

1. Название структурного подразделения университета: Академия культуры и искусств, кафедра социально-культурной деятельности.

2. Руководитель и автор проекта: к.п.н., доц. каф. СКД Чембулатова Светлана Юрьевна, Ахметов Александр Самадович.

3. Контактный телефон: кафедра (4752)71-25-31.

4. Описание проекта (разработки):

а) Название: Виртуальная экскурсия «По следам истории».

б) Цель: Создание виртуальной экскурсии в виде мультимедийного файла.

в) Актуальность: Экскурсия до сих пор остается доминирующей формой организации культурно-познавательного туризма, однако современные условия, характеризующиеся высоким техническим и технологическим прогрессом, позволяют расширить набор средств для ее организации и реализации. Актуальность проекта состоит в новом подходе к концепции экскурсии, ее реализации посредством современных массмедийных информационных технологий, что в свою очередь откроет быстрый и легкий способ к ее «потреблению». Виртуальная экскурсия позволит без перемещения в пространстве получить желаемые знания о культурном объекте при обычном просмотре на ПК (проекторе и др.), при этом виртуальная экскурсия не потеряет ценности обычной экскурсии: восприятие темы будет также построено на звуковом и изобразительном ряде. Источником звукового ряда будет являться экскурсовод (диктор за кадром), его речь, а источником изобразительного ряда является фильм (презентация).

г) Описание проекта (разработки). В ходе выполнения проекта планируется провести социологические исследования, с целью выявления предпочтений молодежи в выборе историко-культурных объектов и направлений индивидуального культурно-познавательного развития; сопоставить компьютерные видеоредакторы и выбрать необходимый для создания виртуального продукта; создать мультимедийный продукт в виде виртуальной экскурсии; апробировать виртуальную экскурсию в рамках деятельности Чичеринского центра ТГУ имени Г.Р.Державина.

д) Ожидаемые результаты. Реализация данного проекта позволит:

1. Совершенствовать навыки работы специалистов социально-культурной сферы, повысить их уровень знаний и умений по рациональному применению технологий социально-культурной деятельности;

2. Повысить интерес среди молодежи к культурному достоянию родного края и истории в целом;

3. Внедрить подобные социально-культурные продукты в теоретико-практическую работу вузов, музеев, библиотек и других объектов социально-культурной сферы.

е) Стадия готовности проекта (разработки): проект находится в стадии проектирования

5. Сведения об оригинальности технических решений, положенных в основу разработки

При разработке продукта использованы версии лицензионных программ Adobe Premiere Pro cs5, Sony Vegas Pro 8.0.

6. Объем инвестиций: под реализацию

7. Срок окупаемости проекта: 1 год