

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

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

# Разработка компьютерной образовательной игры «Виртуальный музей будущего».

## Взаимодействие информационных технологий и искусства

Виртуальный интерактивный 3D-музей — ПО, созданное нами с нуля [1], является интересным и полезным времяпрепровождением для молодых людей, интересующихся изобразительным искусством. ПО также полезно для удовлетворения эстетических потребностей взрослого населения. Реализованный нами проект можно использовать в культурно-образовательных целях, а также для художественного образования и эстетического воспитания подрастающего поколения. В статье описаны этапы разработки программного продукта «Виртуальный музей будущего<sup>1</sup>».

**Ключевые слова:** компьютерная образовательная игра, 3D-игра, «Виртуальный музей будущего», разработка ПО, информационные технологии, искусство, живопись, образование, компьютерные игры, виртуальная реальность, интерактивный 3D-музей, инновационный проект, Java, Blender, программирование, оцифровка, виртуальные музеи, инди-игра, VR, художница Алиса Энтина, edutainment, культурное наследие.

### Введение

Роль искусства в формировании эстетических ценностей жизни у подрастающих поколений поистине огромна, именно поэтому большинство деятелей искусства, педагогов и ученых стремятся внести элементы искусства во все важнейшие сферы человеческой жизни — труд, познание и общение. Эстетическая функция прекрасного в человеке обусловлена тем, что при восприятии произведений искусства активизируется

психическая деятельность воспринимающего, и как следствие этого в конечном итоге появляется новое качество поведения индивидуума. Результатом эстетического воздействия искусства на личность является обогащение индивидуального познавательного опыта, тренировка ума и развитие творческих способностей. Воспитание разносторонних эстетических потребностей является необходимым условием духовного богатства личности [2].

Великие произведения искусства на протяжении веков привлекали к себе миллионы и миллионы зрителей. Люди еще в древние времена преодолевали и преодолевают сейчас тысячи и тысячи километров, чтобы своими глазами увидеть шедевры великих мастеров

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