

*А. М. Энтина, магистр кафедры дизайна и мультимедиа в искусстве,
Московский педагогический государственный университет,
ankanik22@gmail.com*

*Е. Г. Энтина, канд. биол. наук, ОСаО «Россия без наркотиков»
г. Москва, ankanik22@gmail.com*

Концепция инновационного проекта «Виртуальный музей будущего». С чего начать разработку?

Оригинальное ПО «Виртуальный музей будущего¹» создано благодаря соединению виртуального 3D-пространства в качестве среды и реальных произведений живописи в качестве экспонатов. В статье рассматриваются подходы, позволяющие выбрать инструментарий для его дальнейшего применения при написании инновационной программы 3D-реальности, обосновывается выбор компонентов, используемых для создания ПО.

Ключевые слова: компьютерная образовательная игра, 3D-игра, «Виртуальный музей будущего», разработка ПО, концепция инновационного проекта, информационные технологии, искусство, живопись, образование, компьютерные игры, виртуальная реальность, интерактивный 3D-музей, инновационный проект, виртуальный музей, Java, XML, OpenGL, LWJGL, программирование, оцифровка, художник Алиса Энтина.

Введение

Основное всемирно-историческое значение искусства состоит в сохранении культуры и жизненного опыта человека. При этом искусство выступает в различных функциях, таких как познание, воспитание, язык и средство информации, а также в качестве деятельности. При этом основными функциями искусства являются эстетическая и гедонистическая. Еще древние отмечали, что искусство «поучает развлекая». Через эстетическое воздействие и наслаждение, получаемое человеком в искусстве, идет и воспитательное влияние, и информация, и познание, и передача опыта, и анализ состояния мира [1].

Эстетическое восприятие мира — важнейший этап в формировании личности ре-

бенка и основа философского мироощущения взрослого человека [2]. К сожалению, в настоящее время эстетическому воспитанию молодого поколения уделяется недостаточное внимание. Дети вместо посещения музеев и выставок предпочитают проводить время за компьютерными играми, к которым начинают проявлять интерес еще с раннего возраста. Наверное, именно поэтому педагоги, стремящиеся привлечь ребенка к изучению изобразительного искусства, обращаются к инновационным методикам, использующим достижения информационных технологий. Идеей, способной увлечь школьников, в таком случае может стать использование компьютерной игры, имеющей образовательное назначение и нацеленной на эстетическое воспитание подрастающего поколения.

Рынок компьютерных игр включает в себя в том числе и образовательные игры, но по-настоящему интересных и способных увлечь детей, подростков и молодежь игр

¹ Первоначальный вариант этого проекта защищался А. М. Энтиной в качестве ВКР «Разработка программного обеспечения “Виртуальная галерея”» на факультете информационных технологий МФПУ «Синергия».