

Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Информационно-библиотечный факультет
Кафедра документоведения, информатики и проектной деятельности

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой
документоведения,
информатики и проектной
деятельности
Н.Б.Зиповьева 
29.08.2016

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.ДВ.6.1 «ВИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ»

Направление подготовки **50.03.01 – Искусства и гуманитарные науки**

Профиль подготовки – **Информационные системы в искусстве и гуманитарной сфере**

Квалификация (степень) выпускника - **бакалавр**

Форма обучения - очная, заочная

Составитель:

к.п.н., профессор

Сидоренко В.С.


(подпись) _____ Ф.И.О.)

Краснодар 2016

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины «Виртуальные музеи» являются: формирование творческого мышления, воображения, способности к самостоятельному и инициативному решению проблем, умения интерактивно использовать типовые инструментальнотехнологические средства и эффективно работать с различными интернет-приложениями при разработке виртуального музея.

Задачи:

- сформировать у студентов понятийный аппарат по предмету «Виртуальные музеи»;
- раскрыть специфику аудиовизуальной информации и форм ее предъявления;
- представить новые принципы организации музейной среды;
- познакомить с мировым и российским опытом использования мультимедиа в учреждениях культуры;
- сформировать представление о технологии создания музейных мультимедиа проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

В соответствии со структурой учебного плана по направлению подготовки 50.03.01 «Искусство и гуманитарные науки» учебная дисциплина «Виртуальные музеи» входит в состав Б1.В.ДВ.8 блока дисциплин вариативная часть в качестве дисциплины.

Для успешного освоения дисциплины студент должен обладать основами знаний по: «Информатика и программирование», «Мировые информационные ресурсы и сети», «Проектирование информационных систем», «Программирование в Интернете». Дисциплина, для которой данная дисциплина является предшествующей: «Web-дизайн», «Компьютерная графика».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины «Виртуальные музеи» направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению подготовки (специальности):

профессиональных

- способностью самостоятельно или в составе творческой группы создавать художественные произведения (ПК-7);
- владением навыками участия в разработке и реализации различного типа проектов в образовательных и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах (ПК-9).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: особенности использования информационных технологий и автоматизированных информационных систем в сферах деятельности современного музея, историю и современное состояние виртуальных музеев и коллекций, формы представления виртуальных коллекций, особенности предоставления коллекций в музеях разной направленности, историю возникновения и развития виртуальных музеев, программное обеспечение и технологии создания виртуальных музейных коллекций.

Уметь: использовать теоретические знания в практической (работа в современном музее, создание виртуального музея) и административной (управление музеем) деятельности. **Владеть:** навыками создания и администрирования виртуальным музеем.

4. ОБЪЕМ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы (108 часов). Дисциплина реализуется в 8 семестре. Форма промежуточной аттестации – зачет в 8 семестре.