5. Камалова Л.А. Детский фольклор: учебно-методическое пособие. – Казань: КФУ, 2020. – 145 с.

6. Кириченко Т.Д. Методика работы с детским фольклорным коллективом: учебное пособие. – Пенза: ПГПУ, 2022. – 98 с.

7. Красавин Н.Д. Модель формирования этнокультурной идентичности обучающихся // Вестник педагогических инноваций. – 2024. – № 1. – С. 15–22.

8. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. – СПб.: Питер, 2000. – 384 с.

9. Спицына Е.И. Детский фольклор: трансформация традиции // Культурология и цивилизация. – 2020. – № 3. – С. 90–105.

10. Традиции русского фольклора в современной культуре детства: дис. ... канд. культурологии. – М., 2020. – 180 с.

11. Фольклор в детском воспитании и образовании: сборник научных трудов / под ред. Т. И. Баклановой. – М.: Прометей, 2019. – 210 с.

12. Фольклор как средство формирования картины мира у детей дошкольного возраста // Наука и образование. – 2021. – Т. 4, № 3. – С. 5–12.

Глухов В.А., студент 623511 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Руденко К.А.,
доктор исторических наук

СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ПОВЫШЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ РАБОТЫ МУЗЕЯ

Цифровая трансформация музейного пространства стала одним из приоритетных направлений государственной культурной политики.

Актуальность темы обусловлена тем, что традиционные методы музейной работы в условиях информационного общества не могут в полной мере удовлетворять запросы современной аудитории, ориентированной на интерактивность, персонализацию и мультимедийность подачи информации [3, с. 45].

Целью исследования является комплексный анализ основных направлений применения информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в музейной деятельности и определение перспектив дальнейшей цифровизации музейного пространства.

Одним из первых и наиболее значимых направлений внедрения ИКТ в музейную деятельность стало создание электронных баз данных музейных коллекций. В российской практике широкое распространение получила система «КАМИС», внедренная более чем в 300 музеях. Согласно данным Министерства культуры Российской Федерации, к 2023 году в электронном виде описано около 70% предметов Музейного фонда страны [6].

Зарубежный опыт свидетельствует о развитии систем управления коллекциями нового поколения, основанных на принципах семантического веба и открытых связанных данных. Музей Метрополитен, Британский музей открыли свои базы данных для свободного доступа, что стимулировало развитие новых форм научного сотрудничества [11, с. 78].

Концепция виртуального музея возникла как попытка преодолеть ограничения физического пространства и расширить аудиторию культурных учреждений. Пандемия COVID-19 стала катализатором масштабного развития онлайн-представительств музеев: около 90% музеев мира запустили виртуальные экскурсии и онлайн-выставки [10]. Проект Google Arts & Culture объединил виртуальные коллекции более 2000 культурных институций из 80 стран.

Государственный Эрмитаж создал полноценный виртуальный музей с возможностью детального просмотра экспонатов в высоком разрешении. М. Б. Пиотровский подчеркивает, что виртуальный музей не является заменой реального посещения, а выступает средством формирования интереса к культурному наследию [7, с. 23].

Технологии дополненной реальности (AR) и виртуальной реальности (VR) открыли новые возможности для создания иммерсивных музейных переживаний. AR-технологии успешно применяются для демонстрации исторических реконструкций и предоставления дополнительных информационных слоев [1, с. 156]. Исследования показали увеличение времени пребывания посетителей в залах с VR-инсталляциями на 40% по сравнению с традиционными экспозициями.

Применение мультимедийных технологий изменило философию музейной экспозиции. Современная мультимедийная экспозия предполагает создание многомерной информационно-образной среды, в которой посетитель выступает активным участником. Интерактивные информационные киоски, сенсорные экраны, проекционные системы стали неотъемлемой частью музейного пространства [4, с. 201].

Важнейшим аспектом применения ИКТ является обеспечение долгосрочного хранения цифровых копий музейных предметов. Технология трехмерного сканирования позволяет создавать точные цифровые модели, используемые для научных исследований и производства репродукций. Применение систем мониторинга на базе Интернета вещей позволяет поддерживать оптимальные условия хранения в автоматическом режиме [9, с. 305].

Процесс цифровой трансформации музейной деятельности сопряжен с рядом проблем. Первым барьером является финансовый: создание цифровой инфраструктуры требует значительных инвестиций. По данным Счетной палаты

Российской Федерации, около 40% российских музеев не имеют возможности участвовать в программах цифровизации из-за недостаточного финансирования.

Вторым барьером является кадровая проблема. Эффективное использование ИКТ предполагает наличие специалистов, владеющих как профессиональными музейными знаниями, так и компетенциями в области информационных технологий [5, с. 78]. Третьей проблемой остается цифровое неравенство: часть аудитории не имеет возможности пользования цифровыми сервисами музеев.

Перспективы развития ИКТ в музейной сфере связаны с внедрением технологий искусственного интеллекта для персонализации музейного опыта. Системы на базе машинного обучения способны формировать индивидуальные маршруты по экспозиции и адаптировать уровень подачи информации [2, с. 134].

Концепция «умного музея» предполагает создание комплексной цифровой экосистемы, в которой все аспекты музейной деятельности интегрированы в единую информационную систему. Развитие метавселенных создает новые форматы существования музейных коллекций в виртуальном пространстве. Перспективным представляется использование технологий обработки больших данных для изучения поведения посетителей и оптимизации музейного пространства [8, с. 189].

Таким образом, информационно-коммуникационные технологии превратились в неотъемлемый инструмент современной музейной деятельности, оказывающий влияние на все ее аспекты. Применение ИКТ позволяет повышать эффективность учета и хранения фондов, расширять доступность культурного наследия, создавать новые форматы музейной коммуникации, привлекать разнообразные аудитории.

Перспективы развития связаны с внедрением искусственного интеллекта, реализацией концепции «умного музея», освоением метавселенных и применением инструментов анализа больших данных. Успешная цифровая

трансформация требует органичного сочетания технологических инноваций с сохранением фундаментальных ценностей и миссии музея.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Азума, Р. Т. Обзор технологий дополненной реальности / Р. Т. Азума // Присутствие: Телеоператоры и виртуальные среды. – 1997. – Т. 6, № 4. – С. 148–171.

2. Зверева, В. В. Цифровая трансформация культурных институций: опыт и перспективы / В. В. Зверева // Обсерватория культуры. – 2022. – Т. 19, № 2. – С. 128–140.

3. Калугина, Т. П. Художественный музей как феномен культуры / Т. П. Калугина. – СПб. : Петрополис, 2001. – 224 с.

4. Лебедев, А. В. Музей без решеток: книга о виртуальных музеях / А. В. Лебедев // Мир музея. – 2003. – № 6. – С. 198–207.

5. Мастеница, Е. Н. Культурное пространство музея: его интерпретация и актуализация / Е. Н. Мастеница // Вопросы музеологии. – 2011. – № 1 (3). – С. 74–82.

6. Министерство культуры Российской Федерации. Итоги работы Государственного каталога Музейного фонда Российской Федерации в 2022 году [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://goskatalog.ru. – Дата доступа: 15.09.2024.

7. Пиотровский, М. Б. Большой Эрмитаж в цифровую эпоху / М. Б. Пиотровский // Вопросы музеологии. – 2020. – № 1. – С. 20–29.

8. Giannini, T. Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research / T. Giannini, J. P. Bowen. – Cham : Springer, 2019. – 604 p.

9. Soro, A. Social Internet of Things / A. Soro, M. Brereton, P. Roe. – Cham : Springer, 2019. – 388 p.

10. UNESCO. Museums around the world in the face of COVID-19 / UNESCO. – Paris : UNESCO, 2020. – 34 p.

11. Zorich, D. M. Digital Humanities and Their Discontents / D. M. Zorich // Debates in the Digital Humanities. – Minneapolis : University of Minnesota Press, 2012. – P. 70–86.

Гогунова В. В., студент 208а группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Песецкая Т. И.,
кандидат физико-математических наук

НЕЙРОСЕТИ В СОВРЕМЕННОМ ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ: ТРАНСФОРМАЦИЯ ТВОРЧЕСКОГО ПРОЦЕССА

Современный графический дизайн стремительно трансформируется под влиянием цифровых технологий, среди которых особое место занимают нейронные сети и системы искусственного интеллекта. Их активное внедрение в профессиональную среду меняет не только инструменты работы дизайнера, но и саму логику творческого процесса. Если ранее создание визуального продукта требовало значительных временных и технических затрат, то сегодня нейросети позволяют автоматизировать многие этапы проектирования, ускоряя работу и расширяя спектр художественных решений. В условиях высокой конкуренции и постоянно растущих требований к визуальному контенту использование нейросетей становится важным фактором профессиональной эффективности дизайнера.

Цель данной статьи – выявление ключевых аспектов трансформации творческого процесса в графическом дизайне под влиянием нейросетей.