

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА  
ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ**

**ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ**

**Факультет соціальних комунікацій і музейно-туристичної діяльності**

**Кафедра історії, музеєзнавства та пам'яткознавства**

**НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ МУЗЕЙНОЇ СПРАВИ**

Програма та навчально-методичні матеріали до курсу  
для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти  
зі спеціальності 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство»  
ОП «Музеєфікація об'єктів історико-культурної спадщини»

Харків – 2023

УДК 069(073)

Н 73

Друкується за рішенням науково-методичної ради ХДАК  
(протокол № 10 від 20.04.2023 р.)

**Рецензенти:**

*Шандра І. О.*, доктор історичних наук, професор,  
професор кафедри історії, музеєзнавства та пам'яткознавства  
Харківської державної академії культури

*Лиман С. І.*, доктор історичних наук, професор,  
професор кафедри туристичного бізнесу та країнознавства  
Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна

**Укладач:**

*Бірьова О. Ю.*, кандидат історичних наук,  
доцент кафедри історії, музеєзнавства та пам'яткознавства ХДАК.

Новітні технології музейної справи : прогр. та навч.-метод. матеріали до курсу для здобувачів  
Н 73 другого (магістер.) рівня вищої освіти зі спец. 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство»,  
ОП «Музеєфікація об'єктів історико-культурної спадщини» / М-во культури та інформ.  
політики України, Харків. держ. акад. культури, Ф-т соц. Комунікацій і музейно-  
туристичної діяльності, Каф. історії, музеєзнавства та пам'яткознавства ; [уклад. О. Ю.  
Бірьова]. — Харків : ХДАК, 2023. — 20 с.

Навчальний курс «Новітні технології музейної справи» являється важливим компонентом у підготовці  
магістрів за спеціальністю 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство». Зміст курсу розкриває види новітніх  
технологій, які застосовуються сучасними вітчизняними та закордонними музеями. І є логічним  
продовженням попередніх музеєзнавчих курсів.

УДК 069(073)

© Харківська державна академія культури, 2023 р.

© Бірьова О.Ю., 2023 р.

**ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ МУЗЕЙНОЇ СПРАВИ**

**1. Опис навчальної дисципліни**

<b>Найменування показників</b>	<b>Галузь знань, напрям підготовки, ступінь</b>	<b>Характеристика навчальної дисципліни</b>
		<b>денна форма навчання</b>
Кількість кредитів – 3	Галузь знань 02 Культура і мистецтво (шифр і назва)	Обов'язкова
Індивідуальне науково-дослідне завдання не передбачене	Спеціальність Музезнавство, пам'яткознавство Освітня програма Музеєфікація об'єктів історико-культурної спадщини	<b>Рік підготовки</b>
Загальна кількість годин – 90		1-й (магістерський)
		<b>Семестр</b>
		2-й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 30 самостійної роботи здобувача вищої освіти – 60	Освітньо-кваліфікаційний рівень: магістр	<b>Лекції</b>
		10
		<b>Семінарські</b>
		10
		<b>Практичні</b>
		10
		<b>Вид контролю: залік.</b>

## **Мета та завдання навчальної дисципліни**

**Мета курсу** – ознайомлення із сучасними новітніми технологіями музейної справи, застосування набутих знань на практиці: у виставковій, комунікативній та інших видах музейної діяльності.

### **Загальні та фахові компетентності, які формує дисципліна.**

#### **Загальні компетентності:**

- ЗК 1. Здатність приймати обґрунтовані рішення.
- ЗК 2. Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети.
- ЗК 3. Здатність працювати з урахуванням вітчизняного і міжнародного контексту
- ЗК 4. Здатність розробляти та керувати проектами.
- ЗК 5. Здатність виявляти ініціативу та підприємливість.
- ЗК 6. Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
- ЗК 7. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
- ЗК 8. Здатність проведення досліджень на відповідному рівні.

#### **Фахові компетентності:**

- ФК 3. Здатність провадити інноваційну діяльність в музейній справі та пам'яткоохоронній діяльності.
- ФК 4. Здійснення науково-дослідної, науково-педагогічної, управлінської діяльності.
- ФК 6. Здатність приймати рішення на основі доказів, зокрема, релевантних даних, розрахунків, прогнозів, оцінювання ризиків тощо.
- ФК 7. Здатність впроваджувати новітні музеологічні та пам'яткоохоронні практики у вітчизняну музейно-пам'яткоохоронну галузь.

- ФК 10. Здатність до провадження самостійної дослідницької діяльності в галузі музеєзнавства і пам'яткознавства та на межі предметних галузей.
- ФК 11. Здатність продукувати (створювати) нові знання для вирішення складних задач і проблем у відповідній сфері професійної діяльності

### **Програмні результати навчання:**

ПРН 3. Знати та застосовувати методи і технології менеджменту та маркетингу в музейній та пам'яткоохоронній справі.

ПРН 5. Ефективно використовувати інформаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

ПРН 6. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, презентувати та обговорювати результати досліджень, інновацій, проєктів тощо.

ПРН 7. Знати та застосовувати сучасні технології інтерпретації та актуалізації історико-культурної та природної спадщини

ПРН 11. Розробляти інноваційні продукти на внутрішньому та зовнішньому ринках культурних послуг

ПРН 13. Планувати і здійснювати наукові та/або інноваційні проєкти у сфері музеєзнавства та пам'яткознавства; збирати, обробляти та аналізувати потрібну для цього інформацію, аргументувати висновки.

ПРН 14. Розробляти індивідуальні проєкти з дослідження історико-культурної та природної спадщини.

ПРН 15. Розробляти і викладати спеціальні навчальні дисципліни в закладах вищої освіти.

ПРН 16. Реалізовувати культурно-освітні проєкти в галузі музеєзнавства та пам'яткознавства.

## **Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання та підсумкова форма контролю**

Кожна оцінка виставляється відповідно до розроблених викладачем та заздалегідь оголошених студентам критеріїв, а також мотивується в індивідуальному порядку на вимогу студента.

Підсумковий контроль здійснюється у формі усного заліку: оцінюється повнота та сутність знань, вміння відповідати на питання, визначати тенденції й особливості.

Рівень досягнення запланованих результатів навчання перевірятиметься за допомогою таких форм контролю:

- 1) виступ на семінарському занятті із доповіддю;
- 2) доповнення на семінарському занятті, формулювання запитань до виступаючого;
- 3) участь у дискусії та обговоренні, робота у групах;
- 4) виконання практичних робіт;
- 5) створення віртуальної екскурсії.

### **Критерії оцінювання результатів навчання за 100 бальною рейтинговою шкалою**

Відповідь оцінюється за такими критеріями: - точність відтворення змісту понять, адекватність використання професійної термінології; - повнота, глибина, системність знань; - здатність логічно мислити, аналізувати, порівнювати, узагальнювати; - уміння формулювати, обґрунтовувати власні думки, факти й робити висновки тощо; - комунікативні навички. Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Новітні технології музейної справи» визначається як

середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової екзаменаційного кредиту:

**Для заліку**

Тема 1	Тема 2	Тема 3	Тема 4	Тема 5	Підсумковий контроль (залік)
15 %	15 %	20 %	15 %	15 %	20 %

Кількість тижнів для теоретичної підготовки – 15, тем – 5.

**ЗМІСТ І СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

Структура навчальної дисципліни

Назва тем	Кількість годин				
	Усього	У тому числі			
		Лекції	Семін.	Прак.	Сам. роб.
1	2	3	4	5	6
Тема 1. Цифрова комунікація музеїв.	18	2	2	2	12
Тема 2. Музейний маркетинг та менеджмент.	18	2	2	2	12
Тема 3. Сучасні технології в музейній справі.	18	2	2	2	12
Тема 4. Віртуальний музей.	18	2	2	2	12
Тема 5. Приклади сучасних музеїв України та світу.	18	2	2	2	12
<b>Разом:</b>	<b>90</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>60</b>

## **ЗМІСТ КУРСУ**

«Новітні технології музейної справи» як навчальна дисципліна. Теоретичне та практичне значення курсу. Предмет, завдання, зміст і структура курсу, його місце у системі професійної підготовки фахівця з музеєзнавства та пам'яткознавства. Взаємозв'язок курсу з іншими дисциплінами. Джерелознавча база вивчення навчальної дисципліни: основна і додаткова література.

### **Тема 1. Цифрова комунікація музеїв.**

Аналіз україномовних та англійськомовних додатків. Цифрова комунікація. Створення музейних каналів та ботів. Функції ботів. Платформи управління чат-ботами та автоматичними розсилками. Правила оформлення постів: кліпове читання, лонгриди. Музейні сайти. Музейні блоги. Гугл форми в роботі з музейною аудиторією в онлайн-форматі. Музейні презентації. Види онлайн-роботи з музейною аудиторією.

### **Тема 2. Музейний маркетинг.**

Особливості маркетингу в сфері культури. Музейний брендинг. Автоворонки продажів музейної продукції. Музейні ліди. Комунікаційна стратегія та її етапи. Шаблони маркетингової стратегії культурного продукту. Музейна реклама. Створення цифрової рекламної продукції. Платформи для створення реклами. Тайм-менеджмент в роботі музейного працівника. HR менеджмент в роботі музею. Принципи продуктового менеджменту.

### **Тема 3. Сучасні технології в музейній справі.**

Доповнена реальність (AR). Віртуальна реальність (VR). Штучний інтелект (AI) . NFT технології. Геймеризація в музеї.



#### Тема 4. Віртуальні тури.

Google Art & Culture, 3D-тури музеїв. Етапи створення віртуальної екскурсії. 3D-експонати. Програми Sketchfab та Matterport. Фотограмметрія в музейній роботі.

#### Тема 5. Приклади сучасних музеїв України та світу.

Сучасні технології в музеях України. Новітні технології в світових музеях.

### МЕТОДОЛОГІЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТЬ І САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

#### Теми семінарських занять

№ п/п	Назва	Кількість годин
1	Використання додаткових серверів при створенні довгих текстів в месенджерах.	2
2	Етапи створення музейної маркетингової стратегії.	2
3	Види цифрової діяльності музеїв.	2
4	Види доповненої реальності.	2
5	Види віртуальної реальності.	2
<b>Разом:</b>		<b>10</b>

#### Теми практичних занять

№ п/п	Назва	Кількість годин
1	Створення музейного каналу.	2
2	Створення та автоматична розсилка у чат-ботах.	2
3	Створення рекламного оголошення в програмі Canva з QR кодом.	2

4	Створення музейного блогу на платформі Google.	2
5	Створення віртуальної екскурсії.	2
<b>Разом:</b>		<b>10</b>

### Теми самостійної роботи

№ п/п	Назва	Кількість годин
1	Google forms.	12
2	Контент план каналу.	12
3	Можливості чат-ботів.	12
4	Знайомство зі Sketchfab.	12
5	Українські передові музеї.	12
<b>Разом:</b>		<b>60</b>

## ЗАВДАННЯ ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ ТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

### Теми семінарських занять

#### Семінарське заняття №1

#### **Тема. Використання додаткових серверів при створенні довгих текстів в месенджерах.**

Питання для обговорення:

1. Плюси та мінуси лонгвідів.
2. Перепосилання в тексті: види створення та платформи.
3. Файлообмінники та Гугл диск.

Література: 1,4,8.

## **Семінарське заняття №2**

### **Тема. Етапи створення музейної маркетингової стратегії.**

Питання для обговорення:

1. Визначення «музейної маркетингової стратегії».
2. Основні складові маркетингової стратегії.
3. Визначення цільової аудиторії.

Література: 1,8,14.

## **Семінарське заняття №3**

### **Тема. Види цифрової діяльності музеїв.**

Питання для обговорення:

1. Аналіз онлайн-платформ для музейних заходів.
2. Види онлайн-зустрічей та їх особливості.

Література: 7,11,12.

## **Семінарське заняття №4**

### **Тема. Види доповненої реальності.**

Питання для обговорення:

1. AR technology based on markers.
2. Marker-free AR.
3. AR based on projection.

Література: 1,16,17.

## **Семінарське заняття №5**

### **Тема. Види віртуальної реальності.**

Питання для обговорення:

1. Доповнена реальність.
2. Віртуальна реальність.
3. Штучний інтелект.

Література: 1,9,12,17.

## **Теми практичних занять**

### **Практичне заняття №1**

#### **Тема. Створення музейного каналу.**

Завдання:

1. Створити музейний канал в Телеграм.
2. Зробити відповідне оформлення каналу.
3. Використання редактору шрифтів та додаткових функцій в каналі.

Література: 1, 4,8.

### **Практичне заняття №2**

#### **Тема. Створення та автоматична розсилка у чат-ботах.**

Завдання:

1. Створення чат-боту в Телеграм.
2. Вставити токен боту на платформі управління автоматичними розсилками.
3. Створення ланцюжків автоматичної відповіді боту.
4. Написання тексту автоматичної розсилки та її відправлення.

Література: 1, 8,14.

### **Практичне заняття №3**

#### **Тема. Створення рекламного оголошення в програмі Canva з QR кодом.**

Завдання:

1. Створення зустрічі в Zoom.
2. Скорочення посилання за допомогою Bitly.
3. Створення QR відповідного дизайну.
4. Створення оголошення використовуючи шаблони та елементи графіки редактору Canva.

Література: 7,11,12.

## **Практичне заняття №4**

### **Тема. Створення музейного блогу на платформі Google.**

Завдання:

1. Обрати шаблон та тематику блогу.
2. Обрати структурні елементи.
3. Написати одну публікацію в блог.

Література: 1, 16, 17.

## **Практичне заняття №5**

### **Тема. Створення віртуальної екскурсії.**

Завдання:

1. Обрати тему та маршрут екскурсії.
2. Підібрати відео або фото матеріали.
3. Написати текст екскурсії.
4. Зробити монтаж відео з голосовим супроводом.

Література: 1,9,12,17.

## **Теми самостійної роботи**

### **Самостійна робота №1**

#### **Тема. Google forms.**

Мета: навчитися створювати Google forms.

Завдання: Створення окремих блоків у формі. Написання різних варіантів відповідей. Написання тестів з автоматичною перевіркою.

Література: 1,4,8.

## **Самостійна робота №2**

### **Тема. Контент план каналу.**

Мета: поняття та етапи створення контент-плану.

Завдання: Створити тижневий контент-план для музейного каналу в Телеграм.

Література:1,8,14.

## **Самостійна робота №3**

### **Тема. Можливості чат-ботів.**

Мета: дослідити функції чат-ботів в Телеграм.

Завдання: охарактеризувати відмінності в роботі чат-ботів для спілкування та зворотнього зв'язку, чат-боти для управління каналом, чат-боти розсилок.

Література:7,11,12.

## **Самостійна робота №4**

### **Тема. Знайомство зі Sketchfab.**

Мета: ознайомитись із можливостями даної програми.

Завдання: Проаналізувати функції та проекти, які можна створити за допомогою програми Sketchfab.

Література:1,16,17.

## **Самостійна робота №5**

### **Тема. Українські передові музеї.**

Мета: ознайомитись із запровадженнями новітніх технологій в музеях України.

Завдання. Дослідити використання новітніх технологій в музейному просторі України.

Література:1,9,12,17.

## Методи навчання

I. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності:

1) За джерелом інформації:

- Словесні: лекція (традиційна) із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій (Chat bots, Telegram, Canva, Sketchfab, QR, Googl forms, Blogger), пояснення, розповідь, бесіда.
- Наочні: спостереження, ілюстрація, демонстрація.
- Практичні: вправи.

2) За логікою передачі і сприймання навчальної інформації: індуктивні, дедуктивні, аналітичні, синтетичні.

3) За ступенем самостійності мислення: репродуктивні, пошукові, дослідницькі.

II. Методи стимулювання інтересу до навчання: навчальні дискусії; створення ситуації пізнавальної новизни; створення ситуацій зацікавленості (метод цікавих аналогій); дослідницький метод, проблемний метод, метод аналізу помилок, брейнстормінг («мозковий штурм»).

Для самостійної роботи використовується також дослідницький метод:

– підготовка повідомлення /доповіді (з презентацією/або без неї),– пошук візуального матеріалу в Інтернеті за тематикою навчальної дисципліни, розміщення візуальних матеріалів в електронному НМКД або у формі постів у соціальних мережах.

## Форми контролю

№з/п	Вид контролю	Методи контролю
1.	Поточний.	Доповіді на семінарському занятті. Виконання практичної роботи. Відпрацювання пропущених занять. Усне опитування.
2.	Періодичний.	Онлайн-тестування.
3.	Самостійна робота.	Звіт про самостійну роботу. Есе.
4.	Підсумковий контроль.	Залік.

## Розподіл балів, які отримують здобувачі освіти

Розподіл балів за формами контролю.

Наприклад:

- відвідування заняття — 0-1; 5 занять — до 5 балів;
- робота на семінарському занятті — 3-5; 5 семінарів — до 25 балів;
- усне опитування — 1-2; 3 усних опитування — до 5 балів;
- онлайн-тестування — 3-5; 2 тестування — до 10 балів;
- робота на практичному занятті — 5-7; - до 25 балів;
- тощо.

Можлива кількість балів, набраних до підсумкової форми контролю: залік — 20 балів.

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
82-89	<b>B</b>	добре	
74-81	<b>C</b>		
64-73	<b>D</b>	задовільно	
60-63	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни



## Рекомендована література

### Обов'язкова

1. Гаврілова Л., Топольник Я. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2017. – Т. 61. – № 5 [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/download/-1744/1243>.

2. Гасиджак Л. Віртуальна реальність археологічного музею: Як не втратити Поштову площу [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <https://life.pravda.com.ua/culture/2016/07/20/215453/>.

### Додаткова

3. Астаф'єв А. «Питання розвитку цифрової культури українського соціуму» // Національний інститут стратегічних досліджень. Аналітична записка [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <http://www.niss.gov.ua/articles/1631/>.

4. Венгриновська О. Цифрові технології в музейній справі [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: [http://hutsul.museum/events/news/seminar\\_muzeu/](http://hutsul.museum/events/news/seminar_muzeu/).

5. Відкрився перший у світі музей цифрового живопису [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <https://www.volyn24.com/news/111220-vidkryvsia-pershyj-u-sviti-muzej-cyfrovo-go-zhyvopysu-foto-video>.

6. Воркшоп «Диван Тичини»: Цифрові Технології в Музеях [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <http://prostir.museum/ua/post/40584>.

7. В Японії відкрився перший у світі музей цифрового мистецтва // День. – 2018. – 21 черв. [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <https://m.day.kyiv.ua/uk/news/210618-v-yaponiyi-vidkryvsya-pershyu-u-sviti-muzej-cyfrovo-go-mystectva>.

8. Кириченко О. Цифрова культура як результат розвитку культури інформаційного суспільства // Гілея: науковий вісник. – 2017. – Вип. 124. – С. 179–182[Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/gileya\\_2017\\_124\\_46](http://nbuv.gov.ua/UJRN/gileya_2017_124_46).

9. Кравчук С. "Доповнена реальність, або AR-технології. Як це працює?". Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: [www.future.news/page1837780.html](http://www.future.news/page1837780.html)

10. Музеї Львівщини можна відвідати онлайн [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: [https://zik.ua/news/2018/12/18/muzei\\_lvivshchynu\\_mozhna\\_vidvidaty\\_onlayn\\_1472419](https://zik.ua/news/2018/12/18/muzei_lvivshchynu_mozhna_vidvidaty_onlayn_1472419).

11. Музей майбутнього: Лувр [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://www.cedra.kiev.ua/2018/06/15/muzej-majbutnogo-luvr/>. Музеї майбутнього: Національний Музей Прадо [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://www.cedra.kiev.ua/2018/07/11/muzej-majbutnogo-natsionalnij-muzej-prado/>.

12. Музей майбутнього: Національний музей Уельсу [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://www.cedra.kiev.ua/2018/07/04/muzej-majbutnogo-natsionalnij-muzej-uelsu/>.

13. Музеї майбутнього: Музей науки в Тренто [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://www.cedra.kiev.ua/2018/04/30/muzej-majbutnogo-muzej-nauki-v-trento/>.

14. «Музеї як культурні хаби: майбутнє традиції»: Міжнародний день музеїв 2019 [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <http://www.cedra.kiev.ua/2019/03/13/international-museum-day-2019/>.

15. Прокопенко М. Музей у комп'ютері: чому важлива «оцифровка» культурної спадщини та як це розвивається в Україні // День. – 2018. – 6 берез. [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://m.day.kyiv.ua/uk/article/cuspilstvo/muzej-u-kompyuteri>.

16. Тустань. Місто-фортеця. "Мобільний додаток". Електронний ресурс]. – Режим доступу: [www.tustan.ua/tustan\\_3d/#4](http://www.tustan.ua/tustan_3d/#4)

17. У Національному музеї історії України у Другій світовій війні створено першу цифрову колекцію – «Україна. Київ. Бабин Яр» [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: [http://mincult.kmu.gov.ua/control/uk/publish/article?art\\_id=245192133&cat\\_id=244913751](http://mincult.kmu.gov.ua/control/uk/publish/article?art_id=245192133&cat_id=244913751).

18. Цифрові технології сприяють відвідуваності музеїв – директор Інституту культури Google [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://artslooker.com/cifrovi-tekhnologii-spriyayut-vidviduvanosti-museyiv-director-google-art-institut/>.

19. Ding, Mandy. "Augmented reality in museums." Arts Management & Technology Laboratory, Heinz College (2017): 3-8.

20. ITEnterprise. "Доповнена реальність (AR)". Електронний ресурс]. – Режим доступу : [www.it.ua/knowledgebase/technology-innovation/dopolnennaja-realnost-ar](http://www.it.ua/knowledgebase/technology-innovation/dopolnennaja-realnost-ar)

21. Virtual Reality is a big trend in museums, but what are the best examples of museums using VR? [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https:// www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-virtual-reality/](https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-virtual-reality/)

### **Інформаційні ресурси**

22. Історико-музеезнавча бібліотека: [http://t.me/muzeyeznavtsi\\_literatura](http://t.me/muzeyeznavtsi_literatura)

23. Національна бібліотека України ім. Ярослава Мудрого: <http://www.nplu.org>.

24. Національна бібліотека України В.І. Вернадського: <http://www.nbuv.gov.ua>.

25. Харківська державна академія культури: <http://c.ac.kharkov.ua>.

26. Харківська державна наукова бібліотека ім. В.Г. Короленка: [http : // www.korolenko.kharkov.com](http://www.korolenko.kharkov.com)

## КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ З ДИЦИПЛІНИ

1. Поняття та особливості цифрової комунікації.
2. Функції ботів при цифровій комунікації.
3. Правила оформлення постів.
4. Лонгріди – визначення та характеристика.
5. Види музейних сайтів.
6. Музейний блог та його функції.
7. Функції Гугл форм в цифровій комунікації.
8. Види онлайн-роботи з музейною аудиторією.
9. Особливості маркетингу в сфері культури.
10. Музейний брендинг.
11. Музейні ліди.
12. Комунікаційна стратегія та її етапи.
13. Музейна реклама.
14. Тайм-менеджмент в роботі музейного працівника.
15. HR менеджмент в роботі музею.
16. Доповнена реальність.
17. Віртуальна реальність.
18. Штучний інтелект.
19. NFT технології.
20. Геймеризація в музеї.
21. Google Art & Culture.
22. 3D-тури музеїв.
23. Етапи створення віртуальної екскурсії.
24. 3D сканування.
25. Фотограмметрія в музейній роботі.
26. Приклади використання сучасних технологій у вітчизняних музеях.
27. Приклади використання сучасних технологій у закордонних музеях.

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

**НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ МУЗЕЙНОЇ СПРАВИ**

Програма та навчально-методичні матеріали до курсу  
для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти  
галузі знань 02 «Культура та мистецтво»  
спеціальності 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство»  
освітньої програми «Музеєфікація об'єктів історико-культурної спадщини»

Укладач:

Бірьова Ольга Юріївна,  
кандидат історичних наук, доцент

*Друкується в авторській редакції*

План 2023

Підписано до друку 24.04.2023 р. Формат 60x84/16  
Гарнітура «Times». Папір для мн. ап. Друк ризограф.  
Ум. Друк арк. 1,99. Обл.-вид. арк. 2,08. Тираж 100. Зам . №  
ХДАК, 61057, м. Харків, Бурсацький узвіз, 4  
Надруковано в лаб. множ. техніки ХДАК