

Пузанов П.С., студ. гр. 4026 БГУКИ

Науч. рук. – Климук И.Я.,

кандидат педагогических наук, доцент

ПРОЕКТ «ALTER HOLO PRO» КАК МОДЕЛЬ ВНЕДРЕНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В АРТ-ИНДУСТРИЮ

Проект «Alter Holo Pro» – это социокультурный проект, идея которого популяризировать культуру, искусство, историю Белоруссии, а также и всего мира. Уникальностью этого проекта является внедрения высоких технологий, таких как 3D маппинг и голограмма. Основным продуктом культурно-развлекательного комплекса «Alter Holo Pro» будет являться шоу – программа, созданная по средствам голограммы и 3d маппинга, тематика которых будут основана на исторически значимых моментах нашей истории и истории всего мира, будут создаваться не только репродукции произведений искусств, но и целые музеи, галереи, выставки [1; 2; 3].

Примерами незначительного применения и внедрения голограмм являются, музей в Сочи и Днепропетровске, где были созданы голограммы гиды.

Наш проект шагнул гораздо дальше – основательно взялся за внедрение данных технологий с учетом значительно более широкой целевой аудитории. Несмотря на некоторые проблемы, возникшие в процессе разработки проекта (указать несколько проблем), полагаем, что при условии минимизации рисков и профессиональной реализации, проект «Alter Holo Pro» может стать одной из уникальной достопримечательностей нашей страны.

При создании проекта (в рамках учебной дисциплины «Социально-культурное проектирование») мы затронули тему некоторого снижения интереса к истории Великой отечественной войны, традиционному искусству части молодежной целевой аудитории. На разных этапах разработки проекта мы столкнулись с актуальной темой нехватки специалистов или с полным их

отсутствием, со специальным узкопрофильным образованием, таких как: дизайнер голографии, режиссер голографического шоу, дизайнер 3D маппинга, режиссер 3D маппинг шоу, креативный проектировщик в социокультурной сфере.

Эта проблема заставила задуматься над ее решением и возникла новая идея, реализация которой станет прорывом в развитии образования в сфере культуры с последующим развитием культуры в нашей стране.

Наш университет мог бы стать базой для подготовки «креативных проектировщиков» в сфере культуры. Будущий специалист сферы социокультурного проектирования (возможно, проект-менеджер) должен получить знания и навыки по таким базовым направлениям знания как: белорусский язык, всемирная и белорусская история, мировая и белорусская литература, психология, управление личностью, управление персоналом и рекрутинг, тайм-менеджмент, имиджология, история искусства (кино, музыка, фото, театр,), экономическая теория, социокультурная деятельность, право, информационные технологии, курсы по выбору.

Углубленно будущий специалист, с нашей точки зрения, должен знать:

- иностранные языки (по выбору студента), поскольку знание иностранного языка в современном мире не обходимо для общения с иностранными представителями, подрядчиками. Позволяет более полно владеть информацией по внедрению тех или иных проектов;
- продюсирование (шоу-бизнес, кино, театр, др.). При создании проекта и его внедрения в массы, знания в продюсировании будут способствовать грамотному и правильному продвижению продукта на рынке культуры;
- маркетинг, реклама, PR, брендинг (углубленно). Для успешного создания и реализации проекта знания в данных областях теории и практики будут способствовать безошибочной реализации проекта, устранению рисков, качественному и быстрому его продвижению и получению превосходных результатов;

- режиссура (театр, кино, шоу). Владение навыками режиссуры позволит создавать уникальные проекты в сфере театра, кино, музыки;
- индустрия досуга. Дисциплина должна углубленно рассказать будущим специалистам обо всех сферах досуга не только белорусских, но и зарубежных с примерами, аналитике рисков, и ситуации на рынке культурных товаров и услуг;
- социокультурное проектирование, проектный менеджмент, управление проектами, бизнес-проектирование, т.п.

Эти основные предметы для будущих специалистов, в процессе преподавания которых большое внимание должно быть уделено практике проектирования. Данные дисциплины должны быть выстроены с первого курса по выпускной так, чтобы поступенно и целенаправленно погружать студентов в сферу проектирования по следующим направлениям (которые являются смежными с культурной практикой): ресторанный бизнес, модельный бизнес, туризм, информационные технологии, пр.

После получения таких знаний специалист сможет самостоятельно создать проект, внедрить и продвигать.

Для того, что бы получить качественных специалистов, необходимо, на начальном этапе при поступлении выявить склонности человека к этой профессии. Таким образом, при поступлении на эту специальность необходимо проводить конкурс не только по баллам ЦТ, но и творческий кастинг по индивидуально разработанным моделям будущих проектов, что позволит проверить абитуриентов на креативность и идейность.

Наличие таких специалистов позволит нам популяризировать нашу уникальную традиционную культуру и создавать социально-культурные и арт-проекты на современном мировом уровне. Это позволит развиваться нашему искусству, позволит создавать качественный продукт, повышать культуру как белорусского коренного населения, так и зарубежных гостей страны.

1. Быков, В.П. Лазерные резонаторы / В.П. Быков, О.О. Силичев. – М. :ФИЗМАТЛИТ, 2004. – 320 с.
2. Короленко, П.В. Оптика когерентного излучения / П.В. Короленко. – М., Наука, 1997. – 144 с.
3. Ярославский, Л.П. Цифровая голография / Л.П. Ярославский, Н.С. Мерзляков. – М.: Наука, 1982. – 219 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ