

Секция «Большие данные и искусственный интеллект в государственном и корпоративном управлении»

**Инструменты дополненной реальности в государственном управлении**

**Научный руководитель – Гришина Мария Александровна**

*Гришина Мария Александровна*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Москва, Россия

*E-mail: Cat.a.cat.2014@mail.ru*

**Инструменты дополненной реальности в государственном управлении**

*Гришина Мария Александровна*

*Шевцова Инесса Витальевна*

*Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова,*

*факультет государственного управления, Москва, Россия*

*E-mail: GrishinaMA@sra.msu.ru*

**Введение**

**Актуальность:**

В современном мире технологии дополненной реальности активно развиваются. Сейчас потребителя постепенно знакомят с продуктами, в которых используется данные разработки. Однако, для обычного пользователя на столько новые технологии остаются в новинку. Связано это с дороговизной технологий и недостаточной конкурентоспособностью рынка. Тем не менее данные разработки являются очень перспективными и подают большие надежды на развитие в будущем. Технологии дополненной реальности могут быть полезными для представителей научной деятельности. Современные разработки значительно облегчают коммуникацию, делают процесс контроля менее затратным, систематизируют данные, а также предоставляют информацию наглядно и быстро. Перспективному менеджеру необходимо следить за обновлениями технологий, дабы обеспечить свою компанию или команду новыми и качественными средствами работы. К тому же управленческая деятельность предусматривает под собой быстрый доступ к большим объёмам данных. Следовательно, технологии дополненной реальности - необходимое средство для того, что бы не выходя из работы, переключаться на сторонние, вспомогательные проекты.

**Цели:** Выявить ключевые характеристики устройств дополненной реальности для государственного управления. Понять какие устройства можно использовать для осуществления качественной координации. Популяризировать элементы дополненной реальности среди управленцев и менеджеров.

**Предмет:** устройства дополненной реальности, используемые повсеместно.

**Объект:** использование технологий дополненной реальности в государственном управлении.

**Области использования дополненной реальности в государственном управлении:**

Для устройств, использующих элементы дополненной реальности нет чётких границ. В настоящее время они широко используются в таких социально значимых областях государственного управления как здравоохранение, образование, культура и охрана правопорядка. Использование данной технологии применяется в медицине. Линзы ранее использовались врачами. Помощь врачам при проведении операции, путём дополнения изображения во избежание ущерба. В образовании дополненная реальность используется для наглядной демонстрации опытов, реакций детям в образовательных учреждениях, что позволяет повысить качество обучения.

В культуре технологии виртуальной реальности используются для популяризации истории страны, ее культурного наследия среди граждан и зарубежных туристов. Привлекают молодежную аудиторию в музеи и исторические места за счет реконструкции исторических событий, ландшафтов, истории создания произведений искусств.

В обеспечении общественной безопасности технологии дополненной реальности осуществляет широкий спектр задач по идентификации и верификации лиц. Данные технологии имеет возможность собирать и анализировать данные с различных источников и дополнять её до полноценной картины происходящего. Тем самым технологии дополненной реальности поддерживают разработки "Умный город", помогают осуществлять пограничный и транспортный контроль, регулировать контроль доступа и помогать ловить преступников [3].

Перспективным направлением использования технологий дополненной реальности является разработка типового автоматизированного рабочего места (ТАРМ) государственного служащего, позволяющее повысить эффективность и качество его работы на различных должностях государственной гражданской службы [2].

#### **Устройства дополненной реальности:**

Они значительно облегчают поиск и предоставление информации. Осуществление функций других гаджетов, представление наглядной информации быстро и легко. Функции: отправка сообщений, создания фотографий, просмотр видео, ввод и вывод информации, контакт с другими устройствами.

В первую очередь устройства должны поддерживать распространенные системы программного обеспечения. Во вторых, интерфейс самих программ виртуальной реальности должен быть простым, дабы каждый пользователь, в независимости от его компьютерной грамотности мог воспользоваться программой. В третьих, стоимость реализации и использования не должна быть высокой. С экономической точки зрения цена - один из решающих факторов спроса.

Этим качествам в большинстве своём отвечают смартфоны. Они очень универсальны и портативны, также распространены и поддерживают технологии дополненной реальности. По мимо этого, это могут быть очки виртуальной реальности. Конечно, данное устройство всё ещё остаётся новинкой для обычного пользователя. Однако возможность оперативного доступа и постоянное нахождение в виртуальной среде могут окупить затраты. По мимо этого, линзы дополненной реальности. Самый экономичный проект в плане размеров. Технология ещё совсем новая, но это не помешает оценить её пользу для нас как для простых обывателей. Это внедрение технологий виртуальной реальности в повседневную жизнь сможет оказать нешуточное влияние. По сути линзы перенесут экран смартфона и воспроизведут картинку перед вашими глазами. Учёба, развлечение, работа, игры. Всё прямо перед глазами без сторонних гаджетов. Конечно, сейчас это представить сложно, пока что смартфон - самое оптимальное устройство.

#### **Источники и литература**

- 1) Дудихин В. В., Шевцова И. В. Умное управление — управление с использованием искусственного интеллекта // Государственное управление. Электронный вестник (Электронный журнал). — 2020. — № 81. — С.49-65
- 2) Косоруков А. А. Государственное управление в эпоху дополненной реальности: переход к типовому автоматизированному рабочему месту государственного служащего // Инновации и инвестиции. — 2020. — № 9. — С. 89–95.
- 3) Vision Labs "Умный город" <https://visionlabs.ai/ru/industries/security>. (Электронный ресурс, дата обращения 03.03.2021г.)

- 4) Tareq Ahram "Advances in Usability and User Experience" // Springer. — 2017. — С.104-200.
- 5) Giuliana Guazzaroni and Anitha S. Pillai "Virtual and Augmented Reality in Education, Art, and Museums" <https://www.igi-global.com/book/virtual-augmented-reality-education-art/234360> (Электронный ресурс, дата обращения 03.03.2021 г.)
- 6) Кинг Б. "Эпоха дополненной реальности" <https://www.litmir.me/br/?b=674664&p=1> (Электронный ресурс, дата обращения 03.03.2021 г.)
- 7) Vision Labs "Умный город" <https://visionlabs.ai/ru/industries/security>. (Электронный ресурс, дата обращения 03.03.2021 г.)