

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.О.06 Виртуальные музеи

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

09.04.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль)

09.04.03.03 Прикладная информатика в области искусств и
гуманитарных наук

Форма обучения

очная

Год набора

2022

Красноярск 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

Канд. филос. наук, Доцент, М.А. Лаптева

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью освоения учебной дисциплины является усвоение основных подходов в изучении современных информационных технологий в музейной деятельности и формирование готовности их использования в профессиональной деятельности и исследовательской работе.

1.2 Задачи изучения дисциплины

Задачи курса:

- освоить содержание основных понятий, обозначенных в современной музеологии;
- проследить особенности в развитии информатизации музейной среды в России;
- уяснить основные подходы к созданию виртуальных музеев;
- рассмотреть проблемы изучения и практического использования виртуального музея.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ОПК-8: Способен осуществлять эффективное управление разработкой программных средств и проектов.	
ОПК-8.1: Знает современные методологии разработки программных средств и проектов, требования, стандарты и принципы составления технической документации, методы управления коллективом разработчиков	Знает современные методологии разработки программных средств и проектов, требования, стандарты и принципы составления технической документации, методы управления коллективом разработчиков
ОПК-8.2: Умеет проводить планирование работы по разработке программных средств и проектов, составлять техническую документацию	Умеет проводить планирование работы по разработке программных средств и проектов, составлять техническую документацию
ОПК-8.3: Владеет навыками разработки программных средств и проектов, командной работы	Владеет навыками разработки программных средств и проектов, командной работы
ПК-3: способностью выбирать методологию и технологию проектирования ИС с учетом проектных рисков	

ПК-3.1: Знает основные понятия и терминологию анализа и прогнозирования,	Знает основные понятия и терминологию анализа и прогнозирования, информатики, теории вероятностей, математической статистики
информатики, теории вероятностей, математической статистики	
ПК-3.2: Умеет выбирать основные математические приемы для решения задач проектирования ИС; составлять алгоритмы для решения поставленных задач	Умеет выбирать основные математические приемы для решения задач проектирования ИС; составлять алгоритмы для решения поставленных задач
ПК-3.3: Владеет навыками описания и интерпретацией результатов решения поставленных задач	Владеет навыками описания и интерпретацией результатов решения поставленных задач
ПК-5: способностью организовывать и проводить переговоры с представителями заказчика и профессиональные консультации на предприятиях и в организациях	
ПК-5.1: Знает способы организации и проведения переговоров с представителями заказчика	Знает способы организации и проведения переговоров с представителями заказчика
ПК-5.2: Умеет организовывать и проводить переговоры с представителями заказчика, а также проводить профессиональные консультации по всем вопросам в различных предприятиях и организациях	Умеет организовывать и проводить переговоры с представителями заказчика, а также проводить профессиональные консультации по всем вопросам в различных предприятиях и организациях
ПК-5.3: Владеет навыками организации, а также проведения переговоров с заказчиками	Владеет навыками организации, а также проведения переговоров с заказчиками

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
Контактная работа с преподавателем:	0,94 (34)	
занятия лекционного типа	0,47 (17)	
практические занятия	0,47 (17)	
Самостоятельная работа обучающихся:	2,06 (74)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
1. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЕЙНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ									
	1. Новые информационные технологии в музее. Основные этапы компьютеризации	2							
	2. эксперименты по созданию машинных каталогов на базе больших ЭВМ (1960-1970-е гг.)	2							
	3. втоматизированные информационные системы (АИС) в крупных музеях, типовые проектные решения для региональных музеев (начало 1990-х гг.)	2							
	4. Новые информационные технологии в музее. Основные этапы компьютеризации			2					
	5. эксперименты по созданию машинных каталогов на базе больших ЭВМ (1960-1970-е гг.)			2					
	6. втоматизированные информационные системы (АИС) в крупных музеях, типовые проектные решения для региональных музеев (начало 1990-х гг.)			2					
2. Виртуальные музеи: понятие, история становления и классификация, функции, структура									

1. История становления виртуальных музеев и сравнение с реальными музеями	2							
2. Классификация виртуальных музеев	3							
3. Многообразие функциональных возможностей виртуального музея для различных сфер жизнедеятельности человека			2					
4. Описание структуры виртуальных музеев			3					
3. Методы и технологии создания виртуального музея								
1. Методы и технологии создания виртуального музея	3							
2. 3-D сканирование музейных экспонатов: оборудование, методика, программное обеспечение.	3							
3. Методы и технологии создания виртуального музея			3					
4. 3-D сканирование музейных экспонатов: оборудование, методика, программное обеспечение.			3					
4. Самостоятельная работа								
1. Изучение теоретического материала							74	
Всего	17		17				74	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. Интернет – браузеры (Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer,
2. Яндекс.Браузер), пакет Microsoft Office.

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Информационно – справочная система «Научная библиотека СФУ»,
2. электронные библиотеки, архивы.

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Оснащенные компьютерной техникой помещения с возможностью подключения к сети Интернет. Проектор, экран, интерактивная доска.