«Я приглашаю Вас в музей» – ресурсы, разработанные студентами СПбГУ

Студенты третьего курса, обучающиеся по программе «Прикладные информационные технологии в искусстве и гуманитарных науках» выполнили работы, посвященные возможностям ИКТ для презентации в виртуальном пространстве музеев, музейных экспонатов, туристических маршрутов. Мы предлагаем ресурсы, разработанные ими, вниманию сообщества проекта «Русский музей: виртуальный филиал» и будем внимательны к комментариям коллег.

Автор	Название	Описание	Адрес
Хаустова Анжелика	И. Босх. Сады земных наслаждений	***Название ресурса:*** «Иероним Босх. Знаки и символы в триптихе «Сад земных наслаждений». ***Возраст аудитории:*** 16+. Человек должен иметь достаточно знаний в разных сферах искусства, чтобы чувствовать себя комфортно в данном семантическом пространстве. **Технологическая основа реализации**: собственный веб-ресурс. Возможный вариант реализации – некая mind map, наложенная поверх триптиха. Символы изнаки обозначим точками. ***Комментраии автора***: Любая картина представляет собой семантическое пространство. В случае с рассматриваемой работой Босха это пространство обширно и требует глубокого погружения и анализа. Босх использует свой «метаязык», который из-за своей специфичности может быть понятен не всем. В контексте структурных схем коммуникации, в частности Ч. Осгуда, картина рассматривается как источник информации, персонажи на ней – код, шум – временной разрыв между художником и аудиторией. Таким образом ресурс будет выступать «декодером», позволяя пользователю лучше понять то, что пытался передать художник в качестве информации.	https://angkhaustova.github.io/project/

Смольянинов Александр		***Название ресурса:*** Презентация музейного комплекса «Вселенная Воды». ***Возраст аудитории, ожидания автора ресурса относительно знаний и компетенций пользователей***: 12+ Пользователю не нужно обладать какими-то специфическими знаниями, однако желательна общая заинтересованность. ***Технологии, использованные при разработке ресурса***: Для разработки ресурса я воспользовался платформой создания и публикации презентаций «Prezi.com». Также я отснял серию фотографий и записал несколько аудиофайлов для их использования в своей презентации. Для записи и обработки звука была использована программа Adobe Audition. Фотографии были засняты на смартфон и обрабатывались уже непосредственно на ресурсе Prezi.. За исключением двух коллажей, для создания которых я воспользовался средствами программы Adobe Photoshop. Фоновой музыкой презентации послужила композиция Aphex Twin - Blue Calx. ***Комментарии автора:*** данной презентацией я хотел заинтересовать пользователей в посещении музейного комплекса «Вселенная Воды». В рамках презентации я провёл свою мини-экскурсию по комплексу, рассказав о том, что можно увидеть в музее. Для привлечения внимания были использованы фотографии комплекса, сделанные мной во время его посещения ранее.Часть из них была найдена в свободном доступе сети Интернет	https://prezi.com/gdtq1xrtvjpc/presentation/
Захарова Мария	Нюра 2	***Название ресурса:*** электронная игра «Нюра». Игра предназначена для развлекательных целей, вырабатывает определенный интерес к предметам искусства и их коммерческой составляющей. Не претендует соперничать с гигантами Blizzard. Идеально подходит для поездок в транспорт ***Возраст аудитории и требования к компетенциям***	

		аудитории: 7+, требования к аудитории: способность читать и печатать. ***Технологическая основа реализации:*** Unity 3D, Photoshop, 3ds max, ZBrush. ***Краткое описание идеи проекта:*** В связи с трудными жизненными обстоятельствами единственный герой игры, бабушка Нюра, в поисках прибыли отправляется в местный музей. В игре действие разворачивается в зале Рембрандта (Эрмитаж). Цель игры: заработать как можно больше денег. Для получения большей суммы необходимо знать точные названия картин: главный персонаж Нюра сможет заработать большую сумму на аукционе. Игра предназначена для развлекательных целей, вырабатывает определенный интерес к предметам искусства и их коммерческой составляющей. Не претендует соперничать с гигантами Blizzard. Идеально подходит для поездок в транспорте.	
Козлова Елена	Музей Людвига. Мини экскурсия по музею.	***Название ресурса:*** Музей Людвига в Русском Музее. Мировое искусство XX века: идеи и направления. ***Возраст аудитории и требования к компетенциям:*** Старший школьный возраст (8-11 классы) ***Технологии, использованные при разработке ресурса***:PowerPoint ***Комментарии автора:*** Мини-экскурсия для старшеклассников в мир современного искусства, представленный в одном из филиалов Русского музея. Прекрасное первое знакомство с Музеем Людвига, призванное заинтересовать ребят старшего школьного возраста, пригласить их ближе ознакомиться с представленными в музее картинами и современным искусством вообще. Элементы интерактивности создают обратную связь со школьниками, вовлекая их в	

		незамысловатую игру, приоткрывающую дверь в мир прекрасного.	
Сивакова Елена	Музей Ван Гога, Амстердам	***Название ресурса:*** Современные технологии в выставочном пространстве муея Ван Гога в Амстердаме. ***Возраст аудитории, ожидания автора ресурса относительно знаний и компетенций пользователей***: возраст аудитории 16+. Специальными знаниями зритель может не обладать, интерес может вызвать у людей увелкающихся живописью, историей искусств. Среди аудитории предполагаются организаторы выставочных пространств и музеев, которые могут подчерпнуть новые идеи для экспозиций, отвечающих современным технологиям. ***Технологии, использованные при разработке ресурса:*** презентация выполнена на базе https://prezi.com. Данный сайт разработан специально для создания динамических презентаций. ***Комментарии автора***: в данной презентации представлены современные технологии реализованные в музее Ван Гога, организация которого позволяет посетителю полностью проникнуться атмосферой живописи этого художника и многих его современников. Знакомство с материалами, способами создания изображения, доступ к графике (которая обычно редко встречается в постоянной экспозиции из-за своей хрупкости) - всё это освещено в проекте, основной целью которого является вызвать желание посетить этот технологичный музей.	http://prezi.com/c_vcu3d9q5bf/?utm_campaign=share&utm_medium=copy
Близнюк Данил	Видеоматериал по теме "Покорение космоса"	***Название ресурса:*** “Образовательное видео “Искусственные спутники СССР" ***Возраст аудитории:*** 12+, рассчитано на детей и подростков интересующихся историей космонавтики в СССР и России. ***Для реализации использовались такие программы*** как Adobe Photoshop и Adobe After Effects. ***Комментарии автора***: Ресурс реализован в виде	https://bb.spbu.ru/images/ci/ng/cal_year_event.gif

		видеозаписи. На видеозаписи схематично показаны основные этапы запуска «Спутника 1» и автоматической межпланетной станции «Луна 10»: Запуск с космодрома, отделение ступеней ракетоносители, выход на орбиту.	
Масленникова Александра	Церковь Сан-Франческо в Ассизи	***Название ресурса:*** Блог, посвященный Церкви Сан-Франческо в Ассизи ***Возраст аудитории, ожидания автора ресурса относительно знаний и компетенций пользователей***: Ресурс разработан в виде заметки о религиозном и туристическом месте в городе Ассизи, Италия. Ознакомившись с ресурсом, пользователь должен понять, хочет ли он посетить это место или нет, а также, что он там сможет посмотреть. Именно поэтому я считаю, что ресурс будет интересен взрослым людям, которые сами планируют свой отдых. ***Технологии, использованные при разработке ресурса:*** Для создания ресурса использовался сайт storify.com, а также различные форумы, сайты, путеводители, энциклопедии на итальянском языке. ***Комментарии автора:*** Создание мною этого ресурса подразумевало ответную реакцию публики, а в частности создание аналогичных ресурсов, с помощью которых пользователи смогли бы делиться своими заметками и впечатлениями о местах, где они побывали. Именно поэтому для реализации я выбрала вэб-сайт Storify, инструменты которого достаточно просты, а это значит, что от публики не требуется специальных технических навыков для создания своего собственного ресурса-ответа.	https://storify.com/msasha/cerkov-san-franchesko-v-assizi
Иванова Екатерина	Театр-музей Сальвадора Дали	***Название ресурса***: Театр-музей Сальвадора Дали ***Описание:*** Возраст аудитории 12+ Целевая аудитория данного ресурса – учащиеся школ, не обладающие какими-	https://www.powtoon.com/online-presentation/cUrGvFztRmz/?mode=movie#/

		либо специфичными знаниями. Ресурс представляет собой ознакомительную инфографику с введением в творчество художника. Зрителю предоставляется возможность приоткрыть завесу тайны знаков в творчестве Сальвадора Дали и понять, какие смыслы вкладывал художник в свои работы. Таким образом, этот ресурс является для молодого поколения декодером символов, которые Дали изображал на полотнах на протяжении всей своей творческой жизни.	
Гуславская Лариса	Изоанимация картины Чапаев Владимира Фатеева из музея "Эрарта"	***Название ресурса***: Изоанимация картины «Чапаев» Владимира Фатеева из музея "Эрарта" ***Возраст аудитории, ожидания автора ресурса относительно знаний и компетенций пользователей:*** 16+, пользователь может не обладать особыми знаниями, но осведомленность относительно произведения «Чапаев и Пустота» Пелевина будет преимуществом. ***Технологии, использованные при разработке ресурса:*** Программное обеспечение для создания видео; иллюстраций: ▪ Adobe After Effects ▪ Adobe Premiere Pro ▪ Adobe Illustrator ***Комментарии автора:*** Весь ролик стилизован под старую пиксельную игру. 1 сцена: Описание: Чапаев начинает играть в игру, выбирая из меню нужный пункт. Соответствие с описанием картины: "Вверх-кружочек-вниз-крестик-вправо-вправо-кружочек» — оказавшись перед этой картиной, невольно ищешь глазами джойстик, чтобы помочь Чапаеву увернуться от пунктира пулеметной очереди" Идея: видеоряд соответсвует описанию загробной жизни у Пелевина в *Чапаев и Пустота*: "вокруг была густая тьма, и в этой тьме вокруг нас, насколько хватало глаз, горели яркие	https://drive.google.com/open?id=0B6nZ3pCmR3f9TG9NMnZxb1BLRjQ

		пятна костров". В ролике свет костра заменяет голубой экран тв. И *жизнь* Чапаева в его руках. 2 сцена: Описание: смотрим само игровое действие + окончание игры Соответствие с описанием картины + Идея: "Как и всякий анекдот, картина вызывает на лице зрителя улыбку, но в ней чувствуется также неожиданная замкнутость и безысходность: герою не суждено переплыть эту реку, которая, собственно говоря, уже никуда и не течет. Догонит ли его настойчивый пунктир пулемета или поглотит чернота обманчивой земли — неважно, ведь после короткого «Game over» всё начнется ЗАНОВО." Мысль о том, что все начнется заново в конце подкрепляет крикр: "there is no escape".	
Дунаенко Сергей	Музей хлеба	***Название ресурса:*** «Санкт-Петербургский музей хлеба – общий обзор экспозиции и интерактивных систем музея» Возраст аудитории: от 10 лет (ориентация на аудиторию 10-25 лет) ***Возраст аудитории, ожидания автора ресурса относительно знаний и компетенций пользователей:*** Предполагается, что аудитория не обладает специфичными знаниями или компетенциями, но либо заинтересована в посещении музея или представляемой музеем темой, либо испытывает интерес к музеям Санкт-Петербурга вообще. ***Технологическая основа реализации ресурса***: сервис prezi.com с использованием фотографий, представленных на сайте музея или на его странице в социальных сетях, либо сделанных самостоятельно. ***Комментарии автора:*** Ресурс служит для общего ознакомления с музеем, обзора представленных в музее экспозиций и электронных интерактивных средств, может служить подспорьем для принятия решения о посещении музея.	https://prezi.com/vx_ulcyzgqi0/presentation/?utm_campaign=share&utm_medium=copy