

Министерство культуры Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Санкт-Петербургский государственный институт культуры»  
Центр непрерывного образования и повышения квалификации творческих  
и управленческих кадров в сфере культуры

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по научной и творческой работе  
И.Н.Белобородова  
2021 г.



**Дополнительная  
профессиональная программа  
повышения квалификации**

**«Виртуальные выставки в учреждениях культуры:  
проектирование и организация»**

Санкт-Петербург  
2021

## 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

**Актуальность программы.** Классические приемы предоставления выставочного контента устарели и не отвечают современным реалиям. Мультимедийные средства и технологии плотно вошли в жизнь каждого из нас. Интернет-среда дает возможность познакомиться с содержанием выставки широкую целевую аудиторию в любое время и на любом расстоянии. Виртуальные представительства имеются практически у всех современных музеев, библиотек, учреждений культуры, но, как правило, это лишь несколько страниц текста и иллюстраций. Подобная подача материала не сможет привлечь потребителя, заинтересовать его. Для привлечения зрителя необходимо разработать интересный мультимедийный, интерактивный сценарий виртуальной выставки, а также грамотно использовать современные мультимедийные технологии. Повышение квалификации по программе «Разработка виртуальных выставок в учреждениях культуры» позволит обучающимся значительно повысить качество виртуальных выставочных представительств учреждений, в которых они работают.

**Форма обучения** очно/заочная с применением дистанционных образовательных технологий.

**Целевая аудитория программы:** работники музеев, библиотек, учреждений культуры, преподаватели высших или средних учебных заведений, которые по роду своей деятельности работают с различным выставочным контентом, имеющие среднее профессиональное (СПО) и (или) высшее образование (ВО).

**Документ, выдаваемый лицам, успешно завершившим обучение:** удостоверение о повышении квалификации установленного вузом образца.

## 2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

**Цель** - приобретение знаний и умений, овладение навыками, позволяющими как руководить созданием виртуальной выставки, музеем, так и активно участвовать в создании мультимедийного контента, разработки сценариев мультимедийной виртуальной выставки.

**Задачи:**

- ознакомить слушателей данного курса с особенностями проектирования
- виртуальных выставок в сфере культуры;
- ознакомить с инновациями в области проектирования виртуальных выставок;
- актуализировать профессиональные знания в области мультимедийных технологий, которые необходимы для создания виртуальной выставки.

## 3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

В результате освоения данной программы слушатель должен знать:

- основные технологии, используемые при проектировании виртуальных выставок;
- принципы и этапы разработки сценария для виртуальной выставки, особенности подготовки мультимедийного контента для виртуальной выставки;

уметь:

- подбирать команду профессионалов, способную спроектировать мультимедийную виртуальную выставку;
- применять современные технологии при проектировании виртуальных выставок;
- разрабатывать грамотный мультимедийный сценарий для виртуальной выставки, с использованием интерактивных технологий;

- собирать и обрабатывать мультимедийный контент, необходимый для виртуальной выставки;

владеть:

- основными приемами руководства командой профессионалов, способной спроектировать мультимедийную виртуальную выставку;
- основными приемами создания виртуальной выставки.

**Общая трудоемкость программы 36 академических часов, из них**

**24 часа** - освоение теоретического и методического материала, выполнение практических заданий;

**12 часов** – выполнение самостоятельной работы с учебным контентом с целью подготовки к промежуточному и итоговому контролю.

**Форма итоговой аттестации:** зачёт по совокупности выполненных практических работ.

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 4.1. Учебный план

дополнительной профессиональной программы повышения квалификации  
«Виртуальные выставки в учреждениях культуры: проектирование и организация»

№ п/п	Наименование темы	Всего часов	В том числе:			Формы контроля
			Лекции	Практические занятия /семинары	СРС	
1.	Разработка концепции виртуальной выставки	8	2	4	2	Практическая работа
2.	Современные технологии используемые при проектировании виртуальной выставки	10	3	3	4	Практическая работа, комп. тестирование
3.	Подбор команды проектировщиков	8	2	2	4	Практическая работа, комп. тестирование
4.	Составление технического задания на разработку виртуальной выставки	8	2	6	2	Практическая работа, комп. тестирование
5.	Итоговая аттестация	2				<b>Зачёт</b>
	<b>Всего по программе</b>	<b>36</b>	<b>9</b>	<b>15</b>	<b>12</b>	

### 4.2. Содержание программы

#### Введение

#### Тема 1. Разработка концепции виртуальной выставки

Этапы разработки концепции. Методы активизации творческого мышления. Составные части концепции. Примеры удачных концептуальных решений.

**Тема 2. Современные технологии, используемые при проектировании виртуальной выставки**

Технологии дополненной реальности. Технологии виртуальной реальности. Интерактивные возможности современных технологий.

### **Тема 3. Подбор команды проектировщиков**

Роль специалиста по контенту при создании виртуальной выставки. Роль дизайнера при создании виртуальной выставки. Роль программиста при создании виртуальной выставки. Компетенции, необходимые специалисту по подбору контента.

### **Тема 4. Составление технического задания на разработку виртуальной выставки**

Функции технического задания. Составные части технического задания. Особенности составления технического задания по разработке виртуальных выставок.

## **5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

Образовательная деятельность обучающихся при освоении программы предусматривает следующие виды учебных занятий: лекции, практические занятия, самостоятельная работа. Занятия проводятся на базе современных образовательных и информационно-коммуникационных технологий с применением интерактивных методов обучения, направленных на активную работу с учебным материалом и формирование теоретических знаний и практических умений обучающихся.

Дополнительная профессиональная программа оснащена следующими видами **учебно-методических материалов** в цифровом формате: конспектами и мультимедийными презентациями лекций, описаниями практических занятий, справочными материалами, компьютерными тестами, списками учебной литературы, ссылками на электронные информационно-образовательные ресурсы.

**Квалификация педагогических кадров**, обеспечивающих реализацию образовательной программы, отвечает следующим требованиям:

- высшее образование, соответствующее профилю реализуемой программы;
- опыт преподавания модулей, включенных в учебный план образовательной программы;
- опубликованные научные и учебно-методические работы по профилю модулей, включенные в учебный план данной программы.
- практические умения и опыт преподавательской работы в системе дистанционного обучения.

Материально-техническая база СПбГИК отвечает требованиям к **программно-техническим условиям реализации образовательной программы** в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий и включает

- операционные системы Windows версии 7 и более поздние версии; MacOS версии 10.9 и более поздние версии;
- браузеры Microsoft Internet Explorer версии 9 или выше; Google Chrome версии 50 или выше; Mozilla Firefox версии 45 или выше; Safari версии 10 или выше;
- плагин Adobe Flash Player;
- доступ в интернет со скоростью не менее 512 кбит/с.

## **6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ**

### **6.1 Промежуточная аттестация**

В ходе освоения образовательной программы обучающиеся изучают теоретический материал и выполняют комплекс практических работ. Основной формой текущего контроля теоретических знаний и практических умений является компьютерное тестирование и выполнение практических заданий.

## 6.2 Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится в виде зачета и осуществляется методом суммирования результатов промежуточного контроля.

## 7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### 7.1. Тестовые задания

#### Тест 1

1. Преимущества виртуальных выставок перед реальными. (можно выделить несколько вариантов)
  - А. Широта охвата целевой аудитории
  - Б. Доступность в любое время
  - В. Отсутствие пространственных ограничений (возможность выставлять бесконечное количество экспонатов)
  - Г. Легкость ориентации в пространстве
  
2. Виртуальная выставка может быть представлена в виде: (можно выделить несколько вариантов)
  - А. Сайта
  - Б. Мультимедийной презентации
  - В. Текста
  - Г. Презентации в Power Point
  
3. Возможна ли виртуальная выставка без использования мультимедийных технологий
  - А. Да
  - Б. Нет
  
4. К основным возможностям мультимедийного продукта можно отнести: (можно выделить несколько вариантов)
  - А. Интерактивность.
  - Б. Легкость проектирования
  - В. Нелинейность изучения материалов.
  - Г. Глубина изучения материалов
  
5. Первым этапом в проектировании виртуальной выставки является:
  - А. Составление технического задания
  - Б. Создание концепции выставки
  - В. Нахождение средств для реализации виртуальной выставки
  
6. Концепция виртуальной выставки является включает следующие пункты: (можно выделить несколько вариантов)
  - А. Постановка задачи
  - Б. Написание технического задания
  - В. Анализ аналогов
  - Г. Генерация идей
  
7. Методы активизации креативного мышления: (можно выделить несколько вариантов)
  - А. Мозговой штурм
  - Б. Метод ассоциаций
  - В. Случайное слово
  - Г. Фрирайтинг
  - Д. Шесть шляп мышления

8. Концепцию выставки должен предложить:
- А. Заказчик
  - Б. Специалист по контенту, куратор выставки
  - В. Дизайнер
9. Этапы разработки выставки (расставить в правильном порядке)
- А. Выбор темы
  - Б. Выбор контента
  - В. Выбор формы реализации
  - Г. Подготовка иллюстративного материала
  - Д. Техническая подготовка проекта
  - В. Создание выставки
  - Г. Презентация выставки
10. Креативный бриф это:
- А. техническое задание
  - Б. краткое техническое задание, содержащее в себе базовую концепцию проекта
  - В. Документ регламентирующий весь процесс создания выставки, все этапы и сроки его проектирования
11. Какие функции можно предложить пользователю при просмотре картины? (открытый вопрос)
- Ответ: увеличение фрагментов; рассказ диктора о истории картины, сюжете; просмотр эскизов к картине; сравнение картины с другими картинами автора; увеличения фрагмента с подписью; текстовое описание картины.
12. Какие функции можно предложить пользователю при просмотре скульптуры? (открытый вопрос)
- Ответ- вращение скульптуры; увеличение фрагментов; рассказ диктора о скульптуре о материале; просмотр эскизов; сравнение скульптуры с другими произведениями автора; текстовое описание скульптуры.
13. Что разрабатывается в первую очередь бриф или техническое задание?
- А. Бриф
  - Б. Техническое задание
14. Какие специалисты необходимы для разработки виртуальной выставки? (открытый вопрос)
- (Дизайнер, специалист по контенту, программист)
15. Какие параметры целевой аудитории необходимо описать в техническом задании? (открытый вопрос)
- (Возраст, социальный статус, опыт работы в сети, пол)

## Тест 2

1. Интерактив – это...
- А. Анимация
  - Б. Взаимодействие с пользователем
  - В. Работа со статичными изображениями
2. Какой раздел технического задания требует максимально детального описания?
- А. Функционального взаимодействия с пользователем
  - Б. Целевая аудитория

В. Цели и задачи заказчика

3. Образ выставки описывается:

- А. Существительными
- Б. Сказуемыми
- В. Прилагательными

4. За сколько кликов (переходов) пользователь должен добраться до основного контента?

- А. 3-4
- Б. 1
- В. 2-3

5. Может ли важная, основная информация находиться ниже линии сгиба (т.е. ее можно увидеть только после прокрутки экрана вниз)

- А. Нет
- Б. Да

6. Важнейшую информацию лучше располагать:

- А. В левом углу
- Б. В правом углу
- В. В центре сверху
- Г. В оптическом центре
- Д. Внизу экрана

7. Логотип музей (театра, учреждения) лучше располагать:

- А. В левом углу
- Б. В правом углу
- В. В центре сверху
- Г. В оптическом центре
- Д. Внизу экрана

8. Виртуальный тур по залам музея может иметь функции: (открытый вопрос)  
(Дикторского текста; увеличения выставляемых объектов; дополнительных страниц с рассказом об объектах).

9. Раздел, в котором находится пользователь, должен быть:

- А. Выделен размером или цветом
- Б. Должен быть таким же как и остальные разделы
- В. Должен быть более блеклым, так как на него нельзя нажать

10. В сайте, посвященном виртуальной выставке, можно использовать различные шрифты, но не более:

- А. 1-го
- Б. 3-х
- В. 4-х

11. Основных разделов в сайте должно быть не более:

- А. 3-х
- Б. 5-6-ти
- В. 8-9-ти

12. Юзабилити это:

- А. Принцип взаимодействия с пользователем
- Б. Наука о построении веб-сайтов
- В. Удобство использования

13. Детская целевая аудитория делится по группам:

А. 3-5; 5-7; 7-10; 11-13

Б. 3-7; 8-12; 13-16

14. Текстовая информация воспринимается с печатного носителя и экрана компьютера:

А. Одинаково

Б. Печатный носитель легче читать

В. Электронный носитель легче читать

15. Игровое взаимодействие подходит:

А. Для любой целевой аудитории

Б. Только для детской целевой аудитории

В. Только для взрослой целевой аудитории

## 7.2. Практические задания

### Практическое задание №1

#### Тема 1. Разработка концепции виртуальной выставки

Этапы разработки концепции. Методы активизации творческого мышления. Составные части концепции. Примеры удачных концептуальных решений.

#### Задание:

#### Разработка концепции виртуальной выставки.

Необходимо разработать концепцию виртуальной выставки. Тематику выставки обучаемый может выбрать любую (рекомендуется взять тему, которая связана с его непосредственной работой в театре, музее, вузе) или из списка, предложенного преподавателем.

#### Концепция должна содержать следующую информацию:

- идея выставки (что выставляем – один объект, комплекс объектов);
- принципы подачи (рассказа, показа, изучения) визуального и текстового материала;
- кто целевая аудитория выставки;
- структура экспозиции (какие разделы, подразделы);
- визуальная, графическая идея (подбор аналогов).

#### Тематика виртуальных выставок (список предложенный преподавателем)

##### Музеи:

- Эрмитаж (виртуальная выставка одной картины);
- Музей «Вселенная воды» (рассказ о сегменте выставки, допустим, наводнения в СПб, используем технологии: Сенсорные киоски, панели и столы);
- Музей современного искусства Эрарта (виртуальное пространство тотальные инсталляции U-Space).

##### Театры:

- Александринский театр (создание виртуального музея театральных костюмов);
- Театр комедии им. Н.П. Акимова (виртуальный музей истории театра – берём один период, сегмент).

##### Вузы:

- СПбГИК (виртуальный музей – лучшие залы, Дворцовая, 2);
- СПбГИК (виртуальная выставка – факультет информационных технологий – берём любой мультимедийный дизайнерский проект);
- СПбГИК (виртуальная выставка – фестиваль «Библиофест»).

#### Примеры удачных концепций:

**Виртуальная выставка Коллекция Фрика** – частная коллекция старой западноевропейской живописи, расположенная на Пятой авеню в Нью-Йорке. Просмотр осуществляется в браузере. Имеется несколько виртуальных туров по разным залам. При нажатии на экспонат открывается новая вкладка, на которой пользователь может ознакомиться с информацией об объекте. [https://www.frick.org/exhibitions/virtual\\_exhibitions](https://www.frick.org/exhibitions/virtual_exhibitions)



**Виртуальная выставка Смитсоновского национального музея естественной истории в Вашингтоне.** Просмотр осуществляется в браузере. Имеется несколько виртуальных туров по разным залам. Нет возможности ознакомиться с информацией о том или ином экспонате. <http://naturalhistory.si.edu/vt3/>

**Проект платформы Google.** Это одна из самых красивых коллекций панорам, которые были выбраны. Каждое местоположение сопровождается высоким разрешением изображения с некоторыми дополнительными деталями. Можно смотреть как музеи снаружи, так и внутри. Например, Саграда Фамилия в Барселоне или музей Орсе в Париже. Также есть страницы с фото и видео материалами, посвящённые искусству и науке. <https://artsandculture.google.com/>

### **Практическое задание №2**

**Тема 2. Современные технологии, используемые при проектировании виртуальной выставки.**

Технологии дополненной реальности. Технологии виртуальной реальности. Интерактивные возможности современных технологий.

**Задание:**

**Краткое описание технологий, используемых при проектировании Вашей виртуальной выставки.**

Необходимо описать используемые технологии и кратко обозначить, для чего их использовать и как это может улучшить процесс демонстрации выставленного объекта.

### **Практическое задание №3**

**Тема 3. Подбор команды проектировщиков**

Роль специалиста по контенту при создании виртуальной выставки. Роль дизайнера при создании виртуальной выставки. Роль программиста при создании виртуальной выставки. Компетенции, необходимые специалисту по подбору контента.

**Задание:**

**Краткое описание задач которые необходимо решить специалисту по контенту, дизайнеру, программисту при проектировании Вашей виртуальной выставки.**

Необходимо описать используемые технологии и кратко обозначить, для чего их использовать и как это может улучшить процесс демонстрации выставленного объекта.

### **Практическое задание №4**

**Тема 4. Составление технического задания на разработку виртуальной выставки**

Функции технического задания. Составные части технического задания. Особенности составления технического задания по разработке виртуальных выставок.

**Задание. Часть 1**

**Составление технического задания для проектирования Вашей виртуальной выставки. Составить первую часть технического задания, которая описывает**

- цели и задачи заказчика – для чего и для кого ему нужна виртуальная выставка (чётко и по пунктам);
- описание структуры проекта (какие разделы и что содержат);
- описание всех выполняемых работ, по разделам;
- описание всех необходимых графических и текстовых материалов, кто их готовит и в какие сроки;
- описание технических требований к проекту;

При составлении технического задания стоит **обратить особое внимание на требования к составу выполняемых функций**, а именно:

1. Добавление/редактирование/удаление экспонатов на веб-странице.
2. Добавление/редактирование/удаление экспозиций на веб-странице.
3. Добавление шаблонов путём импорта.

4. Назначение экспонату/экспозиции определённого шаблона для отображения.

5. Генерация веб-страницы по шаблону с содержимым экспоната/экспозиции.

Также стоит перечислить **минимальный список веб-страниц, которые должна уметь генерировать подсистема:**

1. Разводная страница Виртуального музея со списком доступных экспозиций, оформленная по шаблону.

2. Страница экспозиции со ссылками на другие экспозиции и внутренние экспонаты, оформленная по шаблону.

3. Страница экспоната со ссылками на другие экспонаты и экспозиции, оформленная по шаблону.

4. Специальная панель администрирования музейного работника для редактирования экспоната/экспозиции/шаблона.

На основе перечисленных требований можно приступить к этапу проектирования объектной модели подсистемы.

### **Практическое задание №5**

Тема 4. Составление технического задания на разработку виртуальной выставки

Функции технического задания. Составные части технического задания. Особенности составления технического задания по разработки виртуальных выставок.

#### **Задание. Часть 2:**

**Составление технического задания для проектирования Вашей виртуальной выставки.** Составить вторую часть технического задания, которая описывает все функциональные взаимодействия с пользователем.

**Пример** описания (структурного и функционального наполнения проекта)

#### **Титульная страница:**

– Логотип (предоставляется заказчиком в электронном виде);

– сетка 4 колонки:

1 блок с картой ЛО;

2 блок с новостями из блогов (связанных с картой);

3 блок горячие новости, под ними новости ЛО;

Рекламные баннеры, погода, курс валют и т.д.;

– Блок с горячими новостями:

три новости с картинкой (меняющейся раз в 3-4 сек) и 3 вкладки с короткой аннотацией новости (30-40 символов);

– Блок с интерактивной картой Ленинградской области и каруселей с портретами. Задача карты – предоставлять потребителю возможность выбрать интересующий его район, внутри района выбрать интересующее его МО и перейти на страницу р-на или ЛО. Описание блока с картой:

карта выполняется во флеше, отрисовка карты делается исполнителем, стиль карты современный, лаконичный без лишних деталей, цветовая гамма спокойная, пастельная;

в демо-режиме показываются по очереди все районы, (порядок не имеет значения...), каждый район держится на экране 2-3 секунды;

при щелчке на карте (в демо-режиме), мы попадаем в тот район, который в данный момент на экране (карты районов предоставляются заказчиком);

интерактивные р-ны выделены одним цветом контура (список прилагается), не интерактивные другим цветом;

при наведении на район появляется подсказка – название р-на и его герб;

внутри р-на должны быть расположены портреты глав р-нов и глав МО (главы районов большего размера чем МО, портреты предоставляются заказчиком) подпись к Портрету «глава Всеволожского р-на Л.Л. Иванов». Внутри р-н делится на МО (карту делений предоставляется заказчиком);

при нажатии на портрет или надпись мы попадаем на страницу р-на;

карту можно увеличить на весь экран (кнопка «на весь экран»), увеличенная карта раскрывается в новом окне, имеется кнопка «назад», возвращающая нас к главной странице, и кнопка «закрыть карту»;

над картой есть кнопка «список районов», при её нажатии раскрывается список, и мы можем выбрать район, который покажется на карте.

Материалы для карты структурируются заказчиком следующим образом: папки с названием р-на, внутри карта с делением на МО, портреты глав (название файла ФИО) размер изображений – XXX (до XXX).

## **8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **8.1. Основная литература**

1. Кандинский, В. О духовном в искусстве / Василий Кандинский. –М.: Издательство "Э", 2017. – 160с.
2. Кандинский, В. Точка и линия на плоскости / Василий Кандинский; пер. с нем. Е. Козиной. - СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2017. - 240 с.
3. Козиев, В. Музей и общество / В. Козиев, Е. Потюкова – Алетейя, 2015. – 192 с.
4. Маклюэн, Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / Г.М. Маклюэн // Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. - 4-е изд. - М.: Кучково поле, 2014. - 464 с.
5. Мунари, Бруно Искусство как ремесло / Бруно Мунари. // Пер. с итал. М. Визеля. - М.: Издатель Д. Аронов, 2014. - 228 с.:ил.

### **8.2. Дополнительная литература**

1. Андрющенко В. И. Интенсификация деятельности в сфере выставочных технологий // Экономика и производство. - 2009. - N 2. - С. 46-48.
2. Бердышев С. Н. Организация выставочной деятельности : учебное пособие. – М. : Дашков и К , 2010. - 228 с.
3. Борисова О. О. Рекламные и выставочные технологии в библиотечно-информационной деятельности : учебно-практическое пособие. – М. : Литера , 2010. – 152 с.
4. Быстров Ю. Л. Выставки - инструмент маркетинга // Маркетинг. – 2005. - N 3. - С. 64-71.
5. Выставочная деятельность // Русская галерея - XXI век / RUSSIAN GALLERY. XXI с. - 2011. - N 5. - С. 84-86.
6. Вяткина, В. В. Организация книжных выставок – это наука и искусство / В. В. Вяткина // Школьная библиотека. – 2003. – N 7. – С. 37–44.
7. Вяткина, В. В. Методика образно-диалоговой выставочной работы в библиотеках для детей / В. В. Вяткина // Школьная библиотека. - 2006. - N 2. - С. 77-81.
8. Гольман, О. Ю. Нетрадиционные выставки / О. Ю. Гольман // Новая библиотека. – 2006. – N 1. – С. 21–24.
9. Гусев Э. Б. Выставочная деятельность в России и за рубежом : учеб.-метод. пособие. - М. : Дашков и Кш , 2004. - 514 с.
10. Знаменский А. В. Модернизация музейной деятельности. Внедрение новых информ. технологий в экспозиц.-выставоч. деятельность провинц. музея // Справочник руководителя учреждения культуры. – 2003. - N 10. - С. 70-74.
11. Информационные технологии в музее. Вып. 2. Материалы Круглого стола к 25-летию Отдела музейной информатики Государственного Эрмитажа. // СПб: 2006. – 95 с. 13.
12. Информационные технологии в музее. Вып. 3. Материалы Круглого стола Государственного Эрмитажа. // СПб: 2009. – 89 с.
13. Курышева И. А. Ирина Курышева : выставочная деятельность - это большая ответственность // БОСС. Бизнес : организация, стратегия, системы. – 2005. - N 6. - С. 53.
14. Михолап С. Выставки как эффективный инструмент экспортного маркетинга // Маркетинг : идеи и технологии. - 2011. - N 5. - С. 39-44.

15. Новейшие тенденции в выставочной деятельности библиотек : методическое пособие для работников библиотек. – М. : ГПНТБ России , 2006. - 102 с.
16. Новикова О. Выставочная деятельность покоряет стихии // Рекламодатель : теория и практика. - 2007. - N 8. - С. 16-21.
17. Перепечко Л. Н. Анализ эффективности выставочной деятельности как составляющей части процесса трансфера технологий // Инновации. - 2008. - N 11. - С. 38-42.
18. Симонов К. В. Современные технологии управления выставочными проектами // Менеджмент в России и за рубежом. - 2007. - N 4. - С. 125-129.
19. Смирнова, Т.А. Цифровые технологии в пространстве музея: современные тенденции и перспективы / Т.А. Смирнова // Вестник Ярославского государственного университета им. П. Г. Демидова. Серия Гуманитарные науки - 2012. - № 4/1 (22/1) - С. 14-18.
20. Степанова, А. С. Шаги навстречу или в одном направлении? : что может интерактивная выставка / Анна Сергеевна Степанова // Библиотечное дело. - 2011. - N 8. - С. 12-15. - (Библиотека 2. 0).
21. Трошина, Т.М. Современный интерактивный музей как пространство толерантности / Т.М. Трошина – Екатеринбург: Уральский государственный университет им. А.М. Горького, 2008. — 75 с.
22. Фролова Е. Д. Использование искусственного интеллекта в управлении выставочной деятельностью // Маркетинг в России и за рубежом. – 2006. - N 3. - С. 54-60.
23. Чеснокова Е. В. Выставочная коммуникация в маркетинге // Социология власти. - 2010. - N 3. - С. 189-195.

### 8.3. Электронные ресурсы

1. Март. Технологии и маркетинг для музеев [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mart-museum.ru/>
2. Sky interactive: Интерактивные технологии в рекламе [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://sky-interactive.ru/>
3. Ascreen: эффективные мультимедийные решения в области комплексного оборудования объектов любой сложности. [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ascreen.ru/projects/release>
4. Музеи России [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.museum.ru/>
5. Витюк К., Нарушевич А. Куратор уровня «Босх»: почему в России так популярны мультимедийные выставки [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://daily.afisha.ru/brain/930-dizajner-urovnya-bosh-pochemu-v-rossii-tak-populyarny-multimedijnye-vystavki/>

## 9. СОСТАВИТЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Елинер Илья Григорьевич, доктор культурологии, заведующий кафедрой компьютерного дизайна, доцент, член Союза дизайнеров

СОГЛАСОВАНО:

Директор центра непрерывного образования  
и повышения квалификации творческих и  
управленческих кадров в сфере культуры



А. В. Попов