

Цифровая трансформация и музеи



Надежда Браккер
Член Президиума АДИТ

www.adit.ru

Киев 27 апреля 2017

	Интернет-пользователи в мире	3 603 940 932
 	Активных пользователей Facebook	1 881 372 503
 	Активных пользователей Twitter	307 975 239
	Общее число веб-сайтов	1 172 911 829
	Количество поисков в Google сегодня	9 661 089 803
	Количество твитов сегодня	465 426 933
	Просмотренных сегодня видео на Youtube	4 232 817 653
	Загруженных сегодня фото на Instagram	47 710 538

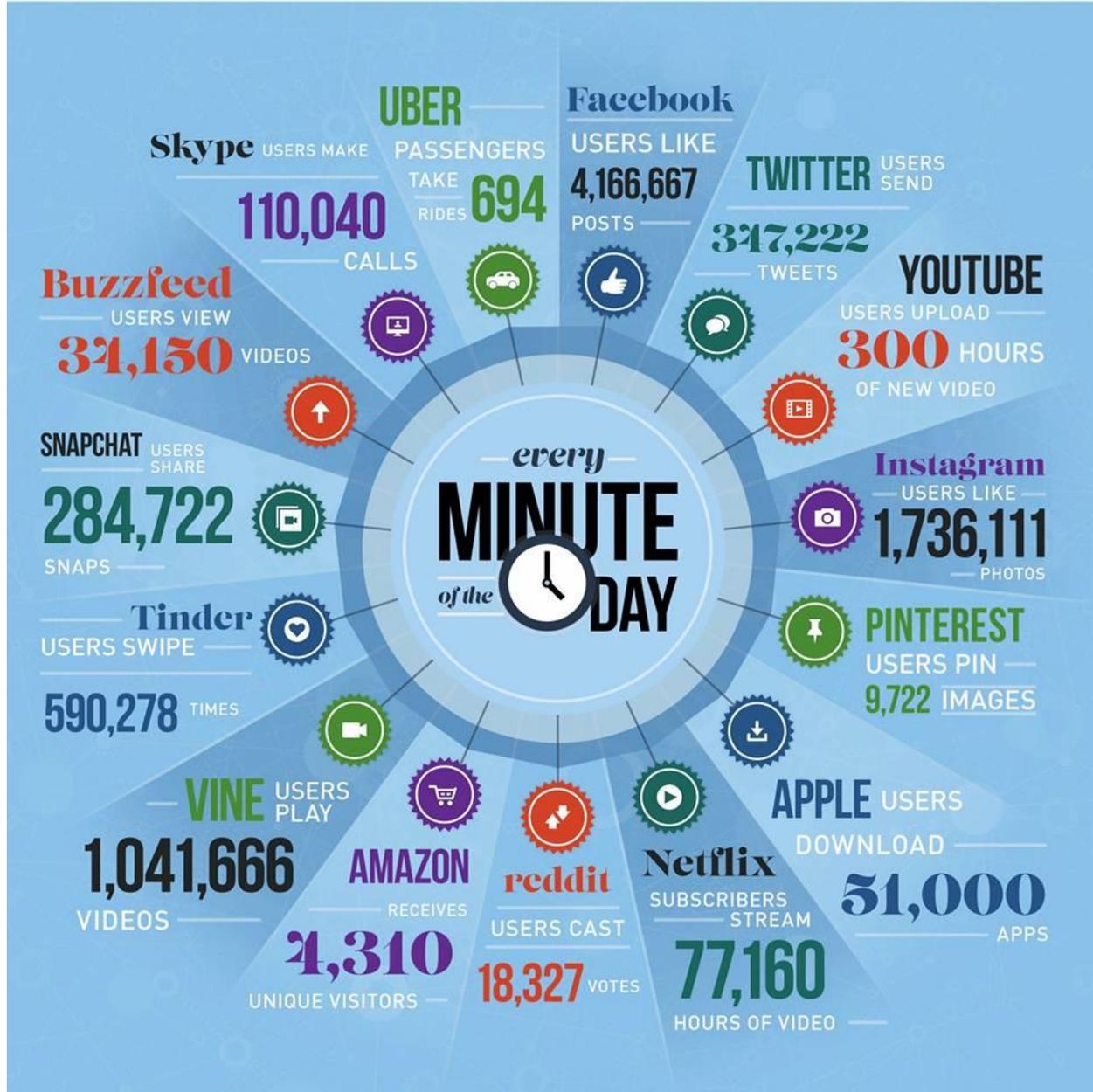
Интернет в мире

	Интернет-пользователи	% от населения	Население	Пользователи изменения за год (%)	Население Изменения за год
2016	3,424,971,237	46.1 %	7,432,663,275	7.5 %	1.13 %

Доступ к интернету в домохозяйствах (2016 г.)

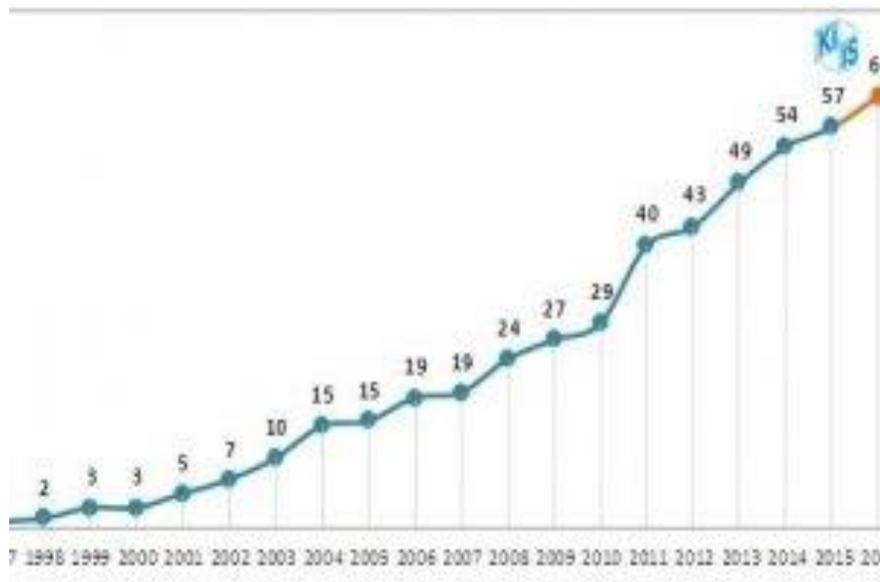
№	Страна	Интернет-пользователи	% от населения	Население	Пользователи изменения за год (%)	Население Изменения за год
1	Китай	721,434,547	52.2 %	1,382,323,332	2.2 %	0.46 %
2	Индия	462,124,989	34.8 %	1,326,801,576	30.5 %	1.2 %
3	США	286,942,362	88.5 %	324,118,787	1.1 %	0.73 %
6	Россия	102,258,256	71.3 %	143,439,832	0.3 %	-0.01 %
26	Польша	27,922,152	72.4 %	38,593,161	2.5 %	-0.05 %
34	Украина	19,678,089	44.1 %	44,624,373	0.4 %	-0.44 %
36	Нидерланды	15,915,076	93.7 %	16,979,729	0.6 %	0.32 %

Каждую минуту

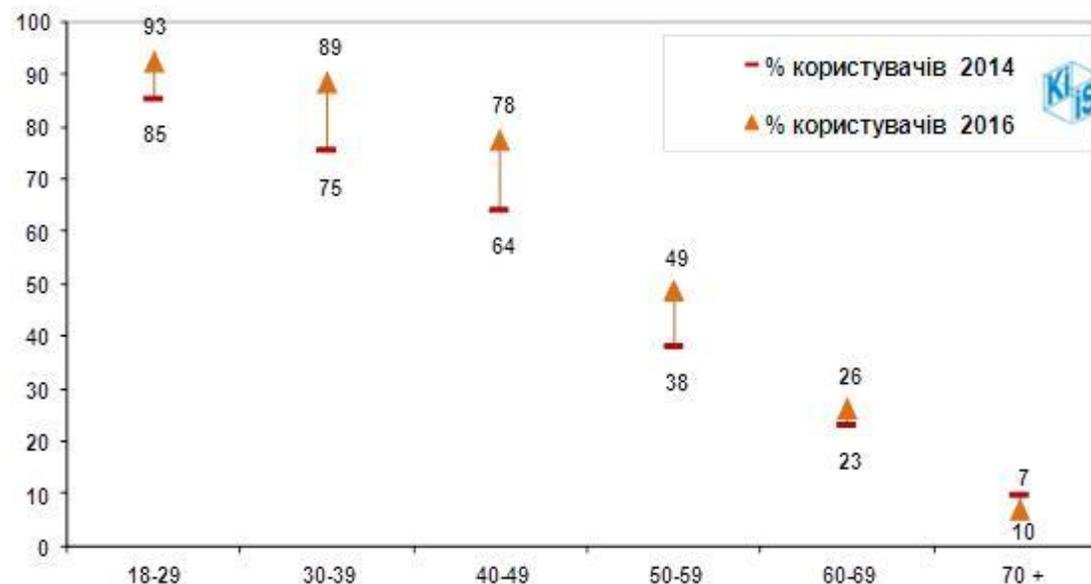


Интернет в Украине

Май 2016



Количество пользователей



По возрастным группам



По типам населенных пунктов

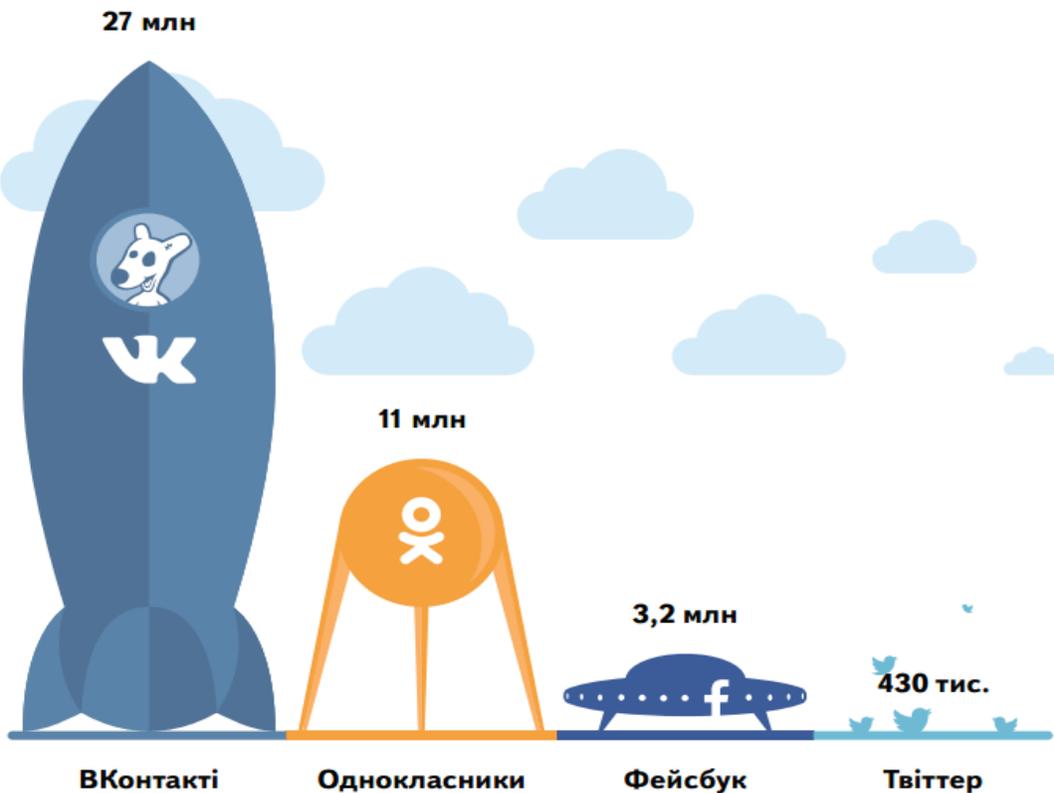
Опрос KIIS

<http://www.kiis.com.ua/?lang=ukr&cat=reports&id=621>

Соцсети в Украине

2014

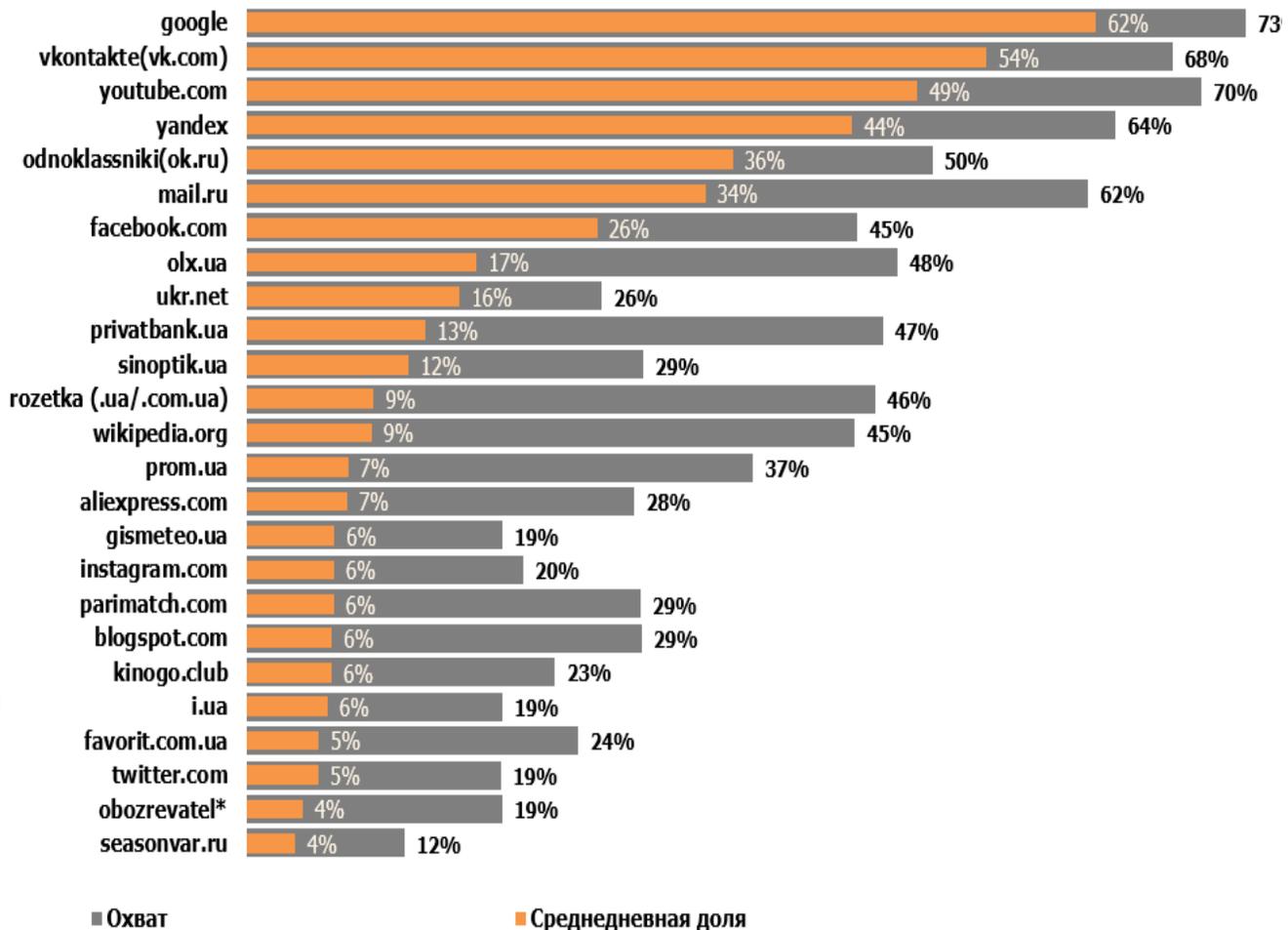
Кількість акаунтів в Україні



Яндекс, 2014

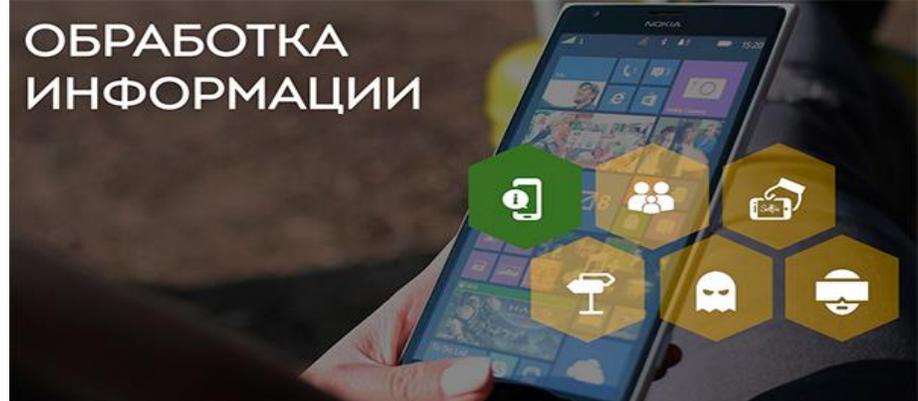
9

TOP 25 сайтів. Январь 2017



<http://inau.ua/proekty/doslidzhennya-internet-audytoriyi>

Исследование Сбербанка 30 фактов о современной молодежи 5 -25 лет



Факт 1. Родились с кнопкой на пальце

ОНЛАЙН – ВЕДУЩЕЕ ИЗМЕРЕНИЕ РЕАЛЬНОСТИ. ОНЛАЙН ФОРМИРУЕТ ТРЕНДЫ.

Факт 2. Родились с кнопкой на пальце

БЫСТРОЕ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ. Средний период концентрации представителя поколения Z на одном объекте – 8 СЕКУНД. **НЕТ КРУПНЫМ ФОРМАМ. НАГЛЯДНОСТЬ ИНФОРМАЦИИ.**

Факт 7. Не могут без социального взаимодействия

ВАЖНО ПОСТОЯННО БЫТЬ НА СВЯЗИ.

Факт 17. Саморазвитие – это модно

«САМОРАЗВИТИЕ» и «САМОСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ».

Саморазвитием считается любое увлечение, любая активность по желанию.

Факт 22. **МОДНО БЫТЬ УМНЫМ.**

Уметь устанавливать социальные связи, поддерживать разговор на разные темы.

БЫТЬ НЕСКУЧНЫМ.

Цифровая трансформация

Изменения культуры, общества, всех аспектов человеческой деятельности,

связанные с цифровыми технологиями.

Это не про технологии как таковые.

Как использовать цифровые технологии для решения задач, стоящих перед организацией, для повышения эффективности деятельности?

Digitization → Digitalization → Digital Transformation

Оцифровка → Дигитализация → Цифровая трансформация

Цифровая трансформация бизнеса

Появление **новых бизнес-моделей**, объединяющих физический и цифровой миры.



Использование современных технологий
для кардинального **повышения производительности и ценности предприятий**.

Масштабные изменения в организации бизнеса:
клиентское обслуживание
повышении внутренней эффективности.

Музей XXI века

Музей – храм

В центре **коллекция** (комплектование, хранение, изучение).
Патерналистское отношение в аудитории.

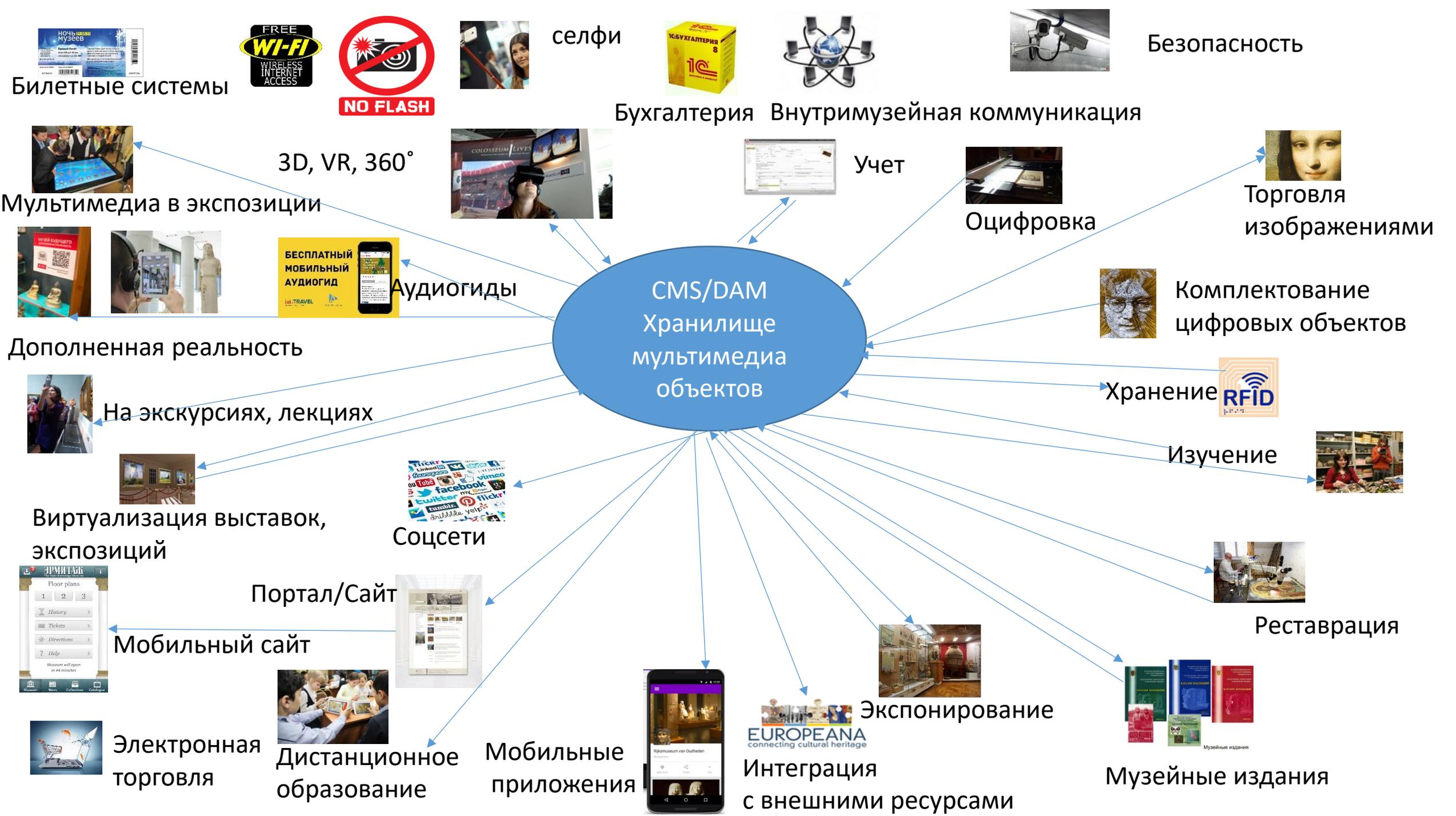
Музей – форум

В центре **посетитель/пользователь**, его персональный опыт и личные впечатления,
вовлеченность в реальную и виртуальную деятельность музея.

Открытый музей

Открытый доступ к физическим и цифровым коллекциям – обязанность музея и
право общества

Равное внимание к **реальным и виртуальным посетителям**.



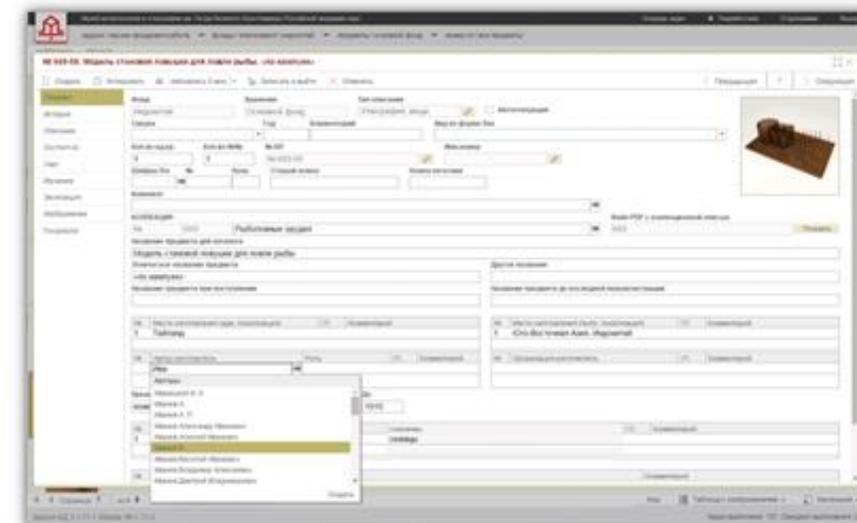


CMS/DAM

Хранилище мультимедиа объектов

Материальные коллекции	Collection Management System = Collection Information System Система управления коллекциями	Хранилище музейных предметов
Цифровые ценности: результаты оцифровки объекты, рожденные цифровыми	Digital Assets Management System Система управления цифровыми ценностями	Хранилище мультимедиа объектов

- Единая система или несколько взаимодействующих систем
- Ввод информации там и тогда, где и когда она появляется
- Выгрузка информации во внешние системы
- Система доступна всем сотрудникам музея
- Инфраструктура сохранения цифровой информации



Оцифровка



Перевод аналоговой информации в цифровые форматы.

Создание цифровых копий материальных музейных предметов.

Статические и движущиеся изображения, аудио, 3D, VR, 360°,

Главное:

- **планирование оцифровки**, в том числе планирование сохранения оцифрованного материала;
- выбор **форматов** (современные форматы; без сжатия);
- определение необходимых **объемов памяти**, технических средств с учетом дублирования для сохранения;
- подготовка **персонала**;
- **имена** оцифрованных **файлов** (номер по КП или ГИК);
- **документирование** оцифровки (метаданные для сохранности);
- возможности **поиска** изображений.

Сканирование фотографий

Приложение **Google PhotoScan** для мобильного телефона

- распространяется бесплатно;
- оцифровка напечатанных фотографий;
- быстрое сканирование без бликов;
- качество зависит от разрешения камеры мобильного телефона;
- сохранение во время просмотра.

Новая жизнь старых
СНИМКОВ



Проверка и индексация отсканированных материалов

Волонтерские проекты

«Весь Толстой в один клик»

<http://www.readingtolstoy.ru>

Государственный музей Л.Н. Толстого + ABBY + 3000 волонтеров

Эталонная электронная версия

90-томного собрания сочинений Льва Толстого



Война и мир [1869]

↓ [Скачать Word \(4021 KB\)](#) ↓ [Скачать EPUB \(4370 KB\)](#) ↓ [Скачать FB2 \(9518 KB\)](#)

↓ [Скачать MOBI \(14397 KB\)](#) ↓ [Скачать PDF \(31238 KB\)](#)

Читать онлайн

«Открой историю Большого» 48 000 афиш

<http://www.openbolshoi.ru>

Музей Большого театра + ABBY + КАМИС + 5000 волонтеров



1 СКАНИРОВАНИЕ
И РАСПОЗНАВАНИЕ
АРХИВА



2 ИЗВЛЕЧЕНИЕ
ДАННЫХ



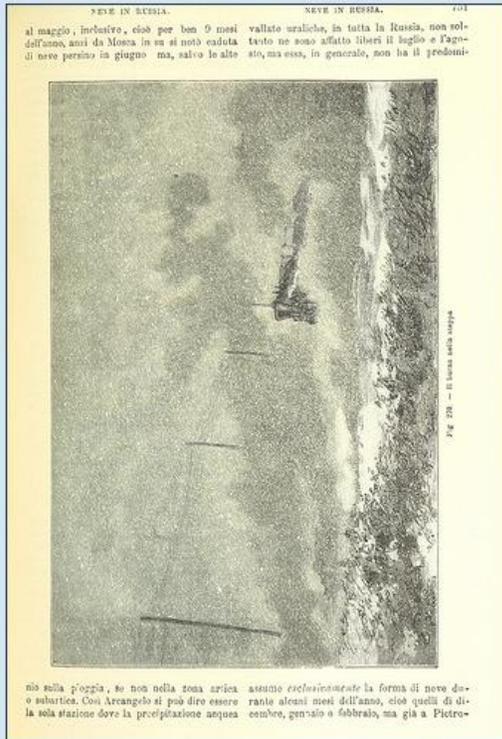
3 РУБРИКАЦИЯ
ФОТОГРАФИЙ

MARINELLI, Giova

La Terra, trattato popolare di geografia universale per G. Marinelli ed altri scienziati italiani, etc. [With illustrati

[View object on the British Library on Flickr Commons site](#) (opens in new window).

Date: 1898 Place: Milan (Accession num: 2383118)



Add words ('tags') to describe this object

Tags

Tip: separate each tag with a comma, like this: tag, label, a phrase, name,

Museum metadata games

<http://museumgam.es/>

Помоги музеям, библиотекам, архивам.

Игра «Проставь тэги»

The British Library

Цифровые изображения в открытом доступе

- Право на информацию
- Большие объемы в открытом доступе
- В большом разрешении без защиты

Опасения:

- не будут ходить в музей;
- украдут.

Торговля изображениями:

- лицензии Creative Commons;
- бесплатно для некоммерческого использования;
- общественное достояние – может оплачиваться только услуга;
- очистка прав, договора с правообладателями;
- **формула успеха:** качественная и удобная услуга



Музей Анны Ахматовой в Фонтанном доме

<http://akhmatova.spb.ru/>

Пользовательское соглашение

Уважаемые пользователи!

Напоминаем вам, что материалы, представленные в онлайн каталоге собрания (тексты и изображения) **охраняются авторским правом**. Авторские права в России охраняются в течение всей жизни автора и 70 лет после его смерти или посмертной реабилитации. Любое использование произведений авторов необходимо согласовывать с правообладателями. Авторские права Анны Ахматовой охраняются до 1 января 2037 года, Николая Гумилева и Льва Гумилева – до 1 января 2063 года, Иосифа Бродского – до 1 января 2067 года. Права на использование авторских произведений передаются по лицензионному договору.

Если вы хотите использовать изображения с нашего сайта на другом сайте, то **ссылка на первоисточник обязательна!**

Большинство изображений могут быть бесплатно заказаны для некоммерческого использования прямо со страницы объекта. Там же имеется возможность **оставить заявку на изображение высокого разрешения** или согласовать его коммерческое использование.

Принять

• Модный дизайн	• Адаптация для мобильных устройств
• Многоязычный	• Анализ статистики посещений
• Интуитивная навигация	• Технологичное администрирование
	• Постоянная поддержка

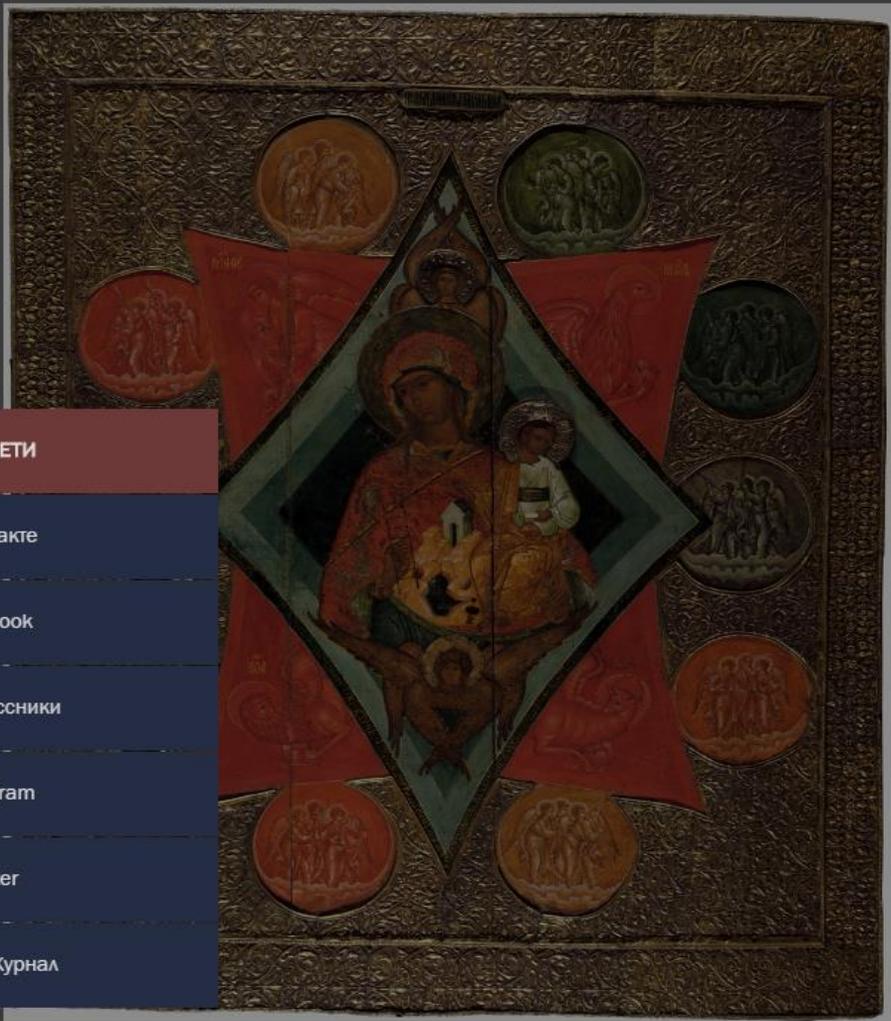
Меню:

- Посетителям (в т.ч., продажа билетов онлайн, планирование визита)
- Выставки, события, новости
- Коллекция (электронный каталог с изображениями, своя коллекция, заказ изображений)
- Образование (в т.ч., дистанционное)
- Виртуальный визит
- Магазин (E-commerce)
- Профессионалам (наука, публикации, архив)
- Архив выставок
- Поддержка музея (в т.ч., служба волонтеров)
- История музея

Музейный сайт/портал



- Calendar icon
- Shopping cart icon
- Image gallery icon
- User profile icon
- Phone icon
- Share icon
- Stack of books icon
- Tree icon



- Zoom in (+)
- Zoom out (-)
- Full screen (⌘)
- Reset (⌵)



Кирилло-Белозерский музей

ИКОНЫ

Икона «Неопалимая купина»

Время создания: Середина XVI века

Материал: Дерево

Техника: Темпера

Оклад: 1630-1640-е годы. Оружие, чеканка, гравировка, чернь, золот

Размеры: 149,6×120,5 см

Происхождение, поступление: Белозерского монастыря

Научная реставрация: Реставри научно-исследовательском ин

Напишите нам!

Пожалуйста, введите ваше сообщение и контакты в этой форме, и мы обязательно с вами свяжемся!

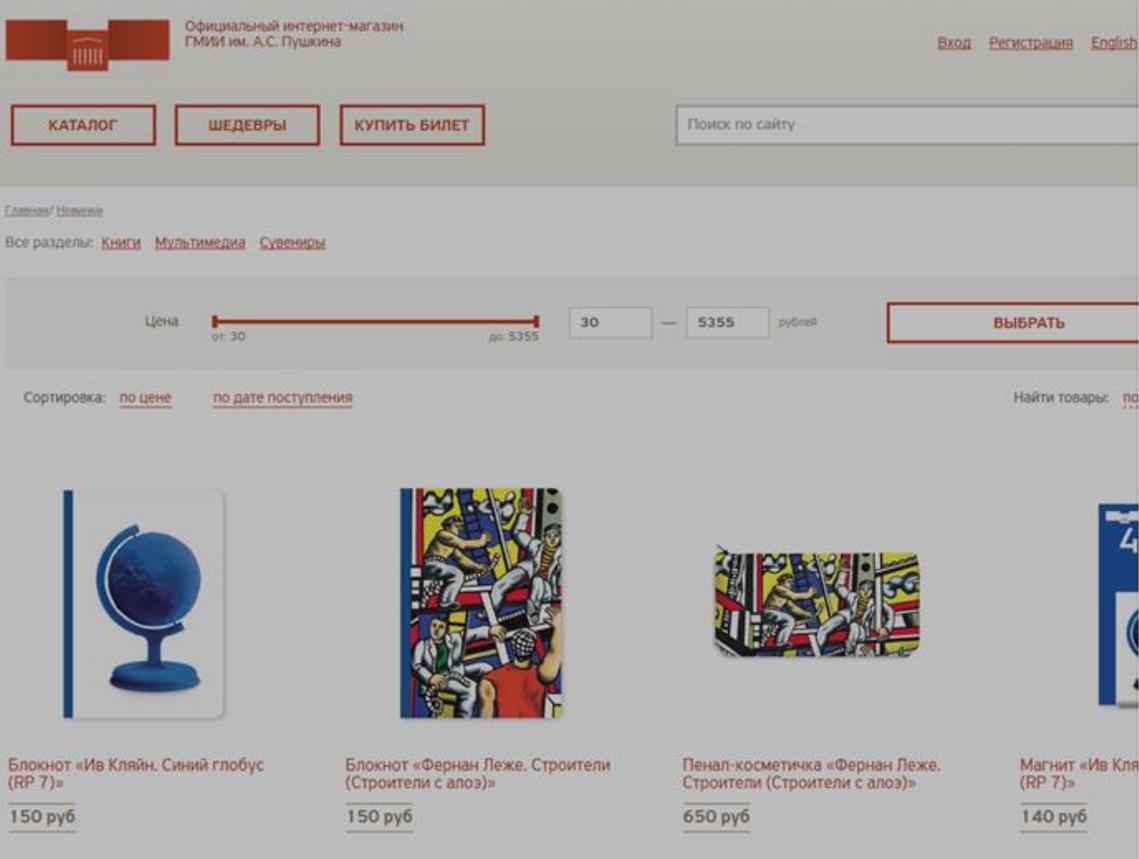
Ваше сообщение*

Ваше имя

Ваш телефон

Ваш e-mail*

ОТПРАВИТЬ



Поддержка интернет-магазина >

Интернет-магазин ГМИИ им. А.С. Пушкина



Напишите сообщение и мы ответим вам в самое ближайшее время



[Посмотреть все изображения](#)

Очки виртуальной реальности

1 240 руб

[В КОРЗИНУ](#)

Артикул _____ ГМИИ-001-00092

Очки универсальные и подходят для просмотра любого доступного в сети Интернет VR-контента.

Правила использования:

1. Соберите очки.
2. В любом браузере на смартфоне запустите сайт виртуальных прогулок: www.virtual.arts-museum затем выберите здание и локацию.
3. Перейдите в режим VR с помощью кнопки "VR mode" в верхней части браузера. Когда Ваш экран разделится на две части – Ваш смартфон готов к работе.
4. Разместите мобильное устройство в очках и отцентрируйте, закройте крышку и смотрите через линзы.

Технические требования для смартфонов:

ОС Android 5.0+, iOS 9+, Windows 10+.
 Диагональ экрана – 3,7 до 5,2 дюймов.
 Ширина корпуса – до 75 мм

Доставка по Москве: от 250 руб. без выходных.



Музеи в социальных сетях

- Молодые для молодых
- Помощь и поддержка
- Деятельность можно планировать
- Для каждой сети свой стиль общения
- Не только новости и события
- Акции
- Раскрытие коллекции
- Анализ реакции пользователей



Вебинары группы «Музеи в социальных сетях» (Анна Михайлова)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLVqxBUgcnZeG0NLGT2LmbFoHL90gN1WpP>

«Русская живопись: избранное. Нарисуем выставку вместе!»



Формирование экспозиции впервые в Омске проходило в интерактивном режиме в формате актуальной во всем мире «культуры участия».

В интернет-проекте «Русская живопись: сделаем выставку вместе» были задействованы более 1000 человек, чей выбор определил произведения для экспонирования.

Музей. Пространство внимания. Проект ГМИИ им. А.С. Пушкина

Анализ траекторий передвижения, точек внимания посетителей.

Видео с камер слежения за одну неделю августа 2016 года.

Результат исследования — **визуализация взаимодействия людей и существующей экспозиции.**

По этим данным можно судить о том, какие выигрышные экспозиционные решения становятся определяющими в управлении вниманием посетителей, а какие ошибочны, в результате чего экспонаты как будто «исчезают» из экспозиции.



<http://heatmap.arts-museum.ru/>

Первый этаж музея 11 августа 2016 года, 16:30

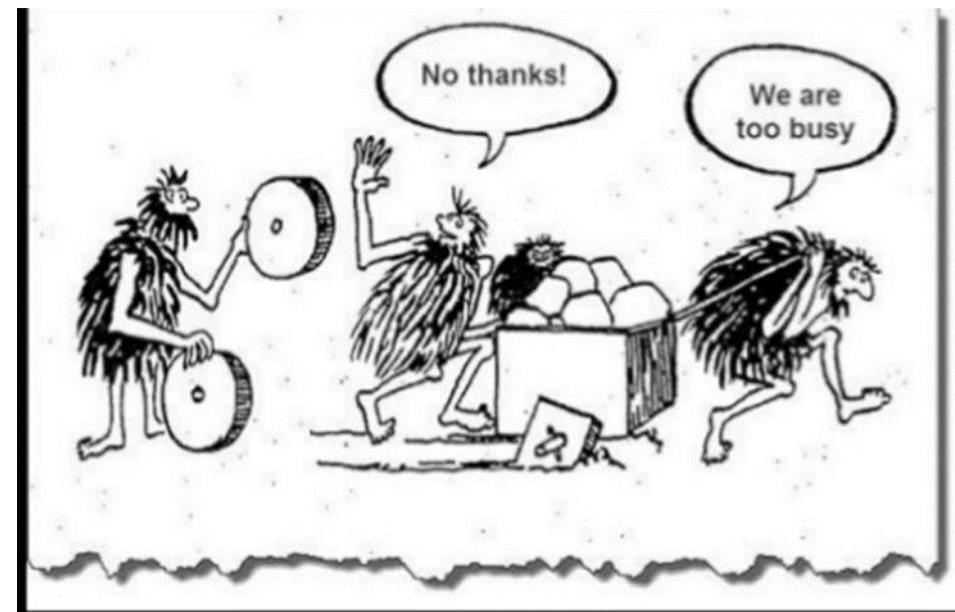
Цифровая трансформация в музее

Сначала стратегия, потом технологии

Нужен сильный лидер

Преодоление сопротивления

Переобучение персонала



Успехов!

Что почитать

- Девять основ цифровой трансформации. http://tops.ru/blog/9_osnov_digital_transformacii/
- Исследование Сбербанка о молодежи. <https://adindex.ru/news/researches/2017/03/10/158487.phtml>
- Максимова А. С., Рюмина С. А., Лобанова Л. В. Руководство по исследованиям посетителей музея - М.: Политехнический музей, 2016.
- Гук Д.Ю., Харитонов Т.Ю. Цифровая трансформация в музее: свёртка функций. // Российские регионы: взгляд в будущее, Выпуск № 1 / том 4 / 2017
<http://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-transformatsiya-v-muzee-svyortka-funktsiy>
- Лещенко А. Какое будущее ждёт музеи? // Журнал "Aksenov Family Foundation". – Электрон. текстовые дан. – 28 декабря, 2016. <http://aksenovff.com/ru/kakoe-budushhee-zhdet-muzei/>
- Коргузалов И. Лувр 2.0: как интернет, роботы и виртуальная реальность трансформируют музеи // Forbes - 23.03.2017.
<http://www.forbes.ru/tehnologii/341087-luvr-20-kak-internet-roboty-i-virtualnaya-realnost-transformiruyut-muzei>