**ӘЛ-ФАРАБИ АТЫНДАҒЫ ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**ТАРИХ, АРХЕОЛОГИЯ ЖӘНЕ ЭТНОЛОГИЯ ФАКУЛЬТЕТІ**

**АРХЕОЛОГИЯ, ЭТНОЛОГИЯ ЖӘНЕ МУЗЕОЛОГИЯ КАФЕДРАСЫ**

**6В02206 – Мұражай ісі және ескерткіштерді қорғау мамандығының**

**«ITMP 4308 - Ескерткіштану және музейтанудағы ақпараттық технологиялар» пәнінен**

**3 курс, қ/б, көктемгі семестр)**

**ДӘРІСТЕР**

Оқытушының аты-жөні, ғылыми дәрежесі, атағы, қызметі:

Терекбаева Жазира Махмудқызы, PhD, аға оқытушы.

Телефон: 12-85.

e-mail: terekbaevazhaz@gmail.com

каб.: 4-5

**Алматы, 2021 ж.«ITMP 4308 - Ескерткіштану және музейтанудағы ақпараттық технологиялар» пәнінен дәрістер**

**Лекция 1. Кіріспе. Музейлерде ақпараттық технологиялардың пайда болу тарихы.**

1. Ақпараттық технологиялардың пайда болуы

2. Мұражайларға ақпараттық технологияларды енгізу

3. Цифрлық технологияларды дамытудың перспективалары мен проблемалары

Барлық өркениетті елдердегі қарқынды ғылыми-техникалық прогресс, экономикалық, өндірістік процестердің және бүкіл экономикалық механизмнің күрделенуі, әлеуметтік – мәдени қызмет рөлінің артуы еңбек ресурстарының материалдық тауарлар өндірісі саласынан ақпараттық салаға біртіндеп "құйылуына" және осы процестің қарқыны үздіксіз өсуіне әкелді. Егер XIX ғасырдың соңында осы екі санаттың арақатынасы 95% – дан 5% - ға дейін, ХХ ғасырдың басында-85% - дан 15% - ға дейін болса, ХХ ғасырдың ортасында бұл қатынас шамамен 50% - дан 50% - ға дейін, яғни. материалдық тауарлардың әр өндірушісі үшін ақпараттық саланың бір қызметкері болды

Сонымен бірге, өндірістік емес саладағы еңбек өнімділігінің өсу қарқыны өндіріске қарағанда 20 есе төмен болды, құрал – жабдықтармен жарақтану 10 есе төмен болды, ал өңделуі керек ақпарат көлемі қар сияқты өсті. Ақпараттық қызмет саласы барған сайын үлкен салмаққа ие болды, барған сайын жаңа Еңбек ресурстарын тартуды, материалдық шығындардың көбеюін талап етті– ақпараттық дағдарыс туындады. Бұл жағдайдан шығу жолы революциялық шешімдер қабылдауды қажет етті, ал жалғыз конструктивті шешім ақпараттық қызметті қарқынды жолға көшіру, түбегейлі жаңа, компьютерлік ақпараттық технологияларды қолдану болды.

Айта кету керек, адамзат өркениеті тарихында бұрын осындай дағдарыстық жағдайлар болған. Ақпараттық орта мен қоғамның өндіргіш күштері бір-бірімен тығыз байланысты және тарихи даму процесінде қарама-қайшылыққа түседі. Өндіргіш күштер өскен сайын қарама-қайшылықтар күшейе түседі, нәтижесінде революциялық жағдай туындайды

Ақпараттық дағдарыс мәдениет саласына да елеулі әсер етті, бұған, мысалы, біздің еліміздің музей жүйесіндегі өзгерістер серпінін сипаттайтын төменде келтірілген сандар дәлел бола алады: он жыл ішінде 1975-1985 жылдар аралығында музейлер саны екі есе өсті (914 - тен 1886 - ға дейін), қорлар көлемі-18 миллион бірлікке өсті (35,5-тен 53,4-ке дейін), бұл 18 миллион-музейлерге жаңа түсімдер, және осы орасан зор деректер көлемін өңдеу қажет болды.

Елдегі мұражайлардың басым көпшілігінде ХІХ ғасырдың аяғында қалыптасқан дәстүрлі технология сол кезде музей коллекциялары туралы мәліметтерді өңдеу үшін қолданылған. Оның негізінде дәстүрлі қағаз құжаттардың (кітаптар, журналдар, карточкалар және т.б.) тұтас топтамасын қолмен өңдеу жатыр. 1960 жылдардың басында шетелдік музей мамандары музей коллекциялары туралы деректермен жұмыс істеу технологиясын жетілдіру қажеттігін түсінді.

Шетелдік ақпарат көздері дәлелдегендей, сол онжылдықтың басында американдық ғалым Дэвид Вэнс (David Vance) шағын музей коллекциясы туралы деректерді өңдеу мақсатында американдық университеттердің бірінде орнатылған қуатты компьютердің қызметтерін пайдаланған. Перфокарталарға көшірілген мұражай заттарының сипаттамалары компьютерге енгізілді, арнайы жасалған бағдарламаның көмегімен өңделген және берілген критерийлер бойынша сұрыпталды және каталог түрінде қағазға басып шығарылды; бұл компьютердің көмегімен шығарылған алғашқы мұражай каталогы болды.

**Ұсынылатын әдебиеттер:**

Белл Д., Грядущее постиндустриальное общество. Опыт соц. Прогнозирования. М., 2004.

Винер Н. Кибернетика и общество. М.: Наука, 1958.

Дриккер А.С. Эволюция культуры: информационный отбор, С-Пб, Академический проект, 2001.

Лебедев А.В. Информационные технологии в музейном деле //Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Морозевич А.Н. Основы информатики: Учебное пособие. - Издательство Новое знание, 2001.

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

Степанов А.Н. Информатика для студентов гуманитарных
специальностей. - Издательство Питер, 2002.

**Лекция 2 Ақпараттық-іздеу жүйелері.**

1. Негізгі ұғымдар

2. Музей заты сипаттамасының құрамы мен құрылымы

3. Сипаттау және жіктеу стандарттары

Деректерді іздеу процесі ақпараттық іздеу жүйесінің көмегімен жүзеге асырылады. ЖЗШ деп Электрондық есептеу техникасы құралдарында іске асырылған және іздеуге, сондай-ақ пайдаланушыға берілген параметрлер бойынша қажетті ақпаратты беруге арналған автоматтандырылған іздеу жүйесін айтамыз.

Шығу деректерін алу түріне байланысты ЖЗШ құжаттық болып бөлінеді, онда іздеу нәтижесі құжат немесе құжатқа сілтеме түрінде беріледі), фактографиялық (іздеу нәтижесі – нақты мәліметтер, мысалы, суретшінің аты немесе оның өмір сүру күні немесе т.б.) және осы екі түр біріктірілген кезде докуметалды-фактографиялық болып бөлінеді; соңғы жылдары жүйелердің осы класы танымал болды. ЖЗШ жұмысының негізінде ЖЗШ-ның ақпараттық-іздестіру тілі жатыр; бұл арнайы жасанды тіл:

* пайдаланушының қызығушылығын тудыратын объектілердің ресми сипаттамасы (мұражай заттары, авторлар, коллекционерлер, көрмелер және т.б.).
* ақпараттық-іздестіру жүйесіне жүгінген кезде ақпараттық сұраулардың мазмұнын формальды түрде білдіру.

Негізгі мазмұны IPS – де қабылданған ақпараттық сұраныс өлшемдеріне сәйкес келетін жауап тиісті деп аталады, жауап пайдаланушының ақпараттық қажеттілігіне сәйкес келеді-пертитнентті. IPIA жұмысы кезінде сәйкестікті бағалау ақпараттың толықтығы мен дәлдігі, ақпараттың жоғалуы және ақпараттық шу көрсеткіштері бойынша жүзеге асырылады.

ААЖ-да қойылған міндетке байланысты әртүрлі типтегі IPI қолдануға болады: жіктеу, дескриптор, фасет, объект-атрибут. Мысалы, интернетте "кілт сөздер тілі" IPI ретінде кеңінен қолданылады, бұл тақырыптардан, рефераттардан және құжаттардың толық мәтінінен алынған лексикалық бірліктердің жиынтығы.

Зерттеулер мен көпжылдық практикалық тәжірибе көрсеткендей, мұражай коллекцияларымен жұмыс істеу үшін Объектілік-атрибут типіндегі IPIA ең қолайлы болып табылады.

Мұражай заттарының қолданыстағы сипаттамаларын талдау олардың құрылымында шартты түрде "есеп" және "ғылыми"деп атауға болатын екі бөлікті бөлуге мүмкіндік береді. Мұндай бөлу тарихи және мәдени ескерткіштердің сипаттамасымен (мұражай нысандары сияқты) жұмыстың функционалдық ерекшеліктерінің көрінісі ғана емес, сонымен қатар бухгалтерлік бөліктің әмбебап және ресми сипаттамаға жақсырақ болатындығымен анықталады. Көптеген сарапшылар бухгалтерлік есепті автоматтандыруды оны шешу уақыты бойынша да, мәні бойынша да бірінші кезектегі, басым міндет деп санайды. Бұл дерекқорға есептік деректерді енгізу белгілі бір бөлім бойынша қорлардың жағдайы туралы қажетті минималды ақпарат алуға, негізгі технологиялық шешімдерді өңдеуге мүмкіндік береді. Сондықтан, музей заттары туралы мәліметтер базасын құрудың алғашқы қадамы, әдетте, музей затын есепке алу сипаттамасының бірыңғай құрылымын құру, яғни Музейдегі коллекцияларды есепке алу талаптарына сәйкес келетін толықтығы мен дәлдігі бар затты сипаттайтын көптеген белгілерді бөліп көрсету болып табылады.

1970 жылдардың ортасында Robert G. Channel (АҚШ) және Peter Homulus (Канада) алғаш рет CIDOC талқылауына 16 Ақпараттық санатқа негізделген мұражай тақырыбын сипаттау стандартының жобасын ұсынды. Бастапқы құжатты жетілдіру және тереңдету жұмыстары CIDOC аясында да, жекелеген елдердің ұйымдары (әсіресе MDA Ұлыбританияның мұражай құжаттамасы қауымдастығы белсенді) жүргізді. 1994 жылы CIDOC "MICMO. Minimum information categories for museum objects: proposed guidelines for an international standard”. Бұл құжат Ресми стандарт ретінде емес, мұражай тақырыбын сипаттауға арналған нұсқаулық ретінде қарастырылуы керек және осы сапада музей қауымдастығында консенсусқа қол жеткізу үшін қызмет етуі керек.

1993 жылдан бастап Францияда "Narcisse (Net Art Research Computer Image Systems in Europe)"кескіндеме саласындағы суреттерді сипаттау мен бейнелеудің ақпараттық-іздеу жүйесі жұмыс істейді. Кейінірек бұл жүйе бейнелеу және қолданбалы өнердің басқа түрлеріне қолданыла бастады. Бұл жүйеде көп тілді (15 тіл) сөздіктерді қолдана отырып, музей затын сипаттау стандарты қолданылды. Осы жобада алынған оң нәтижелер eros жобасы аясында шешілетін күрделі мәселелерді шешуге көшуге мүмкіндік берді, онда тезаурустың орыс тіліндегі нұсқасы да қолданылады; мемлекеттік тарихи мұражай осы жобалармен жұмыс істеуге белсенді қатысады.

**Ұсынылатын әдебиеттер:**

Лебедев Л.Я. Информационные технологии в музейном деле // Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Мееров К.А., Кузьмина Е.С. К вопросу об унификации иконографического изображения в ИПС. Электронные библиотеки, 2001, т. 4, вып. 2.

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

Перцев Д.Г Компьютер в музее и музей в компьютере. М – Милан, 1996.

**Лекция 3 Коммуникациялық технологиялар.**

1. Интернет желісінің негізгі элементтері

2. Ғаламдық іздеу жүйелері

3. Мамандандырылған мұражай қызметтері

Интернет АҚШ-та дүниеге келді, ал ең қызығы, оны құруға түрткі КСРО АҚШ-қа шабуыл жасағысы келді немесе, кем дегенде, АҚШ-та осылай ойлады. Нәтижесінде, 1958 жылы АҚШ әскери күштері КСРО-дан зымырандық шабуыл туралы ерте ескерту жүйесін құру туралы шешім қабылдады (NORAD, North American Aerospace Defence Command жүйесі). Бақылау пункттері бүкіл елге таралғандықтан, ақпаратты тез жеткізе алатын желі қажет болды.

1962 жылы тамызда Дж. Массачусетс технологиялық институтының (АҚШ) ликлидері желі арқылы мүмкін болатын әлеуметтік өзара әрекеттестіктің құжаттық сипаттамасын қамтитын бірқатар жазбаларды ұсынды. Автор кез-келген компьютерде орналасқан деректер мен бағдарламаларға жылдам қол жеткізе алатын өзара байланысты компьютерлердің ғаламдық желісін құруды болжады. Рухта бұл тұжырымдама қазіргі жағдайға өте жақын Интернет. 1962 1962 ж. Ликлайдер АҚШ Қорғаныс министрлігінің ғылыми-зерттеу және тәжірибелік-конструкторлық басқармасында (қорғаныс саласындағы ғылыми-зерттеу жобалары агенттігі, DARPA) алғашқы ғылыми-зерттеу Компьютерлік жобасының жетекшісі болды.

Желілік технологияны қолдана отырып, әлеуметтік өзара әрекеттесудің алғашқы жазылған сипаттамасы Дж. 1962 жылы тамызда MIT-тен К.Р. Ликлидер өзінің "галактикалық желі"тұжырымдамасын талқылады. Ол кез-келген түйіннен деректер мен бағдарламаларға жылдам қол жеткізе алатын ғаламдық өзара байланысты компьютерлер жиынтығының пайда болуын болжады. Өз рухында бұл тұжырымдама қазіргі интернетке өте ұқсас болды. Ликлидер DARPA агенттігінде ғылыми зерттеу компьютерлік бағдарламасын бірінші болып басқарды, 4 1962 жылдың қазан айынан бастап DARPA-да жұмыс істей отырып, ол өзінің ізбасарларын Иван Сазерленд, Боб Тейлор және mit ғалымы Лоренс Дж. Робертс желінің осы тұжырымдамасының маңыздылығында.АҚШ Қорғаныс министрлігінің Перспективалық зерттеулер мен әзірлемелер басқармасында (Defense Advanced Research Projects Agency, DARPA).

Леонард Клейнрок MIT-те 1961 жылдың шілдесінде пакеттік коммутация теориясы туралы алғашқы мақала және 1964 жылы осы тақырыптағы алғашқы кітап жариялады. Тағы бір маңызды қадам-компьютерлерді бір-бірімен байланыстыру. Бұл мәселені зерттеу үшін 1965 жылы Томас Меррилмен бірге жұмыс істеген Робертс Массачусетс штатында орналасқан TX-2 компьютерін төмен жылдамдықты телефон желісін қолдана отырып, валифорниядағы Q-32 компьютеріне қосты. Нәтижесінде алғашқы (кішкентай болса да) кең ауқымды компьютерлік желі құрылды

1973 жылы Internet Project (желілерді біріктіру жобасы) жобасы бойынша жұмыс басталды. Бұл жобаның жетекшісі Роберт Кан ашық желілік сәулет идеясын білдірді. Ашық желілік архитектура жеке желілерді дербес жобалауға және дамытуға болатындығын білдіреді. Жобаны орындау барысында ашық желілік архитектурасы бар қоршаған ортаның талаптарын қанағаттандыратын хаттама жасалды. Бұл хаттама кейіннен TCP/IP деп аталды (Transmission Control Protocol/Internet Protocol – беруді басқару хаттамасы/желіаралық хаттама). 1983 жылдың 1 қаңтарында ARPANET құрамындағы барлық компьютерлер TCP/IP хаттамасына бір мезгілде көшірілді. Осылайша, интернет желісі дами алатын стандарт орнатылды, оған сәйкес ол әлі де дамып келеді.

Ғаламдық іздеу жүйелері бүкіл интернет кеңістігінде деректерді іздеуге мүмкіндік береді. Мысалы, іздеу жүйелерін ағылшын тілінде Yahoo деп атауға болады (www.yahoo.com), AltaVista (www.altavista.digital.com) Google (www.google.com); ең көп таралған ресейлік жүйелердің бірі-РАМБЛЕР (www.rambler.ru), Апорт (http://www.aport.ru/), Яндекс (www.yandex.ru).

ICOM Халықаралық мұражайлар кеңесінің сайттары www.icom.org, CIDOC комитеті www.cidoc.icom.org, әлемдік мұражай қауымдастығына қатысты жағдайды білуге мүмкіндік береді.

Интернетте (коммерциялық негізде) таратылатын мұражайлар мен жеке коллекциялардан алынған заттардың жоғары сапалы электронды суреттерінің мәліметтер базасы бар мамандандырылған порталдар өте танымал болды. Мысал ретінде: Corbis корпорациясының жобалары www.corbis.com / Scala компаниялары www.scala.firenze.it/in.dir/default.htm.

**Ұсынылатын әдебиеттер:**

Лебедев Л.Я. Информационные технологии в музейном деле // Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Лебедев А.В. Музейные представительства в Интернет: Российский и зарубежный опыт // Музей и новые технологии. М., 1999

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

Перцев Д.Г Компьютер в музее и музей в компьютере. М – Милан, 1996.

# Томпсон О.И. Новые технологии и культурное наследие. М., 2009

**Лекция 4 Виртуалды экспозициялар мен көрмелер**

1. Экспозицияны дайындау кезеңіндегі ақпараттық технологиялар

2. Электрондық экспозиция

3. Электрондық көрмелер мен экспозициялардың мысалдары

ХХІ ғасырдың қазіргі заманғы мұражайы Мұражай миссиясын түсінудегі екпіндердің ауысуымен сипатталады. Егер XIX – XX ғасырларда мұражай, ең алдымен, мәдени мұра заттары жиналатын және сақталатын ғибадатхана ретінде қарастырылса, онда қазіргі заманғы мұражай өзінің дәстүрлі функцияларын төмендетпей, келушілерге бет бұрып, тек экспозицияда ғана емес, сонымен қатар қоймаларда да сақталатын мәдени құндылықтардың барлық түрлерін барынша толық көрсетуге тырысады. It келушілерге көптеген жылдар бойы қорларда сақталған және сондықтан келушілерге бұрын қол жетімді емес заттарды ұсынуға мүмкіндік береді; сондықтан it экспозициялық және көрме қызметінде көбірек орын алады және келушілерге мұражай коллекцияларын ұсынудың әдістері мен құралдарын жетілдіруде баға жетпес көмек көрсете алады және көрсетеді.

Бастапқыда электронды экспозициядағы" басты рөлді " музей залында орналасқан және келушілерге қол жетімді жеке компьютер ойнады. Компьютерге сілтеме жасай отырып, келуші коллекция туралы қысқаша анықтама ала алады, мұражай залдарының орналасу жоспарын зерттей алады, коллекцияның шедеврлерімен таныса алады.

Қазіргі заманғы экспозициялық аппараттық-бағдарламалық кешендер олардың ата – бабаларынан тек жетілдірілген техникалық құрылғылармен және технологиялық шешімдермен ғана емес, сонымен қатар экспозицияның ғылыми тұжырымдамасын жасауға, сәулет-көркемдік шешімдерді таңдауға, мазмұнына, ұйымдастыру тәсілдеріне және келушіге ақпарат ұсынуға қағидаттық тұрғыдан ерекшеленеді. "Электрондық экспозиция", "виртуалды көрме", "виртуалды мұражай" сияқты ұғымдар тек мұражай мамандарының ғана емес, келушілердің де күнделікті өміріне енеді. Бұл әсіресе экран мәдениетінің түрімен сипатталатын жастар аудиториясына қатысты.

Мамандардың арасында "электронды экспозиция"деген не екенін анықтауда Бірлік жоқ па? Біз келесі анықтаманы қолданамыз:

"Электрондық музей экспозициясы – бұл бірқатар негізгі экспозициялық функцияларды, атап айтқанда-түсіндіру, ақпараттық қолдау, көрсету, оқыту және т.б. өзіндік экспозициялық шеткері құрылғылармен байланысты компьютерді өзіне алатын музей экспозициясы".

Электрондық экспозицияның (көрменің) ең маңызды қасиеті-оны тікелей мұражай залдарында ғана емес, сонымен қатар тиісті аппараттық-бағдарламалық кешенмен жабдықталған кез-келген басқа жерде де көрсетуге болады.

Әрі қарай, біз электронды көрмелерді ұйымдастыруға көмектесетін негізгі жабдықты қарастырамыз.

*Электрондық компьютерлік гидтер.*

Электронды гидтер мұражайларға келушілерге экскурсиялық қызмет көрсету саласында кеңінен қолданылады. Біз мұражайға кірген кезде келушіге ойнатқыш бар құлаққаптар ұсынылатынына үйреніп қалдық, онда мұражайға стандартты турдың жазбасы орнатылған. Бүгінгі таңда бұл құрылғылар бұрынғы нәрсе және оларды электронды аудио және видео гидтер алмастырады; олардың кейбіреулері төменде талқыланады.

Мұндай жүйе серверден басқарылатын және мұражай коллекциялары туралы мәтіндік, графикалық және аудио ақпаратты қамтитын компьютерлік дерекқорға бағытталған мұражайдың бірыңғай компьютерлік желісіне негізделген. Қалта компьютерінің көмегімен туристер ана тіліндегі түсініктемені тыңдап қана қоймай, экспонаттардың бейнесін көруге, мұражайдың қызықты көріністері мен суреттерін белгілеуге, танымдық ойындарға қатысуға мүмкіндік алады. Мұндай жүйе, мысалы, Тайпейдегі (Тайвань) император сарайы мұражайында жүзеге асырылады.

Lifeplus компьютерлік нұсқаулығы бар қызықты экскурсиялық жоба Еуропалық Одақтың қаржылық қолдауымен жасалады. Турист артқы жағына киетін рюкзакта портативті жеке компьютер орналастырылған; камера дисплейі басына бекітілген. Нақты уақыттағы арнайы бағдарламалық жасақтама туристің орналасқан жерін есептейді және виртуалды элементтерді нақты суретке "жүктейді".

**Ұсынылатын әдебиеттер:**

Лебедев Л.Я. Информационные технологии в музейном деле // Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Лебедев А.В. Музейные представительства в Интернет: Российский и зарубежный опыт // Музей и новые технологии. М., 1999

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

Перцев Д.Г Компьютер в музее и музей в компьютере. М – Милан, 1996.

# Томпсон О.И. Новые технологии и культурное наследие. М., 2009

**Лекция 5 Мультимедиялық технология және заманауи музей экспозициясы**

1. Мультимедиялық өнімдерді жасаудың жалпы принциптері

2. Негізгі бағдарламалық-аппараттық құралдар

3. Графика, анимация, бейне, дыбыс, 3-D технологиясын пайдалану

Мультимедиа-ақпаратты ұсынудың және оны бір контейнер объектісінде өңдеудің әртүрлі нысандарын бір уақытта пайдалану. Мультимедиа термині көбінесе деректердің едәуір көлемін сақтауға және оларға тез қол жеткізуге мүмкіндік беретін ақпарат құралдарына сілтеме жасау үшін қолданылады (осы типтегі алғашқы медиа CD – compact disk болды). Бұл жағдайда мультимедиа термині компьютер осындай медианы қолдана алады және пайдаланушыға аудио, видео, анимация, сурет және басқалар сияқты барлық мүмкін мәліметтер арқылы мәтін сияқты ақпарат берудің дәстүрлі тәсілдеріне қосымша ақпарат бере алады дегенді білдіреді.

Мультимедиялық технологиялардың пайда болуы Әлеуметтік-мәдени қызмет көрсету және туризм саласында тез қолданыла бастады. Мультимедиялық технология дыбыстық, графикалық және бейне файлдармен жұмыс істеуге мүмкіндік береді, бұл әлеуметтік-мәдени қызмет және туризм саласында компьютерлік технологияны қолданудың жаңа бағыттарын ашады,виртуалды экскурсиялар мен саяхаттарды дамытуға дейін пайдаланушыға туристік өнімді көрнекі түрде ұсынады. Мультимедиялық технологияларды туризмде қолданудың ең заманауи бағыттары-Мультимедиялық презентациялар мен экскурсиялар.

Мультимедиялық презентация-бұл бір ортаға ұйымдастырылған компьютерлік анимация, графика, видео, Музыка және дыбыстық сериялардың үйлесімі. Мультимедиялық презентацияның ерекшелігі-оның интерактивтілігі, яғни қолданушы үшін заманауи компьютерлік құралдармен жасалған мультимедиялық кескінмен өзара әрекеттесу мүмкіндігі.

Мультимедиялық презентациялар, ең алдымен, маркетингтік міндеттерді шешуге арналған: компания шығаратын өнімдер мен қызметтер туралы нақты мақсатты аудиторияға барынша бағытталған динамикалық визуалды түрде хабарлау; мультимедиа өнімді немесе брендті жылжыту үшін кең ауқымды жарнамалық науқандарды қолдау.

Электрондық жарияланымдарды құру EP (CD-ROM – да да, интернеттегі сайттарда да) – бұл ұзақ және қымбат процесс, оған әр түрлі мамандықтағы мамандар қатысуы керек: мұражайшылар, суретшілер, бағдарламашылар және т.б. барлығы мұражай туралы, коллекция туралы, көрме туралы, суретші туралы айтқымыз келетін барлық нәрселерден алыс екенін түсінуден басталады. мұражайшыға айтудың қажеті жоқ – дәстүрлі құралдарды қолдана отырып жеткілікті түрде ұсынуға болады.

Виртуалды экскурсиялар әлем мұражайларына шынайы саяхаттарды ауыстырады. Мұндай "туристік саяхат" ыңғайлы және ыңғайлы, қауіпсіз, өйткені ол үйде жүзеге асырылады. "Виртуалды саяхат" мәдени кеңістіктің үлкен кеңістігін ашады, саяхат кеңістігіндегі жалғыз көлік құралы-компьютерлік тінтуір.

Қызықты виртуалды панорамалар мен турларды виртуалды саяхат шеберханасының веб-сайтына кіруге болады (http://panofoto.ru). сондай – ақ, саяхатшыға ұсыныстар жүйесі (TRS) әзірленді-пайдаланушыға интернеттегі қолданушымен интерактивті "сөйлесу" нәтижесінде ұсынылған көптеген өнімдердің ішінен ең қолайлы өнімді таңдауға көмектесетін сараптамалық жүйелер. TRS пайдаланушымен диалог жүргізеді, көптеген сұрақтар қояды және пайдаланушының қалауына сәйкес келетін экскурсия бағыты үшін бір немесе одан да көп ұсыныстар береді. Мұндай жүйелердің мақсаты-әртүрлі сайттарға бару, ақпарат жинау, оны жеке қалауыңызбен салыстыру, содан кейін ең қолайлы орынды таңдау үшін пайдаланушылардың экскурсияны таңдауға кететін уақытын азайту.

**Ұсынылатын әдебиеттер:**

Лебедев Л.Я. Информационные технологии в музейном деле // Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Лебедев А.В. Музейные представительства в Интернет: Российский и зарубежный опыт // Музей и новые технологии. М., 1999

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

Перцев Д.Г Компьютер в музее и музей в компьютере. М – Милан, 1996.

# Томпсон О.И. Новые технологии и культурное наследие. М., 2009

Шлыкова О.В. Феномен мультимедиа. Технология эпохи электронной культуры. Московский государственный университет культуры и искусства. – М., 2003. - 267 с.

**Лекция 6 ICOM Халықаралық мұражайлар кеңесінің қызметі**

1. ICOM Халықаралық мұражайлар кеңесінің қызметі

2. Ұлттық музей қауымдастықтары

3. Посткеңестік кеңістіктегі мұражайлардың өзара әрекеті

Әлемдегі ең танымал мұражай қауымдастығы – ICOM Халықаралық Мұражайлар кеңесі (the International Council of Museum). COM-1946 жылы қарашада ЮНЕСКО жанынан құрылған және бүкіл әлемдегі мұражайлар арасында сөзсіз беделге ие халықаралық үкіметтік емес ұйым. ICOM отызға жуық комитеттерді біріктіреді (археология, қалпына келтіру және т. б.), олардың екеуі өз жұмысында заманауи ақпараттық технологияларды қолдануға тікелей байланысты:

- Cidoc құжаттама комитеті (Халықаралық құжаттама комитеті, 1963 жылы құрылған),

- AVICOM кино, аудио және видео комитеті (Халықаралық аудиовизуалды және сурет пен дыбыстың жаңа технологиялары Комитеті, 1991 жылы құрылған).

Cidoc дәстүрлі түрде мұражайлардағы компьютерлендіру мәселесімен айналысады. СИДОК комитеті 1963 жылы мұражай мамандарының шағын тобы мұражай құжаттамасы саласындағы ұлттық және халықаралық стандарттарды, ең алдымен мұражай заттарын сипаттау стандарттарын құруға бағытталған зерттеулерді бастаған кезде пайда болды. Бастапқыда мамандардың кездесулеріне 50-ден астам қатысушы қатысты, ал кездесулердің өзі "отбасылық" сипатта болды; негізінен еркін пікірталас түрінде стандарттаудың теориялық мәселелері талқыланды. Ол кезде компьютерлерді қолдану және мұражайларда мәліметтер базасын құру туралы армандауға болатын еді; дегенмен, сол кездің өзінде мұражайлар өздерінің күш-жігерін біріктіріп, мұражай коллекцияларын ретке келтіру және қорғау мақсатында құжаттауға бірыңғай көзқарас қалыптастыруы керек екені белгілі болды.

1967 жылы ЮНЕСКО-ның қолдауымен Барселонада ұлттық инвентарлар құру бастамасын қолдаған сарапшылар кездесуі ұйымдастырылды; осы кездесудің нәтижелері бойынша СИДОК аясында құжаттама стандартын әзірлеу бойынша бірлескен жоба басталды.

*АҚШ Ұлттық музей қауымдастықтары:*

MCN мұражай компьютерлік желісі (Museum Computer Network). Мұражайда компьютерлерді қолданудың алғашқы тәжірибелері 1963 жылы жүргізілген АҚШ-та 1967 жылы MCN Ұлттық музей компьютерлік желісі (Museum Computer Network) құрылды, ол өз тәжірибесінде компьютерді қолданатын американдық мұражайлар тобын біріктірді. Бұл қауымдастық АҚШ-тағы әдістемелік және үйлестіру орталығы рөлін атқара отырып, бүгінгі күнге дейін бар. MCN-де өзінің SPECTRA журналы бар.

**Ұсынылатын әдебиеттер:**

Лебедев Л.Я. Информационные технологии в музейном деле // Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Лебедев А.В. Музейные представительства в Интернет: Российский и зарубежный опыт // Музей и новые технологии. М., 1999

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

Перцев Д.Г Компьютер в музее и музей в компьютере. М – Милан, 1996.

# Томпсон О.И. Новые технологии и культурное наследие. М., 2009

Косова И.М. Международный совет музеев (ИКОМ) и его роль в укреплении взаимодействия музея и общества // Музей и общество. Проблемы взаимодействия. Сборник трудов творческой лаборатории «Музейная педагогика» кафедры музейного дела. Вып.3. –М.: АПРИКТ, 2001. С. 6-21.

Лебедев Л.Я. Информационные технологии в музейном деле // Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

**Лекция 7-8 Интернет желісіндегі музей**

1. Facebook және Инстаграм;
2. Youtube, Google+, Twitter.

Кез-келген мұражайға сайтта үлкен аудиторияны тарту өте қиын, тіпті форумдар құрып, кейбір өткір мәселелерді талқыласа да, жаңа пайдаланушыны тарту өте қиын. Бұл компьютерлер, гаджеттер және Интернетке қол жетімді әлемнің барлық дерлік тұрғындарын сіңірген әлеуметтік желілердегі байланыс. Әлеуметтік желілерді пайдаланушылар үшін жас шегі іс жүзінде жоқ, әлеуметтік желілер тек жас шектерін ғана емес, сонымен бірге ұлт, білім, табыс деңгейін де бұлдыратады. Мұражай өзінің әлеуметтік желілерге кіруінің артықшылықтарын түсіне бастаған кезде, ол әлеуетті келушілердің аудиториясын кеңейте отырып, бүкіл әлемнің пайдаланушыларымен үнемі байланыста болудың қуатты құралын ашады.

Бүгінгі таңда интернетте 21 танымал әлеуметтік желіде тіркелген пайдаланушылардың жалпы саны жер бетіндегі адамдар санына жетті. Ең ірі әлеуметтік желілер-Facebook, Youtube, Google+, Twitter, Instagram; Ресейде – ВКонтакте. Adobe Social жүргізген талдауға сәйкес, 2014 жылы Facebook әлеуметтік желісінде 1,4 миллиард аккаунт тіркелген

Facebook және Инстаграм әлеуметтік желілерімен жұмыс. Мазмұнды басқару және SMM мұражайлар қауымдастықтары әлеуметтік желілер аудиторияны ақпараттандыру және тарту құралы ретінде. Әлеуметтік желілер мұражай аудиториясын зерттеу құралы ретінде.

Vs ресми мұражай сайттарының әлеуметтік желілеріндегі сайттар. Мұражай қызметінің басқа түрлері үшін әлеуметтік желілердің мүмкіндіктері.

Мұражайда Instagram әлеуметтік желісінің элементтері бар фотосуреттер мен бейнелерді бөлісуге арналған қосымшамен жұмыс

● Музейлік Instagram не үшін қажет

● Дарвин музейінің аккаунты мысалында мұражайдың даму тарихы, өсу динамикасы

● Жазылушылар: олар кім?

● Профиль қақпағының дизайны, био

● Stories-ті не үшін пайдалану керек?

● Иллюстрациялар бекетіне тұлға мұражай

● Мазмұн түрлері

● Мұражай және шындықпен байланыс

● Музейаралық акциялар және коллаборациялар

● Бірегей айдарлар

● Хэштегтер: оларды қайда қою керек

● Аккаунтты жылжыту тәсілі ретінде ұтыс ойындары мен жарыстар

● Instagram қосымшалары

● Instagram аудиториясының мінез-құлық ерекшеліктері

YouTube мұражай арнасында бейне мазмұнын жариялау.

Түсіру үшін материалдық-техникалық база және арнаны жүргізу ерекшеліктері Дарвин мұражайының арнасын дамыту тәжірибесінде YouTube арнасын (жеке немесе ұйым) құру және орнату туралы Кіріспе дәріс (44 мың жазылушы). Біз қажетті негізгі бағыттармен қысқаша танысуға тырысамыз: режиссура және блог жүргізу, түсіру және монтаждау, арнаны баптау және жылжыту.

● Блог жүргізу

● Мұражайда арна жүргізетін Команда мен мамандар.

● Түсіру (камера, дыбыс, жарық). Түсірілім жүргізуге арналған материалдық - техникалық база.

● Бейне және редакциялау бағдарламаларын орнату

● Кейінгі өндіріс немесе соңғы бейне өңдеу

● Арнаның даму бағыттары және ықтимал өсу аймақтары

● Орнату және арнаны басқару ерекшеліктері

● Арнаны жылжыту

Мұражай сайты. Мұражай сайтында не болуы керек?

Мәдениет бойынша сапалы веб-сайттар құру бойынша Халықаралық жобалар мен жұмыс топтарының ұсыныстары мұражай веб-сайты: ресейлік және шетелдік порталдар мен веб-сайттарға жалпы шолу және олардың типтік құрылымы. Мұражай сайты мен әлеуметтік медиа, олар бір-бірін қалай толықтырады және біріктіреді? Мәдениет веб-сайттарын құру жөніндегі халықаралық комиссиялардың ұсыныстары (Minerva және MINERVA PLUS жобалары).

**Ұсынылатын әдебиеттер:**

Алешин Л. И. Информационные технологии: учеб. пособие. М.: Маркет ДС Корпорейшн, 2010.

Климов В. А. Информатика и информационные технологии [Электронный ресурс] : Учебник. М.: Издательство Юрайт, 2015.

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея.. М.:РГГУ, 2007.

П. О. Васильева, А. В. Михайлова, Д. В. Качуровская, С. Э. Феоктисова Музей в цифровую эпоху: Перезагрузка. - М.: Издательские решения, 2018.

Тоффлер Э. Третья волна. М., 2004

**Лекция 9 Музей саласындағы халықаралық ақпараттық жобалар.**

1. ЕО жүзеге асыратын жобалар

2. ЮНЕСКО:"барлығына АРНАЛҒАН АҚПАРАТ" бағдарламасы

3. Ақпараттандыру жөніндегі халықаралық конференциялар

Еуропада ақпараттық қоғам құру аясында ЕО үлкен рөл атқарды және ойнайды. ЕО ішінде әртүрлі салаларда, соның ішінде телекоммуникация бойынша бірыңғай саясат әзірленуде. Еуропалық Комиссия-ЕО атқарушы органы, ол бюджетті және ЕО-ның әртүрлі қорлары мен бағдарламаларын басқарады. Мәдениет саласын жетілдіруге бағытталған ЕО-ның негізгі ғылыми-техникалық бастамалары (оның ішінде мұражай саласына ең заманауи ақпараттық технологияларды енгізу) "ғылыми зерттеулер мен әзірлемелердің негіздемелік бағдарламалары"деп аталатындар аясында өтті және өтуде.:

– Үшінші негіздемелік бағдарлама (1990-1994)

- Төртінші негіздемелік бағдарлама (1994-1998 жж.),

- Бесінші негіздемелік бағдарлама (1998-2002 жж.),

– Алтыншы негіздемелік бағдарлама (2002-2006 жж.).

1994 жылдан 1998 жылға дейін ЕО-ның барлық ғылыми-техникалық бастамалары төртінші негіздемелік бағдарлама аясында өтті, оны іске асыру 18 нысаналы бағдарлама арқылы жүзеге асырылды. Осы бағдарлама аясында ЕО ақпараттық қоғамға көшу кезеңінде мәдениет саласын жетілдіруге бағытталған маңызды бастамалар көрсетті. Неғұрлым пәрменді бастамалардың бірі-бірінен кейін бірі өтіп, жиынтығында жаһандық мақсатты жүзеге асыруға мүмкіндік беретін жобалар сериясын өзектілендіру: "еуропалық мәдени мұраға қолжетімділікті қамтамасыз ететін сервистік қызметтер, бағдарламалық және телекоммуникациялық қосымшалар нарығын үйлесімді және теңгерімді дамыту үшін жағдай жасау".

Еурокомиссия бағдарламалары шеңберінде іске асырылған жобалар әлемдік мәдени мұраны цифрландыру және көпшілікке электрондық түрде ұсыну үшін жағдай жасауда жетекші рөл атқарды.

1990 жылдары орындалған жобалардың ішінде музейлік компьютерлендіру саласындағы әзірлемелердің "үш толқынын" бөліп көрсетуге болады:

- біріншісі 1980 жылдардың аяғы мен 1990 жылдардың басына келеді.,

- екінші 1990 жылдардың ортасына дейін.,

-1990 жылдардың екінші жартысында.

ЮНЕСКО-ның "барлығына АРНАЛҒАН АҚПАРАТ" бағдарламасы 2000 жылы дүниеге келген; бұл бағдарлама жаһандық ақпараттық қоғамды құруға байланысты саяси, құқықтық, этикалық және әлеуметтік мәселелер туралы пікірталастарды ұйымдастыруға, сондай-ақ Ақпаратқа жалпыға қол жетімділікті қамтамасыз етуге бағытталған жобаларды дайындауға негіз болады.

Бағдарламаның негізгі мақсаты-халықаралық ынтымақтастық пен серіктестіктің жалпы схемасын құру, құралдарды әзірлеу және жаһандық ақпараттық қоғамды құру үшін оның негізгі элементтерін тиімді іске асыру. Бағдарламаның атауы әлемдік қоғамдастықтың қарастырылып отырған мәселенің мәнін түсінуде айтарлықтай эволюцияны бастан өткергенін көрсетеді: егер бұрын әлеуметтік саладағы ақпараттандыру аппараттық және технологиялық шешімдер тұрғысынан қарастырылса, қазір Гуманитарлық, әлеуметтік және саяси аспектілерге назар аударылуда, ал соңғы тұтынушы жаңа әлемдік ақпараттық саясаттың басты бағыты болып табылады.Ақпарат – адам.

**Ұсынылатын әдебиеттер:**

Лебедев Л.Я. Информационные технологии в музейном деле // Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Лебедев А.В. Музейные представительства в Интернет: Российский и зарубежный опыт // Музей и новые технологии. М., 1999

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

Перцев Д.Г Компьютер в музее и музей в компьютере. М – Милан, 1996.

# Томпсон О.И. Новые технологии и культурное наследие. М., 2009

Косова И.М. Международный совет музеев (ИКОМ) и его роль в укреплении взаимодействия музея и общества // Музей и общество. Проблемы взаимодействия. Сборник трудов творческой лаборатории «Музейная педагогика» кафедры музейного дела. Вып.3. –М.: АПРИКТ, 2001. С. 6-21.

Лебедев Л.Я. Информационные технологии в музейном деле // Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

**Лекция 10 Музей қызметін басқару жүйесінде ІТ технологиядарды қолдану**

1. Мұражай дерекқоры: мақсаты және қолданылуы

Қазіргі әлемде ақпаратты құру және жинақтау қарқыны жеделдетілуде, және ақпарат ағынының циклінде әртүрлі ақпарат көздеріндегі әртүрлі білімге тез және тиімді қол жеткізуді қамтамасыз ететін құралдар қажет. Осындай құралдардың бірі-ақпараттық іздеу жүйесі, оның басты міндеті-үлкен көлемдегі мәліметтерден тиісті ақпарат беру және ең бастысы жаңа ақпарат құру.

Ақпаратты іздеу жүйесі-бұл құрылымдалған ақпараттың үлкен массивтерін өңдеуге, сақтауға, сұрыптауға, сүзуге және іздеуге арналған қолданбалы компьютерлік орта. Әрбір ақпараттық-іздестіру жүйесі (ЖЗШ) екі бөлімнен тұрады: деректер базасы (ДБ) және дерекқорды басқару жүйесі (ДҚБЖ). Ақпараттық жүйелерді пайдалану қазіргі адамның іскерлік қызметінің және табысты ұйымдардың жұмысының ажырамас бөлігі болып табылады. Ақпараттық жүйелерде адамға ерекше рөл беріледі, адам жеке зейнетақы шотын тікелей жасаушы, оны толтырады, оның конфигурациясына ықпал етеді, сонымен қатар жеке зейнетақы шотындағы ақпараттың тұтынушысы болып табылады.

Бастапқыда мұражайдағы ақпараттық-іздестіру жүйесі толық мәтіндік және графикалық ақпаратты қамтитын мұражай экспонаттары бойынша бірыңғай дерекқорды жүргізуге арналған болатын. Бірақ кейіннен ақпаратты сақтау және басқару мұражайдың негізгі бағыттарының біріне айналады, ал IPS динамикалық және дамып келе жатқан құрылымға айналды және оның функциялары барынша кеңейтілді.

Ақпараттық-іздеу жүйесінің маңызды функциялары:

* дұрыс, уақтылы және жүйеленген ақпаратпен қамтамасыз ету;
* мұражайішілік анықтамалық жүйелерді ұйымдастыру;
* мұражай есебін жүргізуді жеңілдету, коллекцияларды өңдеу және талдау;
* автоматтандыру есебінен қызметкерлерді күнделікті жұмыстан босату;
* қағаз тасымалдағыштарды электронды тасымалдағыштарға ауыстыру, бұл ақпаратты өңдеуді ұтымды ұйымдастыруға әкеледі;
* мекемедегі (Музейдегі)ақпарат ағындарының құрылымын және құжат айналымы жүйесін жетілдіру ;
* ғылыми қызметке көмек;
* экспозициялық-көрме қызметіне көмек;
* мұражай ынтымақтастығына көмек;
* мұражай коллекцияларына қашықтықтан қол жеткізуді қамтамасыз ететін мұражайлық және мұражайаралық WEB-ресурстарды құру.

Деректер базасы-бұл музейдің сандық негізі, сандық әлемдегі нақты заттардың көрінісі. Деректер базасын құру кезінде мәліметтер базасын барабар толтыру міндеті бірінші орынға шығады, бұл мазмұнды – мәтіндік, графикалық, бейне және аудио материалдарды жинау, өңдеу және Цифрландыру, бұл деректерді автоматтандырылған есеп жүйесіне енгізу, электрондық каталогтарды қалыптастыру. Бұл кезеңде құрылған ақпараттық массивтің есеп жүйесінің түріне қарамастан дәл берілуін қамтамасыз ету маңызды.

Деректер базасының максималды толықтығы автоматтандырылған салыстыруға, заттың толық сипаттамасын алуға, соның ішінде экспонат жоғалған, ұрланған немесе бүлінген жағдайда алуға мүмкіндік береді, сонымен қатар мұражайдың барлық коллекциялары бойынша жылдам іздеуді қамтамасыз етеді.

*Сайт* *құрылымы*

Бірінші кезектегі мақсатқа жету үшін – келушіні тарту және оның назарын сайтқа екі минуттан астам уақытқа кешіктіру үшін – мұражай мен веб-әзірлеушілер көп күш салуы керек. Болашақ сайттың тұжырымдамасы нақты жасалуы керек және оның негізінде сайттың құрылымы, оның негізгі бөлімдері және олардың толтырылу дәрежесі жоспарлануы керек. Сайттың ең көп таралған құрылымы, мүмкін ең өнімді келесі бөлімдерден тұрады:

1. Мұражай туралы ақпарат.

2. Мұражай туралы тарихи анықтама.

3. Мұражай коллекцияларының сипаттамасы және виртуалды тұсаукесері

4. Мұражай экспозицияларын сипаттау және виртуалды ұсыну (мүмкіндігінше).

5. Осы және алдағы көрмелер туралы ақпарат.

6. Ғылыми және білім беру қызметі туралы мәліметтер.

7. Іздеу жүйесі және сайт навигаторы.

8. Қонақ кітабы.

*Сайтты рәсімдеудің негізгі ережелері*

Кез-келген сайтты жобалаудың жалпы ережелері бар. Міне, олардың кейбіреулері:

1. Барлық беттерде ортақ негізгі элементтер болуы керек-әр бетте мұражайдың атауы, іздеу жолағы және навигатор болуы керек.

2. Сайт жаңа ақпаратпен толықтырылуы керек, онда жаңа материал бұрыннан бар материалға сәйкес келеді.

3. Сайт көптілді болуы керек, міндетті шарт – ақпараттың ағылшын тілінде болуы, өйткені бұл халықаралық қарым-қатынас тілі.

4. Сайт барлық пайдаланушылар үшін, тіпті физикалық шектеулері бар адамдар үшін де қол жетімді болуы керек. Мысалы, сайт көру қабілетінің ішінара жоғалуы бар адамдар үшін ыңғайлы болуы керек.

5. Сайт пайдаланушының сұранысына тез жауап беруі керек.

6. Сайт ашық болуы керек, яғни пайдаланушыға бұл сайтты кім және не үшін жасағандығы, қандай ақпарат әкелетіні туралы нақты ақпарат беру.

Мұражайдың сауатты ресімделген сайты-бұл мәдени мұра туралы білімді таратудың әлеуметтік функциясын орындаудың тиімді құралы. Тарихпен, ғылыммен, мәдениетпен және өнермен танысудың бейнелі, әсерлі, мазмұнды және ақылды тәсілдерін ұсына отырып, бұл сайттар мұражайлардың скучно мекемелер екендігі туралы кең таралған пікірді жоққа шығаруға көмектеседі.

**Ұсынылатын әдебиеттер:**

Лебедев Л.Я. Информационные технологии в музейном деле // Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Лебедев А.В. Музейные представительства в Интернет: Российский и зарубежный опыт // Музей и новые технологии. М., 1999

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

Перцев Д.Г Компьютер в музее и музей в компьютере. М – Милан, 1996.

# Томпсон О.И. Новые технологии и культурное наследие. М., 2009

Косова И.М. Международный совет музеев (ИКОМ) и его роль в укреплении взаимодействия музея и общества // Музей и общество. Проблемы взаимодействия. Сборник трудов творческой лаборатории «Музейная педагогика» кафедры музейного дела. Вып.3. –М.: АПРИКТ, 2001. С. 6-21.

Лебедев Л.Я. Информационные технологии в музейном деле // Основы музееведения: Учебное пособие. М., 2005.

Ноль Л.Я. Информационные технологии в деятельности музея. М., 2007.

**Лекция 11 Ресей музейлерін ақпараттандыру тарихы**

Бүгінгі таңда ақпараттық-коммуникациялық технологияларды (АКТ) пайдалану мұражайлардың орналасқан жері мен профиліне қарамастан күнделікті қызметінің бір бөлігіне айналды. Акт мұражай ішіндегі мәселелерді шешу үшін де, келушілермен жұмыс жасау кезінде де, мұражай кеңістігінде де, одан тыс жерлерде де, ең алдымен Интернетте қолданылады. Дегенмен, бай практикалық тәжірибеге қарамастан, мұражайда АКТ-ны жан-жақты қолдануға арналған толыққанды теориялық еңбектердің жетіспеушілігі байқалады. Сондай-ақ, мұражайларға акт енгізудің тарихи процесін талдау іс жүзінде жоқ.

Алғашқы компьютерлер Ресей мұражайларында пайда болғаннан бері отыз жылдан астам уақыт өтті, мүмкін дәл қазір жинақталған тәжірибені түсіну қажеттілігі айқын бола бастады. Бұл мұражай институтының дамуы тұрғысынан ақпараттандыру процестерін түсіну туралы ғана емес, сонымен қатар қазіргі ақпараттық қоғамдағы мұражайдың жағдайын философиялық және мәдени талдау туралы.

*1960-1980 жылдардың ортасы.*

Алғашқы компьютерлер 1960 жылдардың басында Канада мен Франция мұражайларында қолданыла бастады. Автоматтандырылған каталогтарды енгізу бойынша жұмыстар бір мезгілде АҚШ-та жүргізіле бастады [17]. Музейлік компьютерлендірудің алғашқы бастаушыларының бірі археолог Роберт Чинхолл болды, ол алғашқы музейлік деректер банктерін жасауға белсенді қатысты, музей деректер банкі комитетінің бұрынғы атқарушы директоры, Альбукердегі табиғи тарих мұражайының директоры. 1975 жылы АҚШ-та" музейлік каталогтау және ЭЕМ " кітабы жарық көрді, оны 1983 жылы Ресейде Ю. А. Асеев пен Я. А. аударған және шығарған. Шером [20].

Кеңестік мұражайларды ақпараттандыру Батысқа қарағанда біршама кешірек басталды, атап айтқанда 1970 жылдардың ортасынан. Яков Абрамович Шер мен Юрий Алексеевич Асеевті КСРО-да Ақпараттандырудың алғашқы бастаушылары деп санауға болады. Олардың қызметі "физиктер" мен "лирикаларды"алғаш рет біріктірген дәуірде болды. А. С. Дриккер "ақпараттық-коммуникациялық технологиялар және мұражай: үшінші саты" мақаласында 1970-1980 жылдары болған кезеңді "романтикалық" деп атайды: "бұл практикалық кезеңнен гөрі романтикалық уақыт болды. Өнердің жауһарлары мәдениетті өзгертетін, аса сұранысқа ие кітаптар сияқты қолжетімді болатын, өте алыс болып көрінген болашақ туралы ойлар, қиялдар, армандардың ұшуы"

Мұражайларды ақпараттандырудың бірінші кезеңінің нәтижелерін қорытындылай келе, Чинхолл, Асеев және шерге сүйене отырып, келесі қорытынды жасауға болады:

1) "бір мәртелік жазба – көп мәртелік пайдалану"қағидатын іске асыруға мүмкіндік беретін алғашқы автоматтандырылған каталогтар енгізілді.;

2) компьютерлердің ақпаратты көп өлшемді іздеу қабілеті мұражай қызметкерлерін параллель картотекалар жасау қажеттілігінен құтқарды. Алайда, осы тұжырыммен бір уақытта толық іздеуді жүзеге асыру үшін каталогтарды (қағаз және автоматтандырылған) толығымен толтыру қажет екенін түсінді.;

3) нәтижесінде кейбір коллекциялар фрагменттерінің алғашқы автоматтандырылған каталогтары құрылды: мысалы, Юрий Алексеевич Асеев графика қорының 14000 бірлігінен тұратын база жасады. Революция мұражайында Гивц қызметкерлерінің көмегімен баннерлер коллекциясы бойынша мәліметтер базасы жасалды.

*1987-1990 жылдардың ортасы*

Ақпараттандырудың келесі кезеңінің басталуын 1987 жылы, Мәдениет министрлігі итальяндық Olivetti компаниясымен келісімшарт бойынша Мемлекеттік Третьяков галереясына заманауи есептеу техникасын сатып алған жыл деп санауға болады. Сондай-ақ, Ресей мұражайында жаңа жабдықтар орнатылды. Жеке компьютерлердің пайда болуы ақпараттандырудың екінші кезеңі үшін маңызды оқиға деп санауға болады, өйткені дәл осы сәттен бастап мұражай заттарының суреттерінің мәліметтер банкін құру жұмыстары басталды, ол кейіннен мультимедия саласында дамыды.

Дербес компьютерлерді енгізуден басталған кезеңді өтпелі деп санауға болады, өйткені хронологиялық тұрғыдан ол ел үшін бетбұрыс жылдары орын алды. Кеңес мемлекетінің құлдырауы, табиғи болса да, жаңа Ресейдің құрылуы, демократиялық қайта құру, жаңа экономикалық жағдайлар мәдени мекемелерге, соның ішінде мұражайларға үлкен әсер етті.

*1990-2000 жылдардың ортасы*

Музейлерді ақпараттандырудың келесі кезеңі автоматтандырылған есепке алу жүйелерін жоспарлы енгізумен ғана емес, сонымен қатар мұражайдың күнделікті қызметінде интернетті белсенді пайдаланумен де ерекшеленді.

Тоқсаныншы жылдардың бірінші жартысындағы мұражайларды ақпараттандыру мәселелеріне арналған дереккөздерді талдау жүргізіліп жатқан жұмыстар әлі де стихиялық сипатта болғанын көрсетеді. Бұл тек осы қызметтің ерекшелігімен, жабдықтың қымбаттығымен, мұражай қызметкерлерінің информатика саласындағы жеткіліксіз білімімен ғана емес, сонымен бірге елдегі жағдайдың ерекшеліктерімен де түсіндірілді.

**Ұсынылатын әдебиеттер:**

Асеев Ю.А., Поднозова И.П., Шер Я.А. Каталогизация музейных коллекций и информатика. // Современный художественный музей. Проблемы деятельности и перспективы развития: Сб. научных трудов ГРМ. - Л.: ГРМ, 1980.

Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: Опыт социал. прогнозирования / Пер. с англ. под ред. В.Л. Иноземцева. - М.: Academia, 1999.

Горизонты: пейзаж в русской и канадской живописи (1860-1940). Виртуальная выставка [Электронный ресурс] // Virtual Museum Canada. URL <http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/sgccms/expositions-exhibitions/horizons/Ru/index.html>.

Дриккер А.С. Информационно-коммуникационные технологии и музей: третья ступень// Информационные технологии в музее. Выпуск 2. Материалы Круглого стола к 25-летию Отдела музейной информатики Государственного Эрмитажа. СПб: Издательство Государственного Эрмитажа, 2006.