

В связи с этим происходит трансформация традиционной модели обучения в цифровую модель образования предполагающая получение образования в независимости от места и времени при помощи цифровых инструментов (образовательные приложения, платформы онлайн-обучения) и цифрового контента (виртуальная реальность/дополненная реальность).

Список использованных источников

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании от 01 сентября 2022 // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь [Электронный ресурс] –2022. – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=3871&p0=hk1100243>. – Дата доступа: 31.10. 2022.
2. Timchenko, V. Educational Technology Market Analysis [Electronic resource]: ResearchGate. – Mode of access: (PDF) Educational Technology Market Analysis (researchgate.net). – Date of access: 08.05.2022.

УДК 004.921

ИГРОВОЙ ИНТЕРАКТИВ И ВИЗУАЛЬНАЯ АЙДЕНТИКА КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ

Бовбель Е. В., Кислач А. О., Лаврова К. А.

Белорусский государственный университет культуры и искусств
e-mail: kafedraitk1995@gmail.com

Summary. The paper considers interactive game options and visual design of a cultural project, created by students of the Information Technologies in Culture Department and library specialists of the Belarusian State University of Culture and Arts, “Mystical Belarus”, dedicated to Belarusian cinema. The importance of game options and visual design of cultural project with educational content is analyzed.

Командой студентов кафедры информационных технологий в культуре Белорусского государственного университета культуры и искусств (БГУКИ) совместно с библиотекой БГУКИ был разработан проект «Беларусь мистическая», посвященный Белорусскому кинематографу. В основе проекта лежат фантастические произведения белорусских авторов таких как Л. Рублевская, В. Короткевич, В. Ластовский, Ян Богушевич, которые, на взгляд команды разработчиков могли бы лечь в основу фантастического киносериала. На основе этих произведений созданы киноафиши (кино-постеры) к как будто отснятым уже фильмам. Оригинальные постеры в полиграфическом исполнении представлены в Библиотеке БГУКИ.

Для привлечения внимания к проекту, к его идее, и возможной реализации в кинематографе была создана онлайн версия «Беларусь мистическая» [1], которая помимо цифровых плакатов содержит краткую информацию об авторах и их произведениях, фотографии и описание мест, упомянутых в этих произведениях. Важной составляющей проекта является игровой интерактив, где каждому желающему дается возможность проголосовать за понравившийся постер и самому стать автором постера или слогана к будущему кинопроизведению. Онлайн версия проекта реализована посредством сайта, разработанного с помощью конструктора Tilda. Интерактивный функционал задействует в том числе Google Forms.

Игровой интерактив позволяет погрузить участника или зрителя в более глубокое изучение представленной на сайте информации, а также стимулирует прочитать фантастические произведения белорусских авторов, некоторые из которых малоизвестны, поскольку конкурсы слоганов и постеров требуют знания содержания произведения.

Для успешного культурно-образовательного проекта, связанного с темой кино, значимой частью является в том числе визуальный контент. Поэтому здесь большое внимание было уделено визуальной айдентике. Рассмотрим далее концепцию визуальной айдентики проекта «Беларусь мистическая».

В первую очередь следует сказать о нейминге. Концепция проекта и ее название связано с декабрем. С одной стороны, это мистический месяц, который имеет особое значение в культуре и мифологии многих народов, что связано с появлением первого снега, празднованием Нового года и Коляд, наступлением зимнего солнцестояния. С другой же стороны, это кинематографический месяц, в который празднуются такие даты, как День белорусского кино (17 декабря) и Международный день кино (28 декабря). Мистика первого месяца зимы подсказала тему, а два кинематографических праздника – ее воплощение.

Говоря о цветовой палитре киноафиш, преобладающими цветами являются синий, серый, коричневый, оранжевый. Это натуральные, природные цвета, типичные для Беларуси времени поздней осени и начала зимы. Но в тоже время и мистические: свет тусклого загадочного огонька, пробивающегося сквозь густой туман.

Каждая постер, или киноафиша уникальна своим шрифтовым оформлением, за исключением информации о составе действующих лиц, которая выполнена в классическом для постера в начертании. Например, шрифт в стиле печатной машинки для заголовка «Черный замок Ольшанский» был выбран исходя из важности в произведении старинной книги. Геометрические формы находят свое отражение в виде полупрозрачных символов, отсылающих к небольшой, но важной детали произведения. Например, рог в «Дикой охоте короля Стаха», звук которого говорил о приближении Стаха и его дикой охоты.

Перечисленные ранее символы, как и герои, собираются на главной киноафише – «Беларусь у фантастичных апавяданнях», в которой, если присмотреться внимательно, можно обнаружить отсылки к другим киноафишам. Например, шахматная фигура ладьи из «Лодка отчаяния» или крест с черной жемчужиной из «Сердце мраморного ангела».

Поскольку современная кинофантастика не возможна без визуальных эффектов, реализуемых с помощью современной компьютерной графики, каждый постер содержит референсы к некоторым из них, так, например, на киноафише «Дикая Охота короля Стаха» в зеркале современная девушка видит свое отражение в мистической реальности, которая сегодня на экране преимущественно моделируется и затем монтируется в фильм средствами компьютерной графики. На киноафише «Янук, рыцарь Метлушки» можно заметить мистический персонаж подобный призраку, для создания таких героев с используют, например, компьютерную анимацию.

Таким образом игровой интерактив и визуальная айдентика полностью выполняют свои задачи – с одной стороны привлекают внимание к проекту, с другой стороны побуждают участников углубиться в изучение как белорусской литературной фантастики так современных кинотехнологий.

Проект планировалось запустить в 2021 году, однако для его реализации, подразумевающей как дистанционные мероприятия, так и мероприятия в самом университете помещали ограничения, связанные с пандемией. Однако была проведена тестовая версия мероприятий с небольшим количеством участников, которая позволила выявить ряд аспектов, требующих модернизации, таким образом проект будет запущен в декабре 2022 года. Познакомиться с проектом «Беларусь мистическая» и принять участие в конкурсах можно по ссылке, представленной на рис. 1.

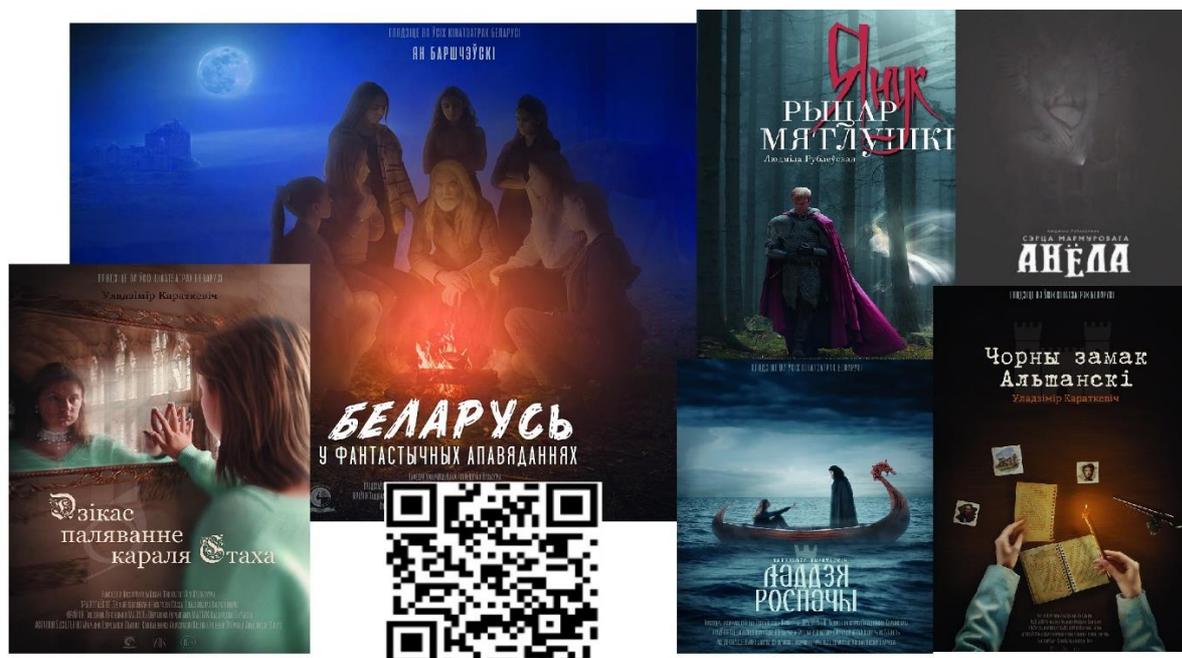


Рисунок 1 – Киноафиши проекта с QR кодом доступа к цифровой версии

Список использованных источников

1. Совместный проект кафедры информационных технологий в культуре и библиотеки БГУКИ «Беларусь мистическая» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://project4863681.tilda.ws/>. – Дата доступа: 01.11.2022.

УДК 339.9

ЭЛЕМЕНТЫ ЦИФРОВИЗАЦИИ ДОКУМЕНТОВ В ГОСУДАРСТВЕННЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ

Борисевич Ю. Э., Воронцова А. В.

Научный руководитель – Лабкович О. Н.

Белорусский национальный технический университет

e-mail: juli_lili2002@mail.ru

Summary. *Since the emergence of human society, economic activity has begun to develop human economic activity. The development of science and technology contributed to the strengthening of the production development. Due to unequal economic and political development, as well as natural conditions and resources, disagreements and problems often occur in the economy. Although the use of paper has been named for a long time, but it is still an urgent problem. And in order to solve this problem, information technologies are designed.*

Хозяйственная деятельность человека начала формироваться еще с того момента, как возникло человеческое общество. Данная деятельность была направлена на удовлетворение потребностей людей. С самого начала производство продукции носило только натуральный характер. Затем, с появлением излишков продукции начал развиваться обмен, а только потом возникла торговля.

С развитием машинного производства резко возросли объемы выпускаемой продукции. Начали формироваться единые рынки товаров и услуг, сырья и трудовых ресурсов. Развитие науки и техники способствовало усилению развития производства. Развивались интеграционные процессы в политике и экономике. Появлялись региональные политические, экономические, торговые и таможенные союзы и объединения.