2021  
Создание учреждения «Цифровая культура» при Минкультуры  
При Минкультуры создано федеральное казенное учреждение «Цифровая культура», предназначенное для реализации мер по повышению доступности для молодежи организаций культуры. Соответствующее распоряжение Правительства РФ, подписанное премьер-министром Михаилом Мишустиным, было опубликовано 31 августа 2021 года на официальном портале правовой информации. Подробнее здесь.  
  
В России начал действовать закон о переводе ценных книг в цифру  
21 июня 2021 года в России вступил в силу закон, предполагающий цифровизацию ценных книг в библиотеках. Речь идет о книжных памятниках, к которым относятся все рукописные издания, созданные до XVII века, старые книги, а также другие документы, материальная и духовная ценность которых неоспорима. Подробнее здесь.  
  
2020: Более 85% музеев России признают необходимость цифровой трансформации  
Более 85% опрошенных музеев Москвы, Московской области, Санкт-Петербурга и Ленинградской области признают необходимость цифровой трансформации – показало совместное исследование Microsoft и TAdviser. В частности, 20% респондентов уже активно реализуют стратегию цифровизации, 23% – разработали ее, а 43% – планируют это сделать. Основным приоритетом в этом направлении стало создание цифровых возможностей для посетителей – это отметили 82% респондентов. По данным экспертов, в фокусе находится интерактивное взаимодействие с клиентами не только во время посещения выставок, но и через онлайн-форматы. Для этого сфера искусства и культуры активно использует современные технологии и привлекает специалистов из области ИТ. Об этом Microsoft сообщил 18 марта 2020 года.  
  
Цифровизация музеев  
«Процессы цифровизации все больше затрагивают различные сферы нашей жизни. Современная аудитория, особенно молодежь, ориентирована на интерактивный и более персонализированный контент, и это меняет подходы к восприятию произведений искусства и способы их представления. Музеи учатся взаимодействовать с посетителями по-другому в онлайн- и офлайн-пространстве, используя технологии и высококвалифицированные кадры в области ИТ. Исследование рынка помогает взглянуть на эту трансформацию с другой стороны и доказывает ее необходимость, отмечает Александр Лавров, эксперт в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR), президент VRARA Moscow Chapter»  
  
Как показало исследование, достаточно много внимания уделяется взаимодействию с людьми c помощью инноваций: более 50% респондентов уже используют или внедряют технологии виртуальной/дополненной реальности, 33% используют аудиогиды, около четверти – виртуальных помощников (24%) и навигацию по музею (23%).  
  
В качестве инструмента для цифровизации музейных процессов, большинство опрошенных уже использует технологии искусственного интеллекта или планирует начать это делать – так ответили 53%. В 2020 году более трети респондентов также начинают внедрять VR/AR для решения различного рода задач, почти столько же планируют обратиться к мультимедийным решениям (33%). Достаточно широко используются облачные технологии: 26% организаций решают свои задачи с помощью публичного облака, 22% предпочитают гибридные сценарии.  
  
Помимо этого, современные музеи активно взаимодействуют с аудиторией дистанционно – так, более 80% опрошенных дают возможность приобрести билеты онлайн, 44% используют виртуального гида, 37% респондентов поддерживают программу лояльности, а у 34% реализован онлайн-магазин, где посетители могут приобретать сувениры, каталоги, книги, дополнительные услуги. Кроме того, музеи активно присутствуют в социальных сетях, проводят рассылки по электронной почте и регулярно исследуют свою аудиторию.  
  
«Цифровизация затрагивает все сферы нашей жизни. Учреждения культуры не стоят в стороне и демонстрируют готовность к внедрению современных технологий. Они играют важную роль в обеспечении функционирования музеев, в их научной деятельности и, несомненно, в подходах к работе с посетителями, в том числе дистанционно. Сотрудничество с музеями является одним из приоритетов для Microsoft в России. Оно развивается в различных направлениях: это и способствование созданию инновационных решений партнеров, и изучение международного опыта, и проведение исследований рынка, и, конечно же, подготовка специалистов, начиная с профориентации в школах. Так, в 2020 году мы запускаем образовательную акцию DigiGirlz, посвященную возможностям технологий в сфере искусства и музейной деятельности. Она призвана привлечь интерес молодежи, в том числе девушек, к точным наукам, прокомментировала Елена Сливко-Кольчик, руководитель направления по работе с организациями образования и науки Microsoft в России»  
  
В ходе акции DigiGirlz при поддержке участников педагогического сообщества проекта «Твой курс: ИТ для молодежи» и инициативы «Код-Класс», компания Microsoft планирует провести в марте и апреле 2020 года по всей России ряд образовательных тематических онлайн-уроков, которые посвящены использованию технологий, в частности, искусственного интеллекта, в сфере искусства и культуры. Проект охватит более 15 000 человек по всей стране и станет продолжением глобальной инициативы Microsoft #MakeWhatsNext по привлечению в сферу ИТ молодых квалифицированных кадров в лице девушек.  
  
Подключиться к участию в программе и провести онлайн-занятия для молодежи на своих площадках могут все желающие педагоги и образовательные учреждения.