

доступа: <http://ced.by/ru/news/~shownews/czto-meszaet-razvitiu-klasterov-v-belarusi>

3. 2015 GlobalRankings [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.prosperity.com/#!/ranking>

4. Цихан Т.В. Кластерная теория экономического развития [Электронный ресурс]/Режим доступа: [http://www.subcontract.ru/Docum/DocumShow\\_DocumID\\_168.html](http://www.subcontract.ru/Docum/DocumShow_DocumID_168.html)

## ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ВЫСТАВОЧНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Побережнюк А. В.*

*Пархименко В. А. – канд. экон. наук, доц.*

Дополненная реальность — смешение виртуальной реальности и жизни. В дополненной реальности пользователи могут взаимодействовать с виртуальным содержимым в реальном мире и способны отличать один от другого. Виртуальный же мир должен быть разработан таким образом, чтобы пользователю было трудно отличить, что реально, а что нет, это обычно достигается за счет ношения шлема виртуальной реальности или очков, таких как Oculus Rift.

Музеи, выставки и галереи уже давно используют технологию дополненной реальности. Среди пионеров был медиа-художник Уго Баррозо, продемонстрировавший интерактивные произведения искусства на выставке Прет-а-Порте (2005) в Мехико. Посетители-дети надевали носимые электронные метки и смотрелись в двухстороннее зеркало, которое отображало их в необычных костюмах, доспехах и аксессуарах, в зависимости от того, какие метки они носили. В 2009 году лондонский музей Виктории и Альберта (V&A) создал проект с использованием технологии распознавания лиц. Посетители сидели перед веб-камерой и одновременно видели уникальную маску на своем лице, которая динамически собиралась из барочных картин коллекции музея. Музеем естественной истории в Лондоне было разработано приложение для планшетов, населявшее Студию Аттенборо рыбами, птицами, динозаврами и другими животными во время показа интерактивного фильма об эволюции. Третьяковская галерея совместно с компанией Nokia в 2013 году создали образовательную программу, посвященную абстрактному искусству, в рамках которой запустили специальное приложение, которое преобразовало «Черный квадрат» в авторские интерпретации от десяти современных художников. Для этого достаточно было посмотреть на картину через объектив смартфона Nokia Lumia, предварительно скачав приложение «Lumia Черный Квадрат».

Существуют различные типы внедрения виртуальной реальности в выставочную деятельность, которые могут быть сгруппированы в четыре категории:

1. Туры, квесты и экскурсии внутри и на открытом воздухе
2. Иллюстративное посредничество для лучшего понимания материала
3. Медиаискусство
4. Виртуальные выставки

Медиаискусство и виртуальные выставки это скорее новая форма экспозиции, в то время как туры и иллюстративное посредничество подходят для целей маркетинга и являются, в зависимости от содержания, дополнительным продуктом или средством продвижения. Большинство музейных приложений — это медиатуры. Некоторые из них ориентируются на городское пространство, например, архивные фотографии из фондов музеев показываются пользователю, в непосредственной близости от соответствующего объекта. Приложения для использования внутри музеев могут провести посетителя по определенному тематическому маршруту. Иллюстративное посредничество может принимать разные формы, например, первое приложение Британского Музея было квестом, комбинацией распечатанной карты коллекции и смартфона, которые использовали для сканированию QR-меток и изучения 3D моделей объектов выставки. В конце квеста посетители проходили тест на компьютере. Кроме того, смартфоны и планшеты могут быть использованы для воспроизведения ауди- и видеоматериала, творческих заданий (рисунков, моделирования), тестов, создания фото- и видеоотчетов.

Смартфоны и планшеты сейчас одни из самых распространенных элементов дополненной реальности, однако, носимые гаджеты уже стали нормой, и скоро музеи и галереи будут привлекать посетителей по-новому, например, возможностью примерить Google Glass в выставочном пространстве, чтобы увидеть его иначе.

Список использованных источников:

1. Museum-id [Электронный ресурс]. - Британский музей — Дополненная реальность: что скрывается за громкой рекламой - Режим доступа: <http://www.museum-id.com/idea-detail.asp?id=336> (дата обращения: 22.03.2016)
2. One Tile [Электронный ресурс]. - «Видит больше, чем твои глаза» — образовательный проект Третьяковской галереи и компании Nokia — Режим доступа: <http://onetile.ru/vidit-bolshe-chem-tvoi-glaza-obrazovatelnyj-proekt-tretyakovskoj-galerei-i-kompanii-nokia/> (дата обращения: 22.03.2016)

## ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РАСХОДОВ ОРГАНИЗАЦИИ НА СОДЕРЖАНИЕ ПЕРСОНАЛА

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники*