

11. Set Jetting // Nypost. – URL: <http://nypost.com/2008/02/19/set-jetting-2/>
(датаобращения: 20.01.2025).

Шумина А.А., студент 108 группы
очной формы получения образования,

Стасилович В.Р., студент 108 группы
очной формы получения образования

Научный руководитель – Бачурина Т.В.,
старший преподаватель

ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ВЫСТАВОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧРЕЖДЕНИЙ КУЛЬТУРЫ

В настоящее время информационные технологии все больше расширяют свое влияние и активно используются в различных сферах общества, в том числе, и развиваются новые интерактивные технологии. Например, технологии виртуальной и дополненной реальности. Они позволяют посетителям взаимодействовать с экспонатами в 3D-формате и получать информацию в реальном времени. Дополненная реальность дает возможность человеку наложить цифровые элементы на физические объекты. А виртуальная реальность может погрузить человека в различные места без его физического посещения. Благодаря этому, выставки становятся более интересными и познавательными для людей любых возрастов.

К сожалению, сейчас библиотеки и музеи не так популярны, как раньше; их количество увеличивается, но многие даже не догадываются, насколько интересные места можно посетить, поэтому речь в данной статье пойдет об

инструментах привлечения людей к посещению выставок, на примере новых информационных технологий.

На сегодняшний день в выставочной деятельности учреждений культуры внедрены такие информационные технологии как интерактивные экраны и киоски, проекционные технологии, виртуальная реальность, дополненная реальность, мобильные гиды и аудиогиды, QR-коды, интерактивные карты. Вышеперечисленные информационные технологии очень важны для привлечения внимания аудитории к какой-либо выставке.

Информационные технологии в выставочной деятельности культурных учреждений позволяют: накапливать необходимую информацию; облегчать навигацию по экспозициям; воспринимать информацию проще; исследовать культурные объекты удаленно; обеспечить возможность активного участия в экспозиции.

Как пример, проведенная в 2025 году в Минске выставка под названием «Ван Гог. Ван Лав». На выставке были представлены культурные продукты в виде иммерсивного фильма, благодаря которому гости больше узнали о жизни художника, сайта с квестом, QR-кодов, которые объясняли суть экспоната, и интерактивного экрана с искусственным интеллектом, превращающего посетителей в героев картин. Иммерсивность, или же погруженность, в фильме создается с помощью проекции на все поверхности стен, пола, потолка, панорамной проекции и синтеза разных каналов — звука и видео [2]. Элементы геймификации проявлялись в квесте, который приводил посетителей в определенное место. Выставка получила много хороших отзывов от посетителей. Особое внимание получили экспонаты с использованием информационных технологий, что говорит о новизне этих способов для привлечения внимания к выставочной деятельности в культурной сфере.

На личном опыте использование информационных технологий в государственном учреждении образования «Гимназия № 25 имени Риммы

Шершневой г. Минска» прошла выставка «От качества образования — к качеству жизни» на которой был представлен проект «AR-РЕАЛЬНОСТЬ: ПРОФЕССИИ В НОВОМ ИЗМЕРЕНИИ». Целью этого проекта является интеграция технологий дополненной реальности (AR) в образовательную деятельность, формирование навыков работы с цифровыми инструментами и создание интерактивных AR-проектов на основе художественных работ. В рамках проекта учащиеся:

- рисуют профессии, которые их интересуют или которые они хотят представить и создают AR-контент для своих рисунков;
- видео: подбирают ролики, рассказывающие о выбранной профессии;
- викторины: разрабатывают вопросы и задания, связанные с профессией;
- 3D-модели: оживляют рисунки с помощью анимированных 3D-объектов;
- используют AR-приложения (например, ARstudio, StoriesAR) для интеграции созданного контента в свои рисунки;
- представляют свои AR-проекты на выставках, профориентационных мероприятиях, где зрители могут сканировать рисунки с помощью смартфонов и взаимодействовать с дополненной реальностью.

В Белорусском государственном музее истории Великой Отечественной войны активно используются интерактивные киоски, благодаря которым посетители самостоятельно могут познакомиться с подвигами конкретных личностей и событиями, произошедшими в годы Великой Отечественной войны. Также виртуальные выставки в этом музее частая практика. Одной из последних стала виртуальная выставка "Наша общая ПОБЕДА", с экспонатами которой может познакомиться каждый желающий в любое время, не имеющий возможности побывать в физическом музее [6].

Так же появились и виртуальные экспозиции, которые помогают изучать и узнавать различные места без физического посещения. Например, есть виртуальные экспозиции в вышеупомянутом Белорусском государственном

музее истории Великой Отечественной войны, Национальном художественном музее, Национальном историческом музее Республики Беларусь [3].

В цифровой среде существуют виртуальные туры по Беларуси. Например, тур по мемориальному комплексу «Брестская крепость герой». Благодаря этому, многие выставки стали доступными (например, для граждан инвалидов, пенсионеров и тд) [5].

На выставках начали использовать различные мобильные приложения, они помогают сориентироваться на местах. Ярким примером является приложение Bakst. Разработчик – Белгазпромбанк. Приложение было создано для художественной выставки «Время и творчество Льва Бакста». В нем представлены аудиогиды по экспонатам выставки, текстовые описания экспонатов и схема их расположения. Это помогает сориентироваться на месте, пройти выставки в нужной последовательности, узнать интересные, ранее неизвестные факты об экспонате [4].

Хотим упомянуть еще одно приложение «Музеи Минска». В нем собраны различные места, и оно нацелено на увеличение посещаемости, не только для белоусов, но и для туристов. После выбранного места в приложении, и похода в него музей считается посещенным только если было пройдено установленное количество шагов. Также есть система начисления баллов, которая может использоваться в качестве бонусов (например, скидка в кофе и т.д.), что является не только приятным подарком, но и хорошей мотивацией [1].

В целях изучения вопроса использования информационных технологий в деятельности учреждений культуры, нами было проведено анкетирование среди студентов, знакомых, друзей, обучающихся различных учреждений образований. Полученные данные подтверждают значимость информационных технологий не только среди молодежи, но и среди людей старше 40 лет.

Анализ собранных данных показал следующие результаты:

– люди используют и считают полезными информационные технологии в учреждениях культуры не зависимо от их возраста;

– большинство использует интерактивные планшеты, аудио/видео гиды и QR-коды для того, чтобы больше погрузиться в атмосферу выставки;

– так как большинство людей являются аудиовизуалами, – людьми, воспринимающими информацию лучше через изображение и звук, использование информационных технологий значительно облегчает восприятие информации;

– большинство узнает о выставках не только от друзей знакомых, но и из интернет рекламы и социальных сетей, поэтому необходимо и дальше развивать Интернет-ресурсы учреждений для привлечения еще большей аудитории.

– анкетированные ответили, что благодаря информационным технологиям им проще изучать и понимать экспонаты.

Подводя итог, мы хотим сказать, что в нынешнее время сохранение и популяризация культурного наследия среди молодежи своей страны очень важны. Информационные технологии помогают делать этот процесс более интересным и простым для понимания, помогая привлекать аудиторию и повышать интерес к культуре. Примеры, такие как выставка "Ван Гог. Ван Лав" в Минске, проект "AR-РЕАЛЬНОСТЬ", использование интерактивных киосков в Музее истории Великой Отечественной войны, демонстрируют успешное применение информационных технологий для создания иммерсивного опыта.

Опрос подтвердил, что информационные технологии полезны и востребованы, облегчают восприятие информации и помогают погрузиться в атмосферу выставки.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ивончик, А. Ю. Мобильное приложение «Музеи Минска» / А. Ю. Ивончик // 59-я научная конференция аспирантов, магистрантов и студентов / Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники». – Минск, 2023. – С. 82-84.
2. Иммерсивные инсталляции // Panasonic Connect. – URL: <https://b2b.cis.panasonic.com/otraslevoe-reshenie/immersivnye-installyatsii> (дата обращения: 10.03.2025)
3. Музеи Республики Беларусь, имеющие виртуальные экспозиции на своих веб-ресурсах : [сайт]. – Минск, 2022-2025. – URL: <http://www.kultura.by/actual/muzei-respubliki-belarus-imejushchie-virtualnye-ekspozitsii-na-svoix-veb-resursax-4198-2020> (дата обращения: 03.03.2025).
4. Мобильное приложение Bakst : [сайт]. – Минск, 2014-2025. – URL: <https://artbelarus.by/ru/projects/25.html> (дата обращения: 03.03.2025).
5. Виртуальные туры по Беларуси : [сайт]. – Минск, 2016-2025. – URL: <https://ru.belarus.travel/news/virtualnye-tury-po-belarusi> (дата обращения: 04.03.2025).
6. Музей Великой Отечественной войны : [сайт]. – 2021-2025. URL: <https://www.warmuseum.by> (дата обращения 07.03.2025).

Шункевич П.С., студент 431 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Козленко Е.Ю.,
кандидат педагогических наук, доцент

**КОЛЛЕКЦИЯ КОСТЕЛА СВ. ИОАННА КРЕСТИТЕЛЯ
(АГ. ВОЛКОЛАТА) ЦЕНТРАЛЬНОЙ НАУЧНОЙ БИБЛИОТЕКИ
НАН БЕЛАРУСИ: ИСТОРИЯ ФОРМИРОВАНИЯ,**