Рівненський державний гуманітарний університет
Художньо-педагогічний факультет
Кафедра івент-індустрій, культурології та музеєзнавства

АНОТАЦІЯ

Назва дисципліни / освітнього компонента	Цифрові технології в музейній практиці
Освітня програма	Музеєзнавство, пам'яткознавство
Компонент освітньої програми	Вибірковий
Загальна кількість кредитів та кількість годин для вивчення дисципліни	3 кредити / 90 годин
Вид підсумкового контролю з	залік
Мова викладання	українська
Викладач	Булига Олександр Степанович, старший викладач
CV викладача на сайті кафедри	
E-mail викладача	olexa_b@ukr.net

Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета:

- опанування з.в.о. знань про музей, як один з ключових сегментів культурної індустрії, де використання цифрових технологій може забезпечити не тільки збереження та експозицію мистецтв, але й зробити їх більш доступними для широкої аудиторії.
- розуміння з.в.о. цифрових технологій, що відкривають нові можливості для музейних закладів та дозволяють їм привертати більше відвідувачів, забезпечувати доступ до цінних експонатів та інформації про них, а також ефективніше зберігати та консервувати колекції.

Завдання:

- формування цілісної системи знань про цифрові технології, що створюють нові виклики для музеїв, зокрема у сфері зберігання та захисту даних, забезпечення безпеки експонатів та розробки цифрових стратегій.
- Формування у з.в.о. цілісної системи знань про механізми реалізації державної політики цифрової трансформації музейної справи.
- засвоєння з.в.о. базових понять курсу, предмету та об’єкту дослідження цифрових технологій в музейній практиці, методики та основних етапів створення музейних експозицій і виставок, на основі використання діджеталізаційних засобів;
- здобуття з.в.о. вмінь орієнтуватись в особливостях використання цифрових технологій у всіх сфері музейної діяльності, а також сучасних інструментів та можливостей, що надають можливість адаптувати й використовувати ці технологій у сфері культурної спадщини.

Зміст навчальної дисципліни

Тема 1. Створення віртуальних експозицій, підвищення інтерактивності взаємодії з відвідувачами (віртуальна реальність).

Тема 2. Розширення інформації про експонати, надання можливості відвідувачам побачити деталі та інформацію, яка не видима за звичайних обставин (розширена реальність).
Тема 3. Створення точних копій експонатів та їх реставрація, архівування та збереження унікальних експонатів (3D-сканування).
Тема 4. Забезпечення додаткової інформації про експонати, створення персоналізованих турів для відвідувачів (мультимедійні гіди).
Тема 5. Підвищення зацікавленості та залучення відвідувачів до музейної справи, створення можливості для дистанційного відвідування музею (інтерактивні додатки).
Тема 6. Забезпечення бездротового інтернету для відвідувачів, можливість використання мобільних пристроїв у музеї (бездротові технології).
Тема 7. Зберігання та обробка великих обсягів даних, можливість спільного доступу до цифрових ресурсів (хмарні технології).
Тема 8. Створення мобільних додатків для інтерактивної взаємодії з експонатами та додаткової інформації про них (мобільні додатки).
Тема 9. Створення інтерактивних стендів з використанням сенсорних технологій та дисплеїв, що дозволяють відвідувачам взаємодіяти з експонатами та отримувати додаткову інформацію (інтерактивні стенди).
Тема 10. Створення системи контролю та моніторингу умов зберігання та експонування експонатів, автоматизація процесів управління музеєм (інтернет речей).