

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет экономический
Кафедра дизайна и art-менеджмента
Направление подготовки 54.04.01 Дизайн

ОТЧЕТ
по учебной практике
(по получению первичных профессиональных
умений и навыков)

Студент (ка) *Коваленко Алёна Владимировна*

Курс **1** группа **Диз Маг 19** форма обучения **очная**

Руководитель практики от университета
к. п. н., доцент кафедры дизайна и art-менеджмента Трошкина Ю.Ю.

Укрупненная группа направлений подготовки	54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств
Направление подготовки	54.04.01 Дизайн
Магистерская программа	Дизайн
Программа подготовки	Академическая магистратура
Квалификация	Магистр
Форма обучения	Очная

Оценка защиты _____

Руководитель практики _____

Донецк, 2020 г.

Вид практики: учебная

Название практики: учебная практика (по получению первичных профессиональных умений и навыков)

Сроки прохождения практики:

с 03.02.2020 г. по 15.02.2020 г.

Целью учебной практики по получению первичных профессиональных умений и навыков является получение практического опыта самостоятельной научно-исследовательской работы в области профессиональной деятельности дизайнера и разработка оригинальных научных идей для подготовки магистерской диссертации.

Задачами учебной практики являются:

- ознакомление со сложившимися на практике формами и методами изучения, обобщения и анализа предпочтений потребителей в области дизайна;
- сбор и обработка информации научного характера в области дизайн-проектирования с последующим внедрением их на практике;
- формирование навыков художественно-конструкторского и производственно-экономического анализа задач и технологий дизайнерской деятельности;
- применение на практике творческих методов проектирования в сфере дизайна;
- совершенствование информационной культуры;
- формирование навыков самообразования и самосовершенствования в научной деятельности.

Практика нацелена на самостоятельное выполнение отдельных разделов тематического исследования, ограниченного рамками конкретной профессиональной проблемы, решаемой в рамках магистерской диссертации – выпускной квалификационной работы магистр. Практика способствует повышению компетенции студентов при организации будущей научной деятельности.

База практики:

ГОУ ВПО «Донецкий национальный университет»
факультет экономический
кафедра дизайна и art-менеджмента
учебная лаборатория

СОДЕРЖАНИЕ

1. Краткая характеристика базы практики.....	4
2. Постановка задач исследования, решаемых на практике.....	5
3. Структура содержательной части исследования.....	5
4. Введение.....	6
5. Библиографический обзор.....	10
6. Научная статья «Использование современных технологий в проектировании средовых пространств музея монументального искусства».....	13
7. Самоанализ деятельности.....	17

Краткая характеристика базы практики

Программа учебной практики осуществлялась на базе учебной лаборатории кафедры дизайна и art-менеджмента экономического факультета ГОУ ВПО «Донецкий национальный университет».

Учебная лаборатория создана с целью методического обеспечения дисциплин, закрепленных за кафедрой. Лаборатория обеспечивает основательное знакомство студентов с новейшими разработками в области дизайна и изобразительного искусства, является рабочим местом для организации самостоятельной работы студентов, соискателей и аспирантов.

Задачами учебной лаборатории являются:

- создание условий для проведения всех видов учебных занятий студентов по дисциплинам направления подготовки 54.04.01 Дизайн в соответствии с учебным планом;
- оказания студентам методической и практической помощи при подготовке к занятиям, выполнение индивидуальных творческих заданий, самостоятельной работы, подготовке к написанию дипломных, курсовых, контрольных работ и других видов учебной деятельности;
- повышение качества преподавания дисциплин;
- поддержка научно-исследовательской и научно-практической деятельности студентов, руководимой преподавателями кафедры, создание благоприятных условий для самореализации одарённых студентов;
- развитие у студентов навыков научно-исследовательской и научно-организационной деятельности;
- проведение научно-исследовательской работы студентов (НИРС), учебно-исследовательской работы студентов (УИРС), научно-исследовательской работы преподавателей;
- формирование у студентов и сотрудников системы компетенций, необходимых для ведения научно-педагогической, научно-исследовательской, научно-организационной деятельности;
- проведение круглых столов, культурологических семинаров, конференций, дискуссионных клубов;
- организация и проведение ежегодного международного образовательно-выставочного проекта.

Постановка задач исследования, решаемых на практике

1. Рассмотреть теоретико-методологические основы разработки экстерьера оздоровительного центра.

2. Выполнить аналитический обзор литературных источников по теме исследования.

Структура содержательной части исследования

ВВЕДЕНИЕ

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ХУДОЖЕСТВЕННО-СТИЛЕВОГО РЕШЕНИЯ СРЕДОВОГО ПРОСТРАНСТВА И ЕГО ЭЛЕМЕНТОВ

Понятийно-терминологический аппарат исследования

1.1.

Комплексный подход к решению средового дизайна и его

1.2. элементов. Исторический аспект

Художественно-конструктивный анализ аналогов объектов

1.3. средового пространства музея.

Выводы по 1 главе

ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ФОРМИРОВАНИЯ СРЕДЫ С УЧЕТОМ ОСОБЕННОСТЕЙ МУЗЕЙНОГО ПРОСТРАНСТВА

2.1. Предпроектный анализ средового пространства музея монументального искусства.

2.2. Концепция формирования пространства музея монументального искусства

2.3. Особенности проектирования интерьера музея монументального искусства

Выводы по 2 главе

ГЛАВА 3. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОСТРАНСТВА МУЗЕЯ МОНУМЕНТАЛЬНОГО ИСКУССТВА

3.1. Концептуально-образная основа формирования средового пространства

3.2. Авторское проектное решение интерьера музея монументального искусства

Выводы по 3 главе

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

ПРИЛОЖЕНИЯ

Введение

Стремление к синтезу архитектуры, монументального искусства и современных технологий в социалистическом обществе — один из естественных путей, связи художественного творчества с повседневной жизнью людей. Однако специфика различных творческих задач, функциональные, эстетические и идеологические требования к проектированию интерьера музея, особенности формирования архитектурного объекта обуславливают возможность использования тех или иных видов искусства, которые призваны усилить воздействие архитектурно организованной среды.

Монументальностью искусствоведение, эстетика и философия вообще именуют то свойство художественного образа, которое по своим характеристикам родственно категории «возвышенное».

Произведения монументального искусства, вступая в синтез с архитектурой и пейзажем, становятся важной пластической или смысловой доминантой ансамбля и местности. Образно-тематические элементы фасадов и интерьеров, памятники или пространственные композиции традиционно посвящаются или стилистическими своими особенностями отображают современные идейные веяния и социальные тенденции, воплощают философские концепции.

Актуальность данной темы обусловлена активным использованием монументально – декоративных элементов в современном искусстве. При оформлении зданий, архитектурных сооружений и интерьеров в наше время часто используют отделку под «старину». Такой вид декора подразумевает использование лепнины из гипса и витражей различной формы. Нельзя не согласиться с тем, что декорированное таким образом здание влияет на культурную жизнь людей положительным образом. Анализ последних исследований и публикаций показал, что немалочисленные торговые, развлекательные, культурные заведения, а так-же кафе, бары и рестораны для оформления своих интерьеров и экстерьеров заказывают эксклюзивный лепной декор, росписи и витражи. Подобные изыски могут удовлетворить стремления людей жить «красивой жизнью». Целью декорирования является создание уникальной, эстетически выразительной и уютной обстановки.

Степень разработанности исследуемой темы. В ходе проведения исследования были рассмотрены литературные источники, которые можно условно разделить на несколько групп:

– исследования, посвященные проблемам, принципам и технологиям архитектурно-дизайнерского проектирования экстерьера Н. В. Иванова [16], В. Т. Шимко [41], Г. Л. Леденева [24], М. С. Шилехина [40], В. Ф. Рунге [34], Т. Ф. Волкова [6] и др.;

– исследования, раскрывающие особенности дизайн-проектирования экстерьера оздоровительных центров Н. Г. Келасьев, Э. Н. Кодыш [17], Е. В. Шарова [39] и др.;

– исследования, в которых рассматривается бионический стиль в экстерьере Г. Агнес [1], Ю. С. Лебедева [19], Н. В. Жданов [15], Т. А. Мазурина [26], В. Н. Логвинова [25] и др.;

– исследования специфики проектирования средового пространства, их взаимосвязи с городской средой И. А. Азизян [2], Е. С. Гагарина [7] и др.

Аналитический обзор литературных источников позволил выявить необходимость проектирования средового пространства оздоровительного центра в стиле био-тек, нерешенные вопросы и наметить направления их решения.

Целью диссертации является создание интерьера музея монументального искусства с использованием современных компьютерных технологий

Задачи исследования:

1. Рассмотреть теоретико-методологические основы разработки интерьера музея монументального искусства.
2. Выполнить аналитический обзор литературных источников, рассмотреть исторический аспект развития современных музеев.
3. Исследовать аналоги интерьеров музеев монументального искусства.
4. Обосновать концептуально-образную основу формирования средового пространства.
5. Разработать проектное решение интерьера музея монументального искусства с использованием современных технологий.

Объект исследования – проектирование интерьера музея монументального искусства.

Предмет исследования – дизайн-концепция интерьера музея монументального искусства.

Методологической базой исследования послужил системный подход, который включает следующие научные методы:

– изучение и обобщение материалов информационных источников (литературных, электронных, периодических изданий, проектных материалов);

– ассоциативный метод (при формировании идеи проекта);

– метод сравнительного анализа (при изучении отечественного и зарубежного опыта);

– метод аналогии (при выявлении свойств и особенностей проектирования современных музеев);

– метод проектирования на основе компьютерной графики (при разработке проекта);

– графический метод (при выполнении подготовительных графических работ и визуализации проекта).

Научная новизна исследования. Музей, который позволит вам получить самое полное представление о монументальном искусстве разных стран в разные периоды их развития.

Практическая значимость данного исследования заключается в том, что музей позволит классифицировать и систематизировать имеющиеся экспонаты, что возможно поможет укрепить и углубить познания в данном вопросе.

– в предложении авторского подхода к решению проблемы визуального облика музея монументального искусства;

– в возможности использования результатов исследования в практической деятельности дизайнера при разработке средового пространства интерьера музея.

Информационной базой исследования послужили учебные пособия, научные статьи, материалы научных конференций, монографии, диссертации, методические рекомендации.

Положения, которые выносятся на защиту:

- обзор и анализ аналогов интерьеров современных музеев монументального искусства,
- рассмотрение исторических аспектов возникновения современных музеев;
- основные особенности проектирования средового пространства современных музеев;
- авторское предложение дизайн-концепции музея монументального искусства.

Структура диссертации. Диссертация изложена машинописным текстом, состоит из введения, трех глав, заключения, библиографии и приложений.

Библиографический обзор

THEORY & PRACTICE. КАК СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МЕНЯЮТ МУЗЕИ. В источнике рассказывается о современных технологиях используемых в музейном деле. Как современные технологии помогают музеям увеличивать свои возможности. Предоставлены примеры музеев мира, которые уже работа с подобными технологиями. [1]

SKY PRODUCTION. Интерактивное оборудование. На сайте описаны виды и возможности современного проекционного оборудования которое можно использовать в музейном деле. [2]

Рунге В. Ф. История дизайна, науки и техники. Учебное пособие. Первая книга учебного пособия состоит из 16 лекций. В них дается ретроспектива развития материальной культуры от доиндустриальной эпохи до середины XX века. История технического развития общества, научных открытий и изобретений рассматривается с дизайнерско-искусствоведческих позиций во взаимосвязи с явлениями художественно-прикладной деятельности. [3]

Базилевский, А.А. Технология и формообразования в проектной культуре дизайна (Влияние технологии на Морфологию промышленных изделий). Содержание и форма в промышленном искусстве Техника и технические науки (в целом) -- Техническая эстетика -- Художественное конструирование и оформление продукции -- Общая история -- 20 в. Техническая эстетика и дизайн [4]

Быстрова, Т.Ю. Философия дизайна: учебно-методическое. Пособие. Курс «Философия дизайна» читается в магистерских программах «Графический дизайн» и «Neoindustrial human design» УрФУ. В нем даются основные характеристики и категории дизайна как вида проектной творческой деятельности, главной целью которого является гармонизация среды обитания человека. В пособии предлагаются базовые теоретические положения, тестовые задания, контрольные вопросы, фрагменты методологически-значимых текстов теоретиков и практиков дизайна. [5]

М. Е. Ёлочкин [и др.]. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве. Рассмотрены основные виды монументально-декоративного и декоративно-прикладного искусства, композиция в монументально-декоративном искусстве, формообразование в проектировании, дизайн и монументально-декоративное искусство в формировании среды и проектирование в дизайне среды. Особое внимание

уделено таким видам монументального искусства, как мозаика и витраж. Приведены сведения о системах автоматизированного проектирования. [6]

Лауэр, Д. Основы дизайна: учебник. Неоднократно переиздававшийся классический учебник по основам дизайна, один из самых популярных в мире. Теория дизайна, масса практических примеров и вся необходимая информация для начинающих дизайнеров и профессионалов, желающих совершенствовать свое мастерство. [7]

Сибрина Т.П. Adobe Photoshop CS3 электрофотографии - Отделка фотоснимков - Автоматизация оборудования Искусство. Искусствознание - Художественная фотография - Теория художественной фотографии - Средства и приемы художественной фотографии Искусство. Искусствознание - Графика - Виды графики - Компьютерная графика - Техника компьютерной графики растровые изображения цифровая фотография на примерах. Фотокинетика - Фотография - Электрофотография - Отдельные процессы [8]

Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник. Рассмотрены теоретические основы компьютерной графики, виды компьютерной графики, оборудование рабочего места дизайнера-верстальщика, технологические основы цветоделения и допечатной подготовки, наиболее популярные графические редакторы, а также основы декоративной композиции, цветоведения, книжной и деловой графики, шрифтов и верстки. Представлены конкретные примеры, способы, методы разработки оригинал-макетов для различных видов полиграфической продукции. Для студентов учреждений среднего профессионального образования. [9]

Хворостов, Д. А. 3D Studio Max + V-Ray. Проектирование дизайна среды: Учебное пособие. Строительство - Гражданское строительство - Жилищное строительство - Жилые здания - Одноквартирные дома -- Проектирование - Автоматизация - Учебник для высшей школы 3D STUDIO MAX, графический редактор. Искусство. Искусствознание - Декоративно-прикладное искусство - Интерьер -- Теория интерьера - Интерьер и наука - Учебник для высших учебных заведений [10]

1. *THEORY & PRACTICE. КАК СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МЕНЯЮТ МУЗЕИ* [Электронный ресурс] / *THEORY & PRACTICE*. – Режим доступа : <https://ad.theoryandpractice.ru/page6660200.html> (дата обращения: 13.02.2020).

2. SKY PRODUCTION. Интерактивное оборудование [Электронный ресурс] / SKY PRODUCTION. – Режим доступа : <https://skyproduction.ru/bez-rubriki/interaktivnoe-oborudovanie>

3. Рунге В. Ф. История дизайна, науки и техники. Учебное пособие. Книга 1. — М.: Архитектура-С, 2006. — 368 с.

4. Базилевский, А.А. Технология и формообразования в проектной культуре дизайна (Влияние технологии на Морфологию промышленных изделий). Автореф. канд. иск. / А.А.Базилевский – М., 2011. - 26 с.

5. Быстрова, Т.Ю. Философия дизайна: учеб.-метод. пособие/ Т.Ю. Быстрова. – 2-е изд., перераб. – Екатеринбург: Изд-во Урал. Ун-та, 2015. – 128 с.

6. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве [Текст] : учебник / М. Е. Ёлочкин [и др.]. - М.: Академия, 2017. - 159 с.

7. Лауэр, Д. Основы дизайна: учебник. Пер. с англ. Н. Римицан/ Д. Лауэр, С. Пентак. – СПб: Питер, 2017. – 304 с.

8. Сибрина Т.П. Adobe Photoshop CS3 на примерах/ Т.П. Сибрина – СПб: БХВ-Петербург, 2007. – 496 с.

9. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник/В.Т.Тозик - 4-е изд., стер. - М.: Академия, 2014. - 208с.

10. Хворостов, Д. А. 3D Studio Max + V-Ray. Проектирование дизайна среды: Учебное пособие / Д.А. Хворостов. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 272 с.

Научная статья по исследуемой проблематике

УДК

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЕКТИРОВАНИИ СРЕДОВЫХ ПРОСТРАНСТВ МУЗЕЯ МОНУМЕНТАЛЬНОГО ИСКУССТВА

Коваленко А.В.

Научный руководитель: Трошкина Ю.Ю.

ГОУ ВПО «Донецкий национальный университет»

Аннотация. В данной работе рассматриваются современные способы подачи информации в музеях. Использование современных технологий вместо экспонирования реальных объектов искусства. Способы более запоминаемой и интересной подачи информации для посетителей разных возрастов. Выявлены основные причины потери популярности классических музеев и их невозможность подачи информации в полном объёме. Рассмотрены основные виды современного проекционного оборудования.

Ключевые слова: Музей, Современные технологии, Экспонаты, Голография

Стремление к синтезу архитектуры, монументального искусства и современных технологий в социалистическом обществе — один из естественных путей, связи художественного творчества с повседневной жизнью людей. Однако специфика различных творческих задач, функциональные, эстетические и идеологические требования к проектированию интерьера музея, особенности формирования архитектурного объекта обуславливают возможность использования тех или иных видов искусства, которые призваны усилить воздействие архитектурно организованной среды.

В интерьерах общественно-культурного назначения, за редким исключением, произведения монументального искусства применяются целесообразно, поскольку они благотворно влияют на культурную жизнь людей.

Проблема исследования заключается в том, что в нашей стране не так много музеев, которые могли бы в полной мере обеспечить приобретение знаний в сфере монументального искусства. Данная тема является крайне обширной, потому невозможность существующих музеев обеспечить посетителей всем необходимым для формирования полных знаний вполне объяснима. На данный момент всё больше музеев внедряют инновационные подходы в свою деятельность, так как понимают какие преимущества они получают от их использования.

Целью исследования является изучение современных технологий в проектировании средовых пространств музея монументального искусства.

К сожалению оригинальные элементы монументального искусства в наше время всё реже используются в архитектурной среде. Их всё чаще заменяют более дешёвые аналоги, выполненные из не качественных материалов. Подобные аналоги являются не долговечными, а также за частую и не соответствуют требованиям безопасности. Эту проблему смогли исправить учёные нашего времени при помощи открытых в середине прошлого века технологий. Одной из таких технологий является голография, которая фактически означает подчеркивание полной записи оптических свойств объекта. Иными словами, она способна передать максимально детальное изображение объекта в объёме.

Это решило проблему экспонирования реальных объектов. Не осязаемый объект не может соответствовать или не соответствовать нормам. Музейный проектор должен, прежде всего, обеспечивать реалистичность изображения. Это достигается за счет высокой контрастности, четкости, высокой светосилы, правильной цветопередачи и незаметного для посетителя расположения. В мире только 4 компании производят такие проекторы — Epson, Canon, Sony и Ricoh. [1]

Для голографических проекций используются различные оборудование.

Туманный проектор – представляет собой экран для проекции изображения через который можно пройти, данный вид проекции используется в театральном деле, на сцене концертных залов, выставочных стендах.

Воздушный экран – технологическая разработка в основе которой лежит технология насыщения туманов воздушных потоков, не большой толщины, созданные установкой изображения - кажутся объёмными даже в близи, также изображение на воздушном экране воспринимается не только в условиях затемнения, но и при достаточной освещённости.

Голограмма – позволяет проецировать голографическое видео высокой четкости в виде трёхмерных движущихся изображений, также позволяет применять различные спецэффекты, которые могут быть использованы при проведении различных мероприятий.

Проектор виртуальной реальности – является современной технологией проецирования видеоизображения на здания, стены, архитектурные элементы и прочие объекты, создаёт изменение их размера, цвета и положения в пространстве.

Водяной экран – преобразовывает потоки воды во множество падающих капель, способно изобразить не сложные графические объекты, буквы и цифры.

Рекламная пирамида – инновационная установка для проекции 3D изображений, позволяет вращать, увеличивать и уменьшать объекты.

Интерактивный сенсорный стол – выглядит как планшет огромных размеров, который управляется при помощи касаний, позволяет посетителям взаимодействовать с интерактивными приложениями. [2]

Современные технологии позволяют прикоснуться к точным копиям произведений искусства или получить полное представление об объекте искусства при его отсутствии.

Анализ последних исследований и публикаций показал, что использование в музеях современного оборудования при экспонировании объектов искусства привлекает большее количество посетителей чем классические музеи с осязаемыми объектами.

На сегодняшний день, привычные для прошлых лет приемы по использованию и проектированию монументальных произведений в средовых пространствах стали лишь малой частью многочисленных современных способов их художественного освоения.

Благодаря современным технологиям музеи в наше время всё больше приобретают популярность. И хоть они и идут в ногу со временем – они несут знания из прошлого, которое подаётся в всё более интересной форме.

Современная наука позволяет сделать технологии одной из важнейших частей в процессе эксплуатации среды, помогает активизировать роль посетителя в художественном освоении объектов искусства, вовлекает их в познавательный процесс, формирует культурные и художественные ценности.

Технологии позволяют лучше запоминать увиденное, так как информация преподнесённая не стандартным образом надолго остаётся в памяти посетителей. Так же уникальность проекционных решений среды в том, что они позволяют проецировать реалистичные 3D изображения даже на абсолютно плоской поверхности, без использования инсталляций на поверхности любых дополнительных конструкций и оборудования. Возможность наглядно продемонстрировать объекты искусства – это одна из важнейших особенностей при подаче полных знаний.

Музейные эксперименты с технологиями рассчитаны не только на развлечение и ознакомление широкой публики — они помогают донести искусство до тех, кому оно было недоступно прежде. Люди, которые не могли себе позволить путешествия и посещение знаменитых музеев вживую, получают онлайн-доступ в лучшие мировые коллекции, оцифрованные в рамках [Google Art Project](#).

Дети — еще одна аудитория, которой мультимедиа помогают начать ценить историческое искусство. Ранее приобщение детей к посещению музеев было не простой задачей, то теперь это больше не представляет проблемы.

Современные технологии открыли второе дыхание жизни музеев и практически стёрли рамки их возможностей предоставляя доступ ко всем проявлениям искусства.

При правильной разработке проекта музея, можно достичь небывалого результата.

Музей, который позволит вам побывать в исторических местах всего мира, не выезжая за пределы своей страны. Музей, который позволит вам получить самое полное представление о монументальном искусстве разных стран в разные периоды их развития. Так же стоит упомянуть такую технологию как 3D печать. Распечатанные на 3D принтере произведения искусства позволят также прикоснуться к тем предметам к которым это не представлялось ранее возможным. Это позволило бы людям с различными ограничениями познать искусство, которое они не могут увидеть.

Стоит также упомянуть и психологический фактор. Находясь в обстановке, которая способна стимулировать познавательную активность и память процесс приобщения посетителей к искусству станет намного легче. Это в перспективе должно уменьшить количество людей, не разбирающихся в искусстве.

В тех случаях, когда музею необходимо продемонстрировать посетителям огромный объём предварительно оцифрованного архивного материала и обширную коллекцию работ, которая находится в запасниках, помогает использование современных технологий. Так же это поможет в условиях ограниченного пространства.

Большое количество работ отечественных и зарубежных авторов было посвящено вопросам развития компьютерных технологий в современной архитектуре В.Ф. Рунге, В.П. Этенко, С. Крафти, В.В. Сеньковский, А.Л. Ланцов, Г.В. Прохорский, Э. Вестгейт и др.

В современном мире, благодаря новейшим информационным технологиям в создание обыденной практики людей были введены идеи о «нелинейности мира». Вопросами форм в архитектуре, технологий и теорий в современном проектировании, осмыслением их проявлений занимались А.А. Асанович, В.А.Юзбашев, И.А.Добрицына, Н.В.Касьянов, Э.В. Хайман, Г.И. Ревзин, Н.А. Рочегова, Е.В. Барчугова, Яцюк О.Г. и др

Подводя итоги данного исследования, можно заключить, что рассматриваемая нами проблема находится между несколькими научными направлениями, такими как современные компьютерные технологии, организация и проектирование среды с учётом всех особенностей средовых пространств.

Использование мультимедиа среди современных технологий в музеях предоставляет огромное количество возможностей. Популяризация достояний искусства становится возможной без территориальных ограничений благодаря стремительному развитию компьютерных технологий.

Это изменило сам принцип создания окружения. Теперь стало необходимостью включение атрибутов цифровых технологий в средовое пространство музеев. В среде с преобладанием динамических перемен на первые места вышли такие особенности как мобильность, универсальность и интеграция IT технологий в средовых пространствах.

Данная работа имеет практическую ценность, так как музей, в котором использовались компьютерные и прочие современные технологии позволит более наглядно и просто получить знания в области монументального искусства людям с различным уровнем познаний. Научная ценность данного исследования заключается в том, что музей позволит классифицировать и систематизировать имеющиеся экспонаты, что возможно поможет укрепить и углубить знания в данном вопросе.

При дальнейшей разработке и исследовании данной темы станет важным изучение вопросов с точки зрения психологии (влияние современных компьютерных технологий на познавательную активность посетителей), приумножение интереса населения к

посещению современных музеев, увеличение количества посещений и расширение данного сегмента в мировой практике.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *THEORY & PRACTICE. Как современные технологии меняют музеи* [Электронный ресурс] / *THEORY & PRACTICE*. – Режим доступа : <https://ad.theoryandpractice.ru/page6660200.html> (дата обращения: 13.02.2020).
2. SKY PRODUCTION. Интерактивное оборудование [Электронный ресурс] / SKY PRODUCTION. – Режим доступа : <https://skyproduction.ru/bez-gubriki/interaktivnoe-oborudovanie> (дата обращения: 13.02.2020).
3. Рунге В. Ф. История дизайна, науки и техники. Учебное пособие. Книга 1. — М.: Архитектура-С, 2006. — 368 с.
4. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве [Текст] : учебник / М. Е. Ёлочкин [и др.]. – М.: Академия, 2017. – 159 с.

USE OF MODERN TECHNOLOGIES IN THE DESIGN OF THE MUSEUM'S ENVIRONMENT SPACES

Annotation. This paper discusses modern ways of presenting information in museums. Using modern technologies instead of exhibiting real art objects. Ways to provide more memorable and interesting information for visitors of different ages. The main reasons for the loss of popularity of classical museums and their inability to provide information in full are revealed. The main types of modern projection equipment are considered.

Keywords: Museum, Modern technologies, Exhibits, Holography

Kovalenko A.V.

Scientific adviser: Troshkina Yu. Yu.

candidate of pedagogical sciences, associate Professor

of the Department of Design and Art-Management

State Educational Institution Of The Professional Higher Education

"Donetsk National University"

E-mail: allena.kovalenko.666@gmail.com

Самоанализ деятельности

В рамках учебной практики были отработаны навыки самостоятельного изучения литературы и использования электронных средств информации. Осуществлен самостоятельный поиск и формулировка проблемы проектирования.

В соответствии с планом работы были собраны материалы и оформлен библиографический обзор, приведены важные аргументы в пользу рассматриваемой проблемы.

В ходе прохождения учебной практики были реализованы следующие направления работы: аналитическое, исследовательское, проектное.

Аналитическое направление работы предполагало разработку структуры содержательной части исследования, постановку задач исследования и выдвижения гипотезы.

Исследовательское направление работы предполагало изучение литературных источников по теме и написание статьи для сборника статей студентов Донецкого национального университета «Вестник студенческого научного общества», имеющий статус печатного издания с международной регистрацией (ISSN). Материалы публикуются в форме электронного сборника статей, который регистрируется в наукометрической базе РИНЦ (Российский индекс научного цитирования), размещается в электронной библиотеке, на сайте Донецкого национального университета. Статья была подготовлена на тему: **«Использование современных технологий в проектировании средовых пространств музея монументального искусства»**

Во время работы возникли трудности с поиском современных примеров по теме «музей монументального искусства». А также вызвали затруднения поиски подходящего существующего объекта для проектирования.

Для преодоления возникших затруднений и предупреждения их возникновения в будущем необходимо больше практиковать навыки различных направлений работы.