

Аннотация дисциплины Б.1.2.18 Дисциплина. Системы искусственного интеллекта в организации музейно-выставочных услуг

Дисциплина "Системы искусственного интеллекта в организации музейно-выставочных услуг" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Информационные системы и технологии в туристском бизнесе и гостеприимстве" направления подготовки "09.03.02 Информационные системы и технологии".

Дисциплина изучается в 7 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 144/4 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме зачет.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-1 Способен разрабатывать и применять технологии обслуживания туристов с использованием технологических и информационнокоммуникативных технологий

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Понятие -современный мультимедийный музей.
2. Этапы развития цифровых технологий в музеях.
3. Понятие-искусственный интеллект(А I)в музейном пространстве.
4. Теоретические основы использования искусственного интеллекта в музейной деятельности
5. Цифровая трансформация музеев с помощью ИИ OR-кодов
6. Применение искусственного интеллекта для обогащения цифрового опыта музеев.
7. Внедрение технологий искусственного интеллекта в деятельность современного музея
8. Роль искусственного интеллекта в создании виртуальных музеев и культурных выставок
9. ИИ в музеях 2025: как искусственный интеллект революционизирует ваше культурное восприятие

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: дискуссионные, лекционные занятия, практические занятия.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: задания, информационные, классическая лекция, лекция с элементами мозгового штурма, деловая игра.