**ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ МУЗЕЯ АКАДЕМИИ НГ РК.**

***Г.У Кушумбаева.***

*Академия Национальной гвардии Республики Казахстан,*

*магистр педагогических наук, служащая,*

*город Петропавловск.*

В стенах Академии Национальной гвардии Республики Казахстан, четыре года куются офицерские кадры для Вооруженных сил Казахстана.

Основными целями Академии являются:

- Развитие у будущих офицеров таких качеств как патриотизм, честь, беззаветное служение Родине и честное выполнение конституционного долга, гордость за службу в национальных войсках Казахстана;

- Формирование глубокого уважения к Конституции и законам Республики Казахстан;

- Поддержание высокого уровня боевой готовности и воинской дисциплины, сплоченности воинских коллективов, готовности к выполнению поставленных задач по обеспечению безопасности, защите прав и свобод.

Музеи в военно-учебных организациях играют немаловажную роль в нравственном и духовном становлении будущих офицеров, во взращивании любви и преданности к своей Родине.

В музеях хранится историческая память о героях, выдающихся личностях, принесших много полезного, известность и славу Вооруженным силам Казахстана. На их примерах воспитываются поколения курсанты, ими гордятся, им подражают. Молодое поколение стремится быть похожими на них: смелыми, честными, отважными, верными своей стране, своей профессии и своему народу, охраняющими мир и покой простых граждан, уважающими старших и не обижающими младших.

Современное поколение конечно отличается от людей более старшего возраста, привыкшие к другому темпу жизни. Их с детства окружают цифровые технологии: мобильные телефоны, планшеты, компьютеры, цифровые устройства, онлайн покупки, продажи. И человек очень ценит возможность мгновенного получения информации по интересующему его прямо сейчас вопросу. Это поколение привыкшие к цифровому восприятию мира, родившиеся в информационном обществе.

Информационное общество – это общество, которое занято созданием, хранением, переработкой и реализацией информации. То есть общество в котором широко используются компьютерные технологии.

Использование компьютерных технологий позволяет человечеству:

* увеличивать эффективность и оперативность работы;
* увеличивать надежность и скорость обработки информации;
* иметь технологический базис для специализированной работы [1]

Информационные технологии (ИТ) – это приложение (программа), реализующая технологию работы с информационной средой при автоматизации решения различного вида задач, связанных с управленческой, коммерческой, производственной и другой деятельностью. [2]

В 2017 году Казахстане началась активная работа по привлечению музеев и архивов в процесс цифровизации. Планируется, что к 2025 году завершится работа по созданию виртуальных музеев.

Виртуальный музей – интерактивный мультимедийный программный продукт, представляющий музейные коллекции в электронном виде.

Базовым критерием отнесения программного продукта к понятию «виртуальный музей» служит реализация определенного набора механизмов взаимодействия посетителей с показателем:

* Механизм презентации экспозиции;
* Механизм презентации экспоната;
* Механизм представления дополнительной информации;
* Показатель языковой локализации;
* Показатель доли экспозиционных помещений, демонстрируемых в формате виртуального музея, от общего числа экспозиционных помещений музея;
* Показатель доли объектов музейного фонда, представляемых в формате виртуального музея, от общего числа находящихся в экспозиционных помещениях, демонстрируемых в формате виртуального музея;
* Показатель доступности для людей с ограниченными возможностей. [3]

В Музее Академии НГ РК содержится более 1000 экспонатов, старинных фотографий и т.д. Все они представлены в аналоговом состоянии, т.е. в натуральном виде. В первую очередь, нужно ставить вопрос о том, чтобы сформировать электронные базы данных. Для этого нужно внедрять автоматизированные системы учета, а также технику, которая затем превращает цифровые образы в самый крупный или самый мелкий экспонат. Создание архива цифрового каталога на регулярной основе (запись базы данных и цифровых изображений) является абсолютной необходимостью. Цифровой каталог – это память музея.

Процесс оцифровки — это трудоемко и дорогостояще: для оцифровки одного предмета нужно сделать его фотографию (иногда не одну, а несколько десятков или сотен), узнать точные размеры, описать состояние и историю владения экспонатом. В будущем можно создавать 3D-модели экспонатов, озвучивать их. Например, для представления картины в 3D-формате, ее нужно сфотографировать с нескольких ракурсов, чтобы создать её полноценную цифровую версию, затем все эти фотографии совмещаются вместе, и вы словно окажетесь внутри этой картины, она будет вокруг вас в трехмерном изображении. В Казахстане 3D-формат применяется в Национальном музее в Нур-Султане, на выставке ЭКСПО. Есть также такое применяемое в музеях понятие, как «3D-печать», допустим, у экспоната отсутствует какая-то часть, тогда через оцифровку можно создать компьютерную модель этого экспоната, дополнив его, и распечатать.

Процесс оцифровки – длительный по времени процесс, который не может быть реализован в течении 1-5 лет, поэтому самое главное - положить начало этому процессу, сделать его системным, последовательным. Первый шаг к цифровому музею – автоматизация учета всех музейных ценностей в централизованную базу данных. Для формирования электронных баз данных можно привлекать курсантов.

Компьютеры подвержены поломкам, хищениям или разрушениям. Совершенно необходимо иметь уверенность в том, что в любом из этих случаев все данные могут быть загружены в новый компьютер.

На современных компьютерах (сервер) создание архива осуществляется с помощью файла в формате XML, который впоследствии записывается на СD-R. Эта операция производится каждый раз, когда объем введенных или измененных записей превышает несколько десятков, и осуществляется раз в неделю в большом музее и раз в две недели в маленьком музее, объем записей перемещений в коллекциях которого, невелик. Пронумерованные цифровые изображения записываются на других CD-R, которые, в свою очередь, должным образом должны быть пронумерованы.

Настоятельно рекомендуется записывать и хранить все эти CD-R (данные и изображения) в двух экземплярах. Один из экземпляров может находиться на хранении в музее, у управляющего компьютерной системой. Второй набор CD-R должен храниться в другом помещении, желательно вне самого музея. Возможно, к примеру, доверить хранение этого второго набора CD-R региональной или национальной службе, занимающейся культурными архивами.

CD должны храниться в темных помещениях (в шкафах) при умеренной температуре, т. е. защищенными от солнца и перегрева.

Можно воспользоваться программой по созданию информационных каталогов музейных коллекций. Например, программой «Музеолог», интерфейс программы изображен на рисунке 1.



Рисунок 1.

Свободное программное обеспечение «Музеолог» было разработано ЮНЕСКО в 1998 году на базе проекта осуществляемого с главными музеями Центральной Азии. Центральный Государственный Музей РК из Алматы, и Исторический Музей Кыргызстана были опорными пунктами для тестирования программного обеспечения в рамках проекта, финансируемого программой по исследованиям и развитию IST Европейского союза.

Программа «Музеолог» является продолжением проекта «Сеть Наследие – Heritage Net» - телекоммуникационной сети для виртуального музея по историческому, культурному и природному наследию стран Центральной Азии.

Начиная с 2002 по 2007 программное обеспечение поддерживалось Кластерным бюро ЮНЕСКО в Алматы, в рамках программы Коммуникация и Информация.

«Музеолог» способствует созданию научно-организационной базы, которая позволяет обеспечить эффективную систематизацию – учет, идентификацию и каталогизацию музейных предметов, в т. ч. и [научно-исследовательскую работу](https://pandia.ru/text/category/nauchnie_raboti/).

«Музеолог» – это компьютерная программа по созданию информационных каталогов музейных коллекций, иначе говоря, электронный каталог. Электронный каталог – это инструмент, с помощью которого музей реализует следующие задачи:

−  сохранение принадлежащей ему коллекции;

−  учет и управление этой коллекцией;

−  изучение этой коллекции с целью углубления знаний об экспонате;

−  обеспечение доступа общественности к коллекции;

−  издание публикаций.

«Музеолог» имеет ряд отличий по сравнению с другими программами:

во-первых, Музеолог позволяет производить описание предметов не только с помощью текстовой записи, как и в других программах, но также с помощью неограниченного количества цифровых изображений, сопровождающих такую запись;

во-вторых, особенностью этой программы является возможность ввода в одну и ту же описательную систему как данных, предназначенных для *управления* коллекцией (сведения о движении экспоната; о реставрации; о сохранности), так и данных, предназначенных для *описания* коллекций, принадлежащих к различным категориям культурного наследия.

Таким образом, используя современные цифровые технологии, можно сохранить культурное наследие Академии НГ РК. Переведя музей Академии из аналогового состояния в современный виртуальный музей, предоставит возможность курсантам, выпускникам Академии посещать музей в любое время и из любой точки мира. Это будет способствовать незримой связи с нашими героями и поддерживать дух в трудные времена.

**Список использованных источников**

1. А.С. Зуфарова Основы компьютерных технологий: учеб.пособик; - Хабаровск: Изд-во Тихоокеан. Гос.ун-та, 2016. – 191 с.;
2. Шыныбеков Д.А., Ускембаев Р.К., Сербин В.В., Дузбаев Н.Т., Молдагулова А.Н., Дуйсенбекова К.С., Сатыбалдиева Р.Ж., Хасенова Г.И., Урмашев Б.А. «Информационно-коммуникационные технологии», учебник в 2-х частях, 1 часть, 1 изд.-Алматы: МУИТ, 2017 г. - 477 с.;
3. Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев.