

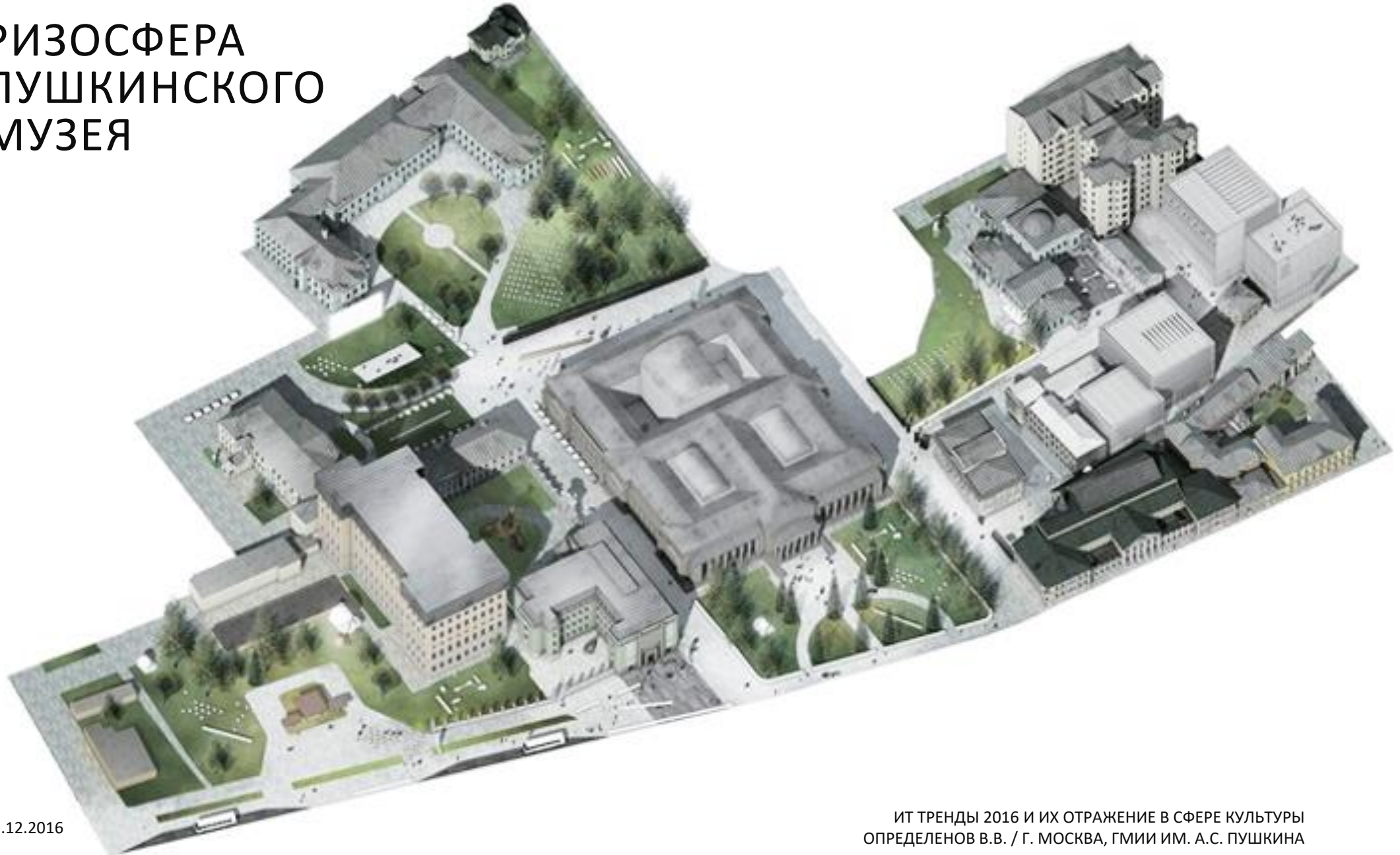


ИТ-ТРЕНДЫ 2016 ГОДА И ИХ ВЛИЯНИЕ НА МУЗЕЙНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА ПРИМЕРЕ ГМИИ ИМ. А.С. ПУШКИНА



национальный
музей
театра

РИЗОСФЕРА ПУШКИНСКОГО МУЗЕЯ

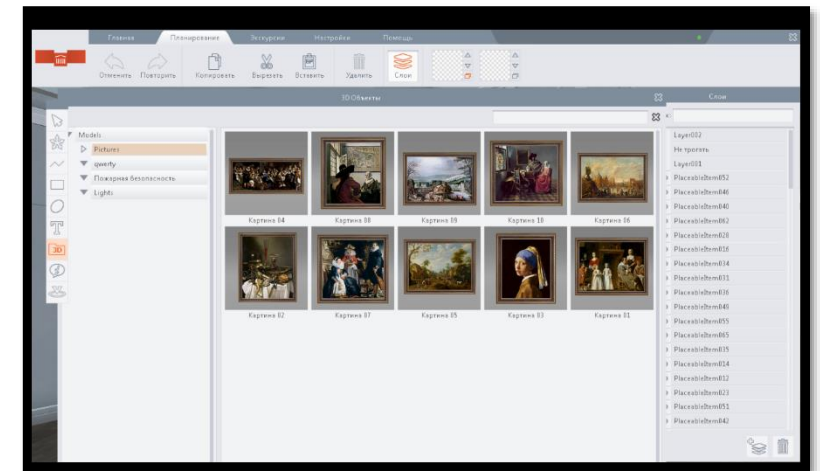
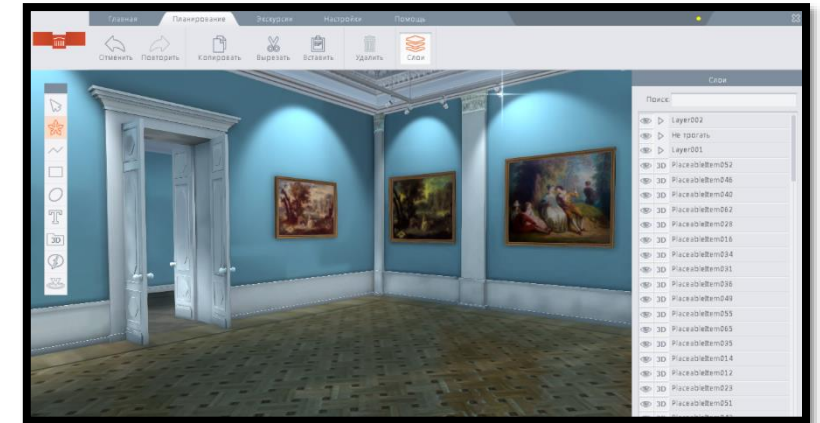


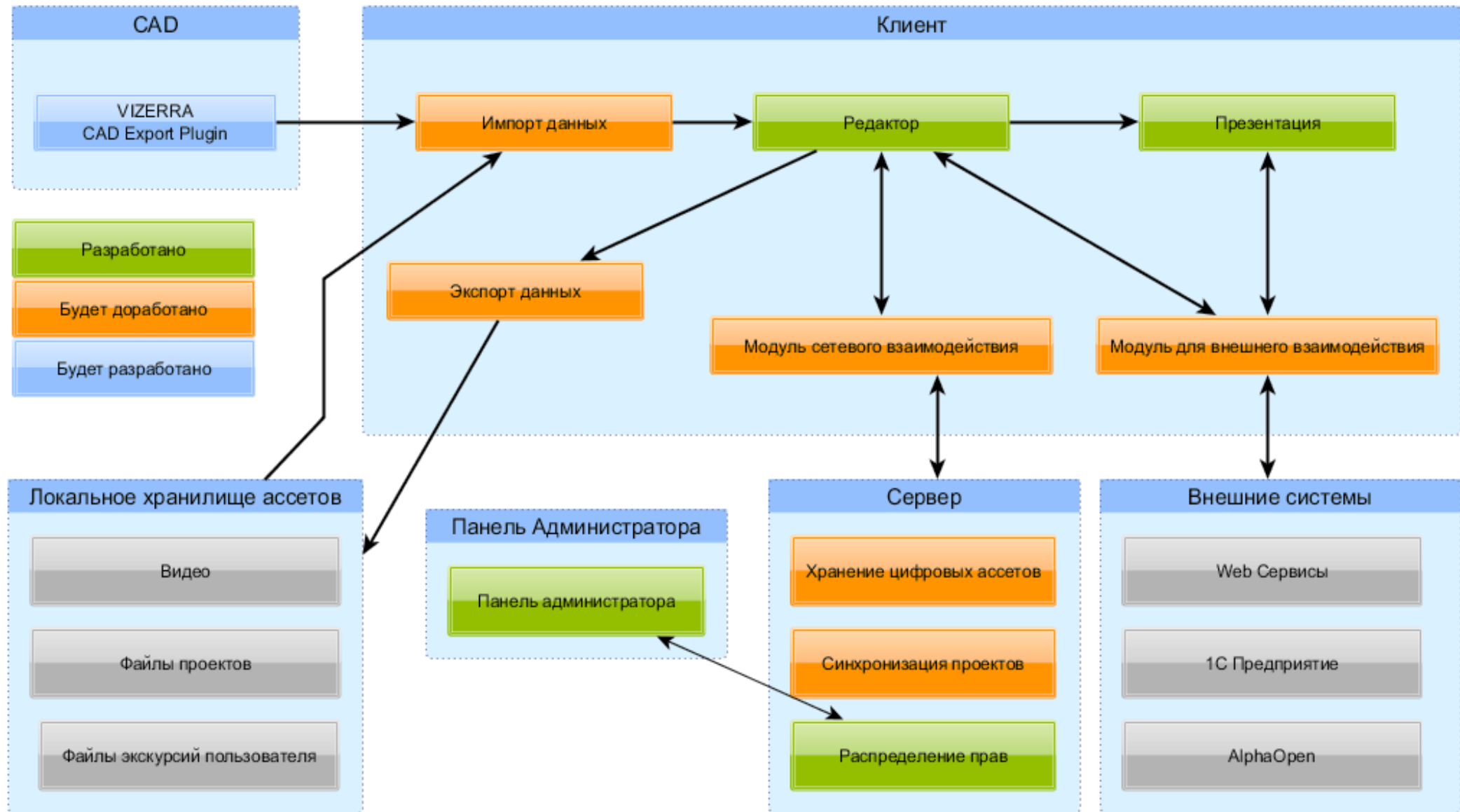
ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

После реализации этого плана общие музейные площади ГМИИ увеличатся с **49 000** (фактически **24 000**) до **105 000** квадратных метров, что поможет решить проблему катастрофической нехватки помещений для хранения экспонатов, размещения уникальной научной библиотеки, научно-реставрационных мастерских и экспозиционных залов.

Увеличение площадей позволит увеличить и количество посетителей экспозиций в среднем с **1,2** до **3 млн.**, а Музейного квартала в целом до **10 млн.** человек в год, расширить и разнообразить спектр предлагаемых дополнительных услуг, предоставляемых музеем, таких как информационное обслуживание, музейные магазины, кафе, парковки и т.д.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ МУЗЕЙНОГО ГОРОДКА И ЕГО ЭКСПОЗИЦИЙ





ХАРАКТЕРИСТИКА КОЛЛЕКЦИЙ

**Общей музейный фонд - более 671 000 ед. хранения
музейного фонда**

в том числе:

живопись — 4 956

графика — 371 982

скульптура — 6 130

предметы прикладного искусства, быта и этнографии — 2 251

Предметы нумизматики — 171 269

предметы археологии — 8 375

документы — 229

предметы, содержащие драгоценные металлы и камни (из общего числа) — 56 953

+ ≈350 000 томов в библиотеке Музея

+ ≈800 000 ед. архивных материалов

ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ ИТ В МУЗЕЕ

1. Проектирование и модернизация СКС, систем интегрированного управления, ИТ-инфраструктуры (ЛВС, ЦОД, СХД, системное, серверное и клиентское ПО)
2. Комплексные системы безопасности и мониторинга (видеонаблюдение, СКУД, 3-й рубеж, СКП)
3. Оцифровка коллекций, автоматизированные системы учета фондов и хранения цифровых ресурсов
4. Повышение эффективности (Корпоративный портал, система электронного документооборота)
5. Виртуальное/информационное пространство Музея (сайты, вирт. музеи, соц. Сети, VR и т.п.)
6. Модернизация систем реализации услуг и продуктов, электронная коммерция, программы лояльности, маркетинговая видео-аналитика
7. ИТ сопровождение архитектурного и экспозиционного проектирования (визуализация и т.п.)
8. Мультимедиа в экспозиции и выставочных проектах, применение ИТ в образовательной деятельности, реализация проекта электронного лектория и медиа-представительств

ОСНОВНЫЕ РОССИЙСКИЕ ИТ ТРЕНДЫ 2016

- Импортозамещение
- Искусственный интеллект и нейронные сети
- 360 фото и видео, VR и AR
- 3D-моделирование, сканирование, печать
- Развитие облачных сервисов
- Мобильность устройств
- Информационная безопасность
- Внедрение систем повышения эффективности на малых предприятиях
- Прозрачные и гибкие экраны, 4K - стандарт
- Экономия

КОМПЛЕКСНЫЙ ПОДХОД К ОЦИФРОВКЕ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ

- Создание высокоточных панорам наружного и внутреннего пространства
- Оцифровка плоских объектов, в том числе в динамическом освещении
- Многокурсовая, RTI и 3D оцифровка объемных объектов
- Принцип универсальности для любого типа применений
- Обеспечение доступности к данным

ЦИФРОВОЕ КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ

- информационные ресурсы, созданные в результате оцифровки
- материалы, сразу созданные в цифровом виде

- цифровые документы и материалы (тексты, презентации и т.п.)
- графические изображения
- Аудиовизуальные произведения
- мультимедийные и виртуальные системы
- произведения медиа – искусства
- 3D модели, документы и пространства
- базы данных и ИС
- программное обеспечение
- электронные издания
- статические, движущиеся и 3D социальные сети
- мобильный контент
- веб-страницы, сайты, порталы
- информация, создаваемая новыми форматами и технологиями
- игры

ИНФОРМАЦИОННОЕ ПРОСТРАНСТВО МУЗЕЯ (КОМПЛЕКСНЫЙ ПОДХОД К СОЗДАНИЮ И РАЗВИТИЮ)

**АИС ФХД, АИС ПРОДАЖ
УЧЕТНЫЕ СИСТЕМЫ, КОРПОРАЛ
МЕДИА-АХРИВЫ, КСБ и т.п.**



**МУЛЬТИМЕДИА ДЛЯ ЭКСПОЗИЦИИ
ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЕ ПРОГРАММЫ**

ПОРТАЛ / САЙТ

СОЦСЕТИ И СЕРВИСЫ (SMM)

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ЭКСПОЗИЦИЙ

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ВЫСТАВОК

ВИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ

VR и AR, 360 фото/видео



УСЛУГИ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

ЭЛЕКТРОННЫЕ ИЗДАНИЯ

МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

АУДИОГИДЫ

СИСТЕМЫ ДИСТ. ОБУЧЕНИЯ

ЭЛЕКТРОННАЯ КОММЕРЦИЯ

Интеграция с социальными сетями и сервисами



ЭФФЕКТИВНОСТЬ (СТАТИСТИКА ПОСЕЩЕНИЙ И ПРОСМОТРОВ)

Количество посетителей системы сайтов за последний год – **2 500 000** (из них 1 900 000 центральный портал).

Количество просмотров за год – более **20 млн.**

Подписка в социальных сетях и сервисах

- facebook.com – **91K**
- vk.com – **22,8K**
- twitter.com – **105K**
- instagram.com – **50,1K**
- youtube.com – **2,6K**
- Ok.com – **2K**
- Email – **8K**
- Telegram – **120**



Итого подписчиков примерно **273,6K** (по данным на 12.12.2016)

Динамические показатели

Средний прирост посещений в год – **35%**

Средний ежедневный охват аудитории за последний месяц – **350 000** человек, вовлеченность 10-12%.

Данные получены на основании общедоступных инструментов для web-аналитики



ВИРТУАЛЬНЫЕ ПРОГУЛКИ ПО МУЗЕЮ

Beta

Проект портала
культурного наследия
России
КУЛЬТУРА.РФ



VR-ready

ГЛАВНОЕ ЗДАНИЕ
ГОСУДАРСТВЕННОГО
МУЗЕЯ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ
ИСКУССТВ
ИМ. А.С. ПУШКИНА



VR-ready

ГАЛЕРЕЯ ИСКУССТВА
СТРАН ЕВРОПЫ И
АМЕРИКИ
XIX–XX ВЕКОВ



VR-ready

ОТДЕЛ ЛИЧНЫХ
КОЛЛЕКЦИЙ

КУЛЬТУРА.РФ



Государственный музей
изобразительных искусств
имени А.С.Пушкина

ТЕХНОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ VR

Виртуальные прогулки по музею бесплатно
24/7 из любой точки мира с использованием
мобильного устройства и очков VR

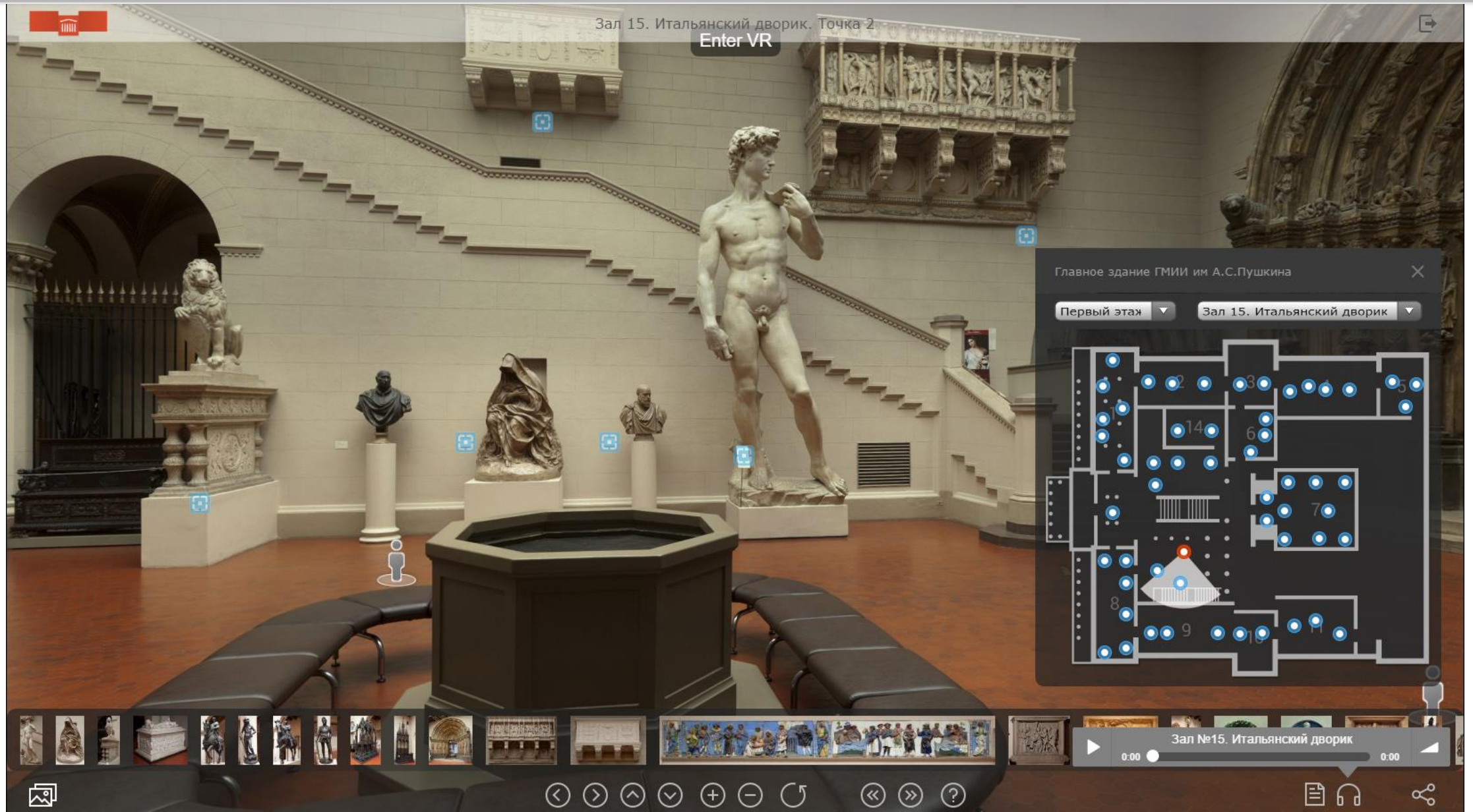
Проект
КУЛЬТУРА.РФ

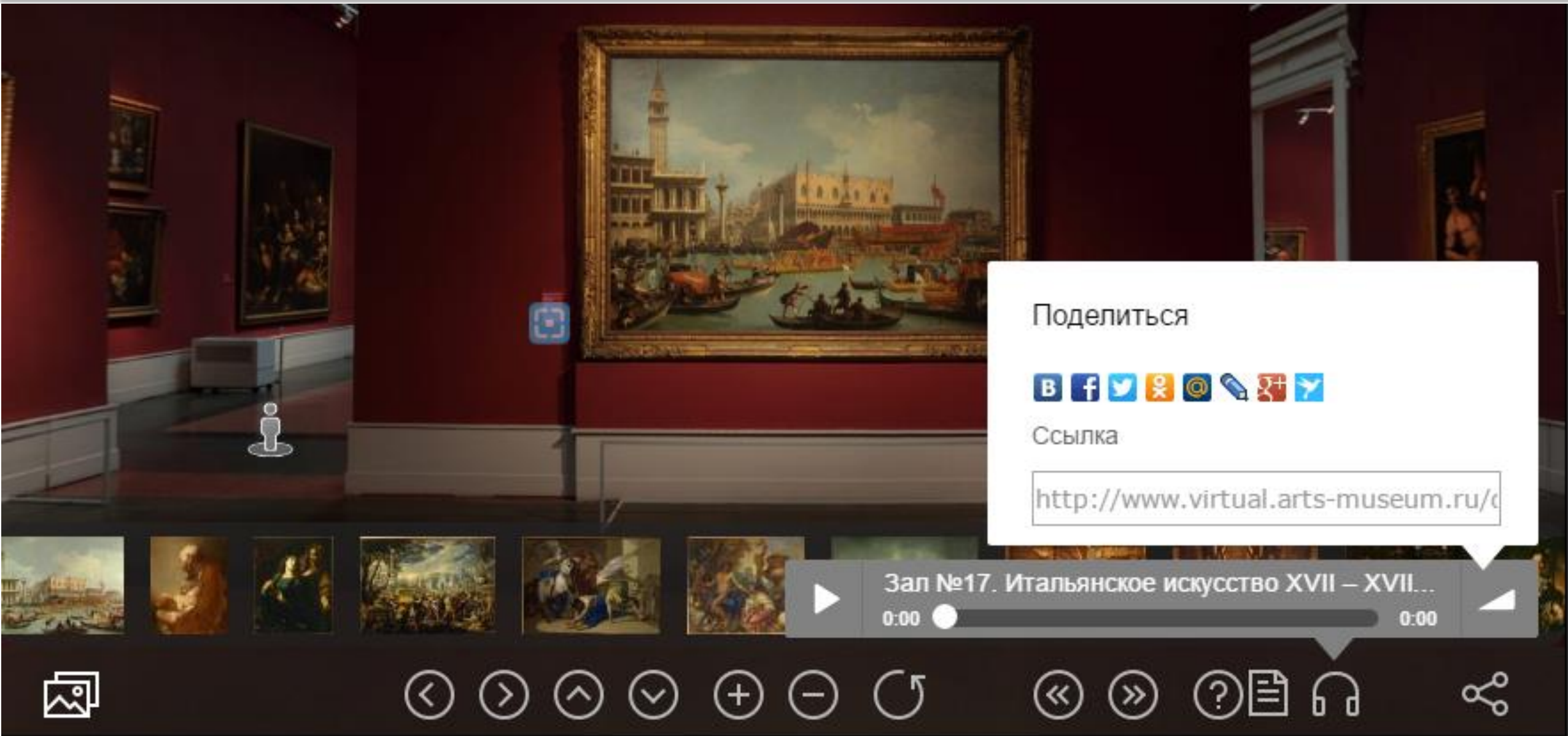
1 **Приобретите очки**
Официальные очки ГМИИ
им. А.С. Пушкина скоро появятся в
продаже в киосках музея и в
официальном интернет-магазине
Музея.

Государственный музей
изобразительных искусств
имени А.С. Пушкина

ВИРТУАЛЬНЫЕ ПРОГУЛКИ
ПО МУЗЕЮ

Проходите по адресу
и далее следуйте инструкциям
VR-ARTS-MUSEUM.RU





← СТАТУЭТКИ ЖРЕЦА БОГА АМОНА АМЕНХОТЕПА И ПЕВИЦЫ БОГА АМОНА РАННАИ > X

Статуэтки жреца бога Амона Аменхотепа и певичы бога Амона Раннаи

Новое царство, XVIII династия, время правления Хатшепсут, 15 век до до н.э.

Черное дерево, стекловидная паста, позолота, гипс

Выс. 44 см, 33 см






Из коллекции В.С.Голенищева; Фивы. Приобретена в Луксоре В ГМИИ с 1911.

I.1.a 2099, 2103

Зал 1. Искусство Древнего Египта

Парные статуэтки жреца Аменхотепа и его супруги, жрицы (певичы) бога Амона Раннаи, происходят из гробницы № 345,

Статуэтки жреца бога Амон... 0:00 0:00



13.12.2016

← ЛЕМУАН, ЖАН-БАТИСТ. ПОРТРЕТ НЕИЗВЕСТНОЙ / БЮСТ

Портрет неизвестной Бюст

Лемуан, Жан-Батист

1770

мрамор

73 x 51 x 28

Поступил из Государственного
Музейного Фонда
В ГМИИ с 1924.

Ск 28

**Зал 22. Искусство Франции первой
половины XVIII века**



ЗАЛ 7. ВИЗАНТИЙСКОЕ ИСКУССТВО. ИСКУССТВО ИТАЛИИ XIII-XVI ВЕКОВ

Зал 7. Византийское искусство. Искусство Италии XIII-XVI веков

Экспонаты этого зала дают возможность проследить переход от средневековой культуры к искусству европейского Возрождения и познакомиться с подлинными произведениями художников Византии и живописных школ Италии XIII- XVI веков.

Небольшая коллекция византийских икон XIV века, хранящихся в музее, выразительно характеризует заключительный этап истории Восточной Римской

Коллекция



Аполлон и Марсий

Паоло Веронезе
(школа)



Рождение Девы Марии

Камилло Прокаччини
(автор)

начало XVII
века



Мадонна с Младенцем

Бартоломео Виварини
(автор)

1481 (?)



Мадонна с младенцем и святыми

Росселло ди Якопо Франки
(автор)

1420-е



Мадонна с Младенцем, святыми Екатериной и Христофором



Портрет кардинала Джованни Сальвиати

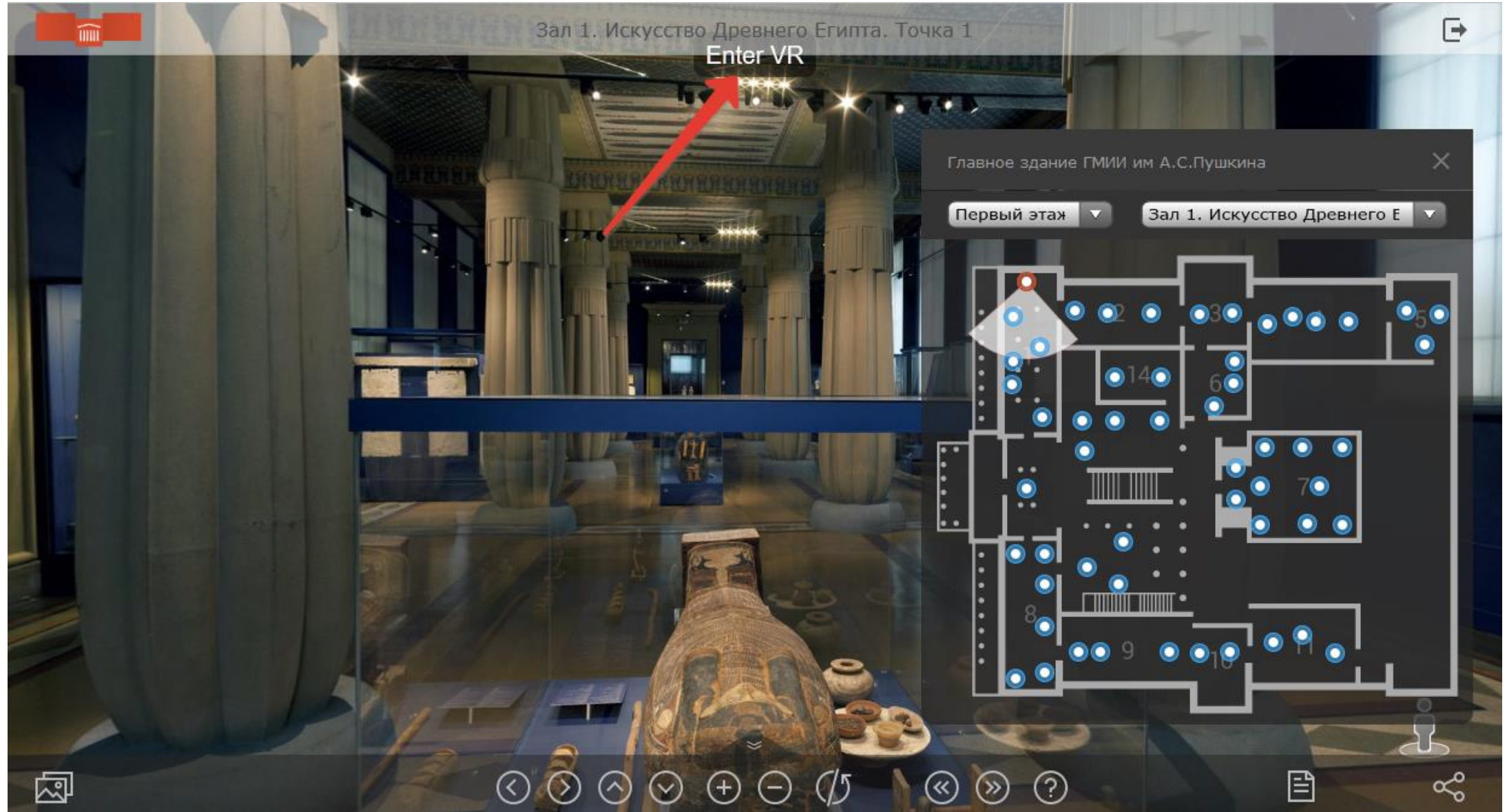
Пьер Франческо

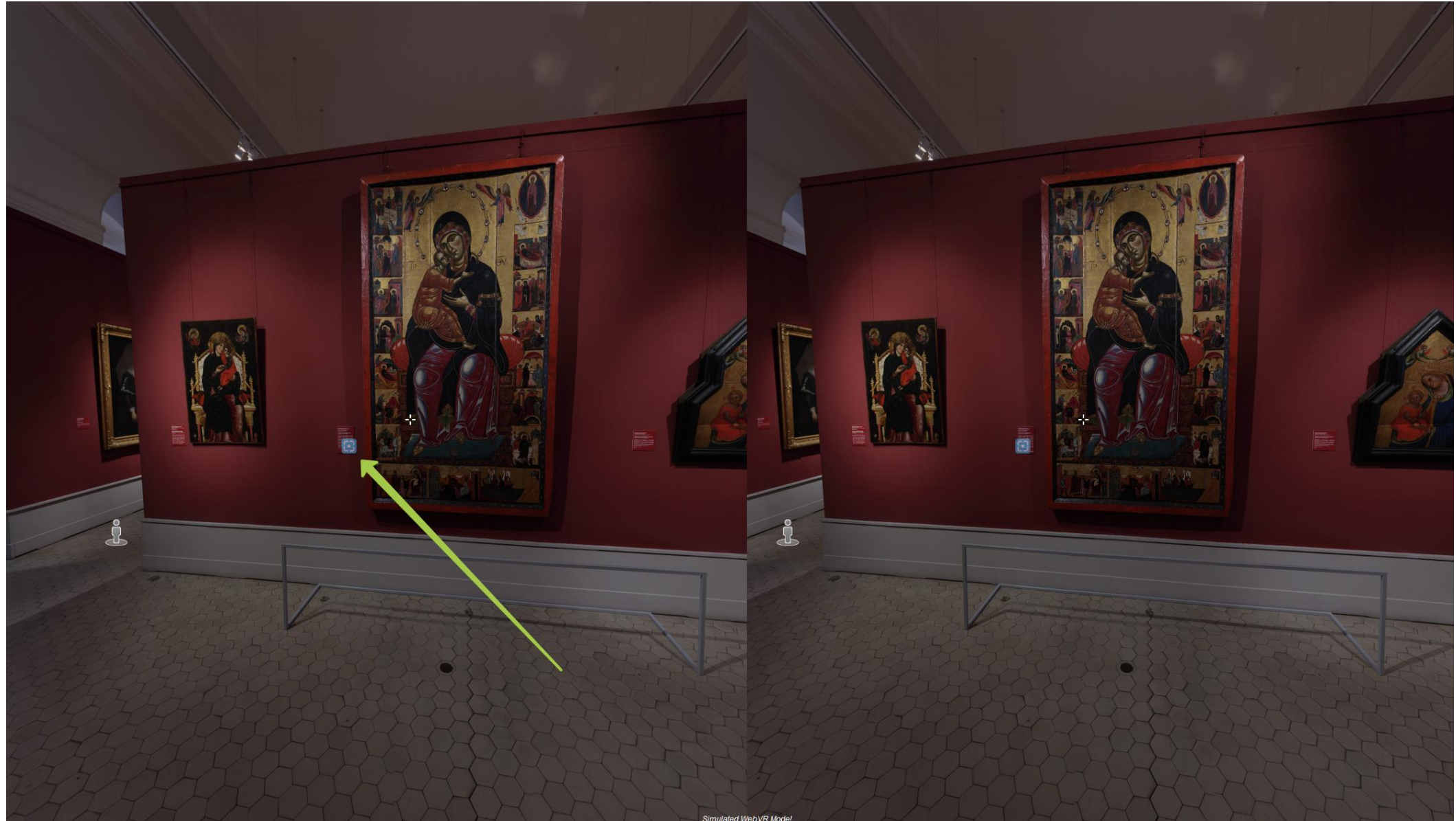




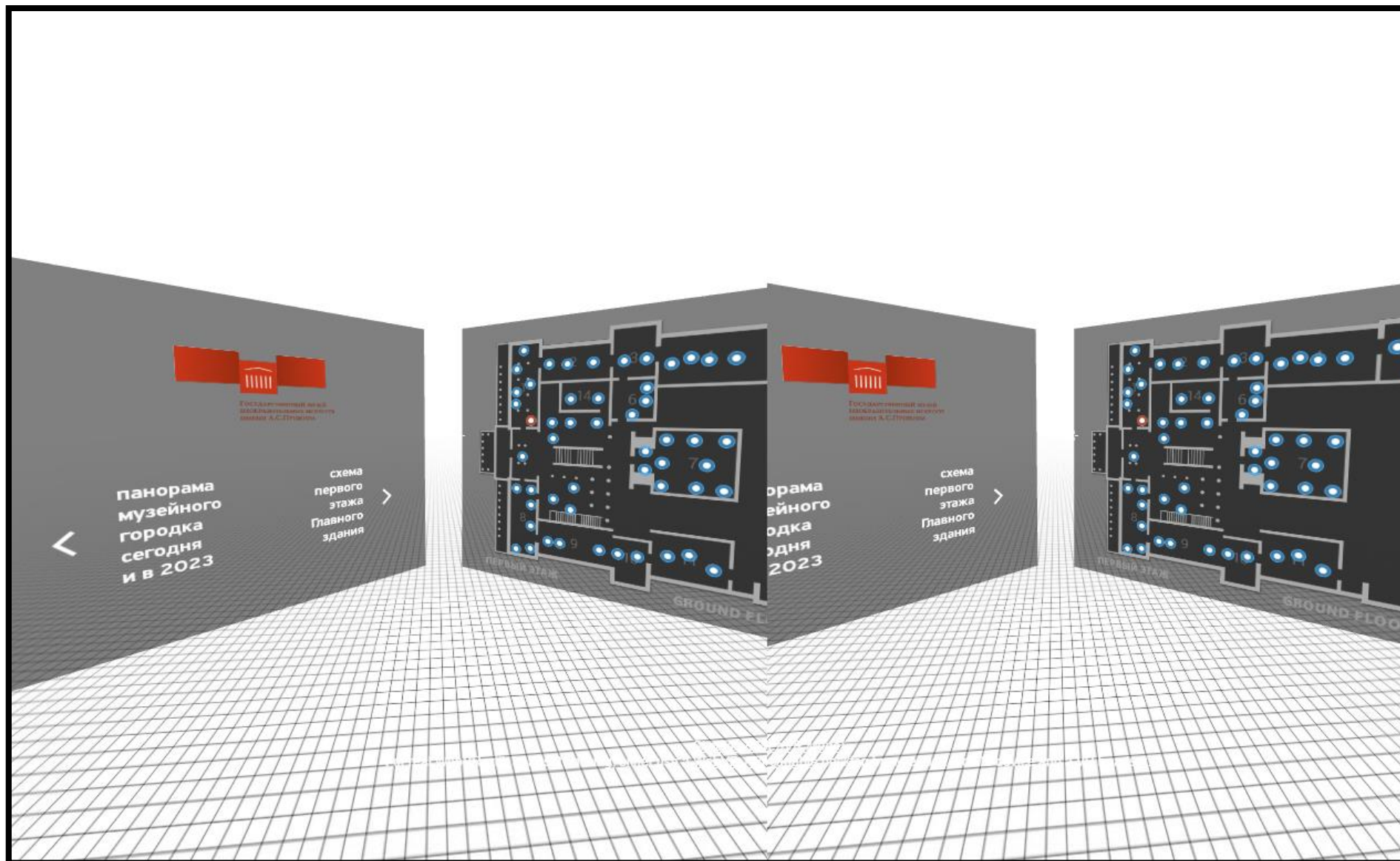
13.12.2016

ИТ ТРЕНДЫ 2016 И ИХ ОТРАЖЕНИЕ В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ
ОПРЕДЕЛЕНОВ В.В. / Г. МОСКВА, ГМИИ ИМ. А.С. ПУШКИНА

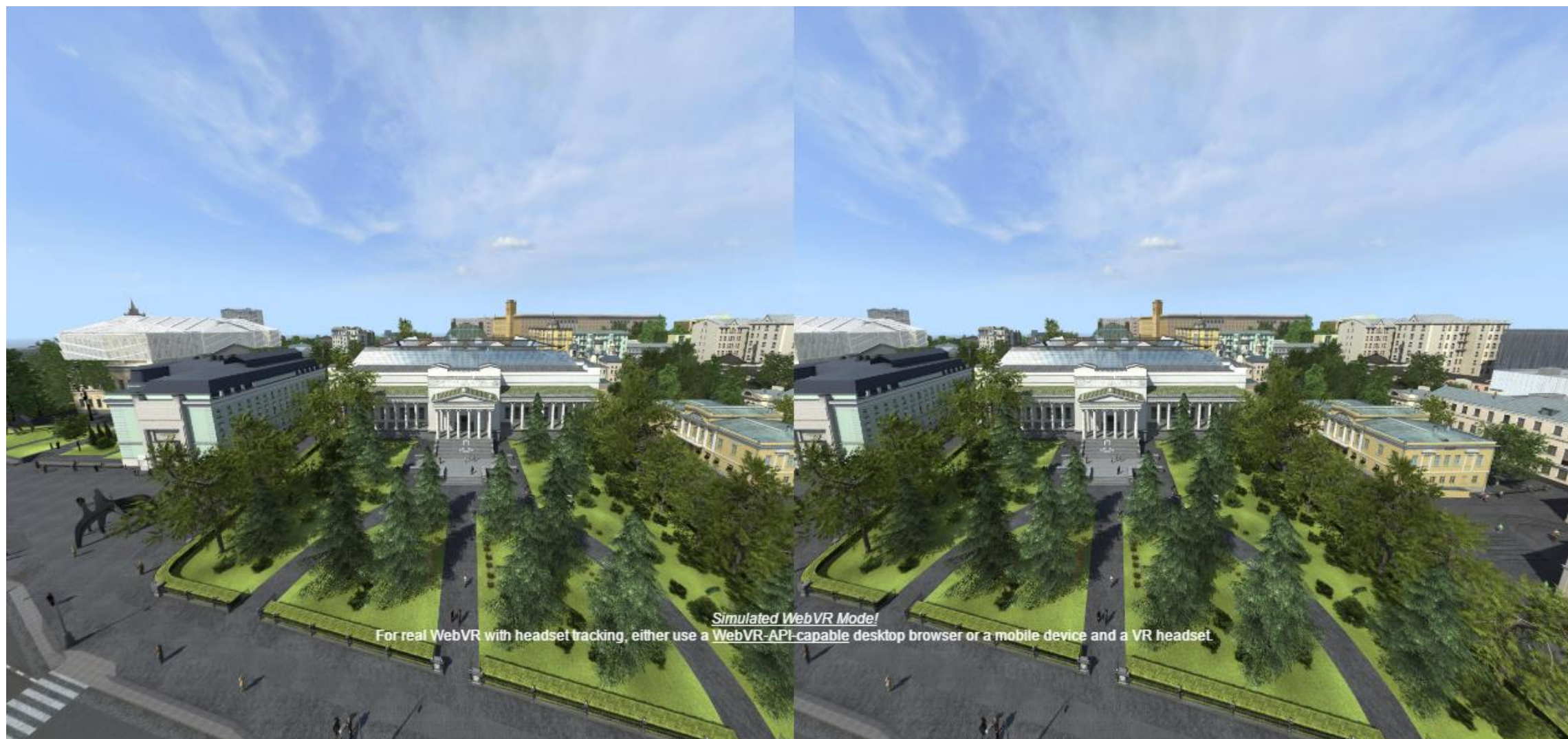




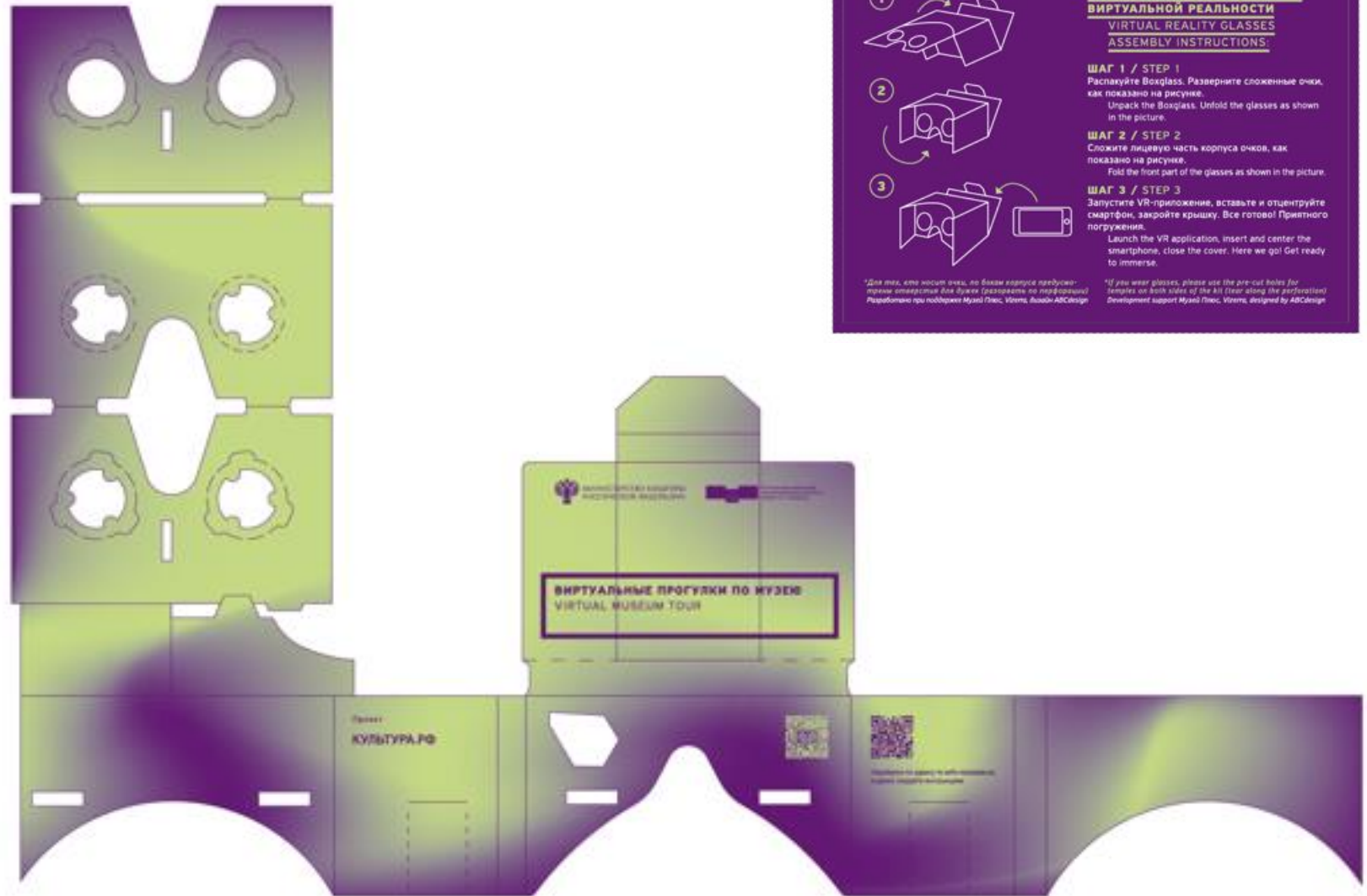












**ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ ОЧКОВ
ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ
VIRTUAL REALITY GLASSES
ASSEMBLY INSTRUCTIONS:**

ШАГ 1 / STEP 1
Распакуйте Boxglass. Разверните сложенные очки, как показано на рисунке.
Unpack the Boxglass. Unfold the glasses as shown in the picture.

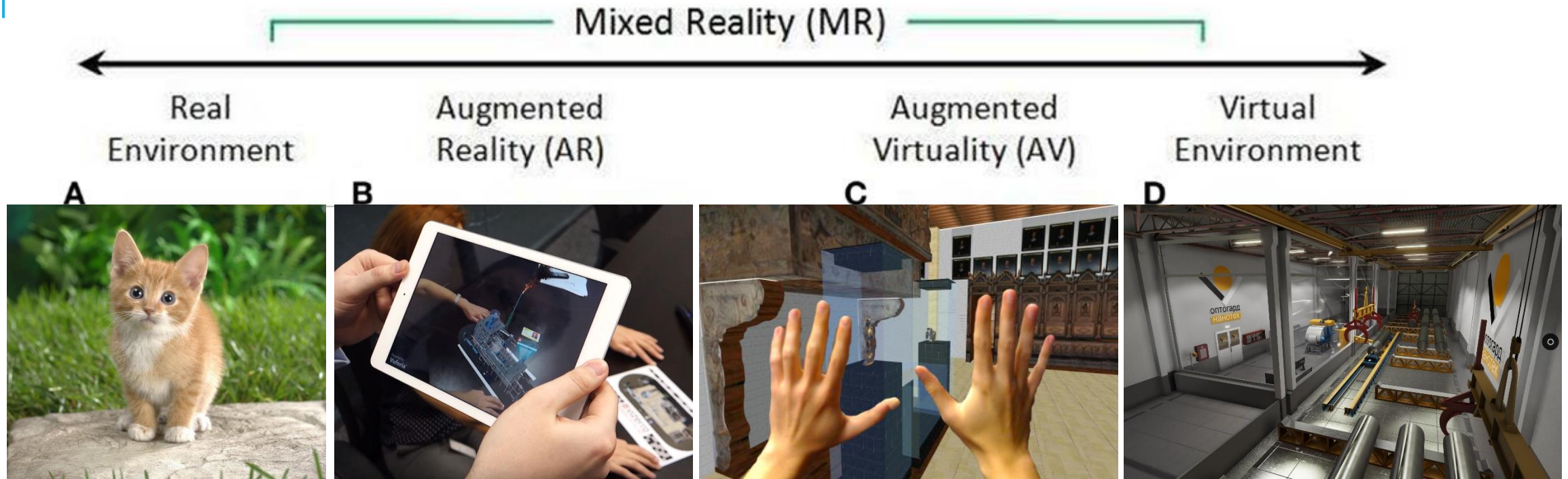
ШАГ 2 / STEP 2
Сложите лицевую часть корпуса очков, как показано на рисунке.
Fold the front part of the glasses as shown in the picture.

ШАГ 3 / STEP 3
Запустите VR-приложение, вставьте и отцентрируйте смартфон, закройте крышку. Все готово! Приятного погружения.
Launch the VR application, insert and center the smartphone, close the cover. Here we go! Get ready to immerse.

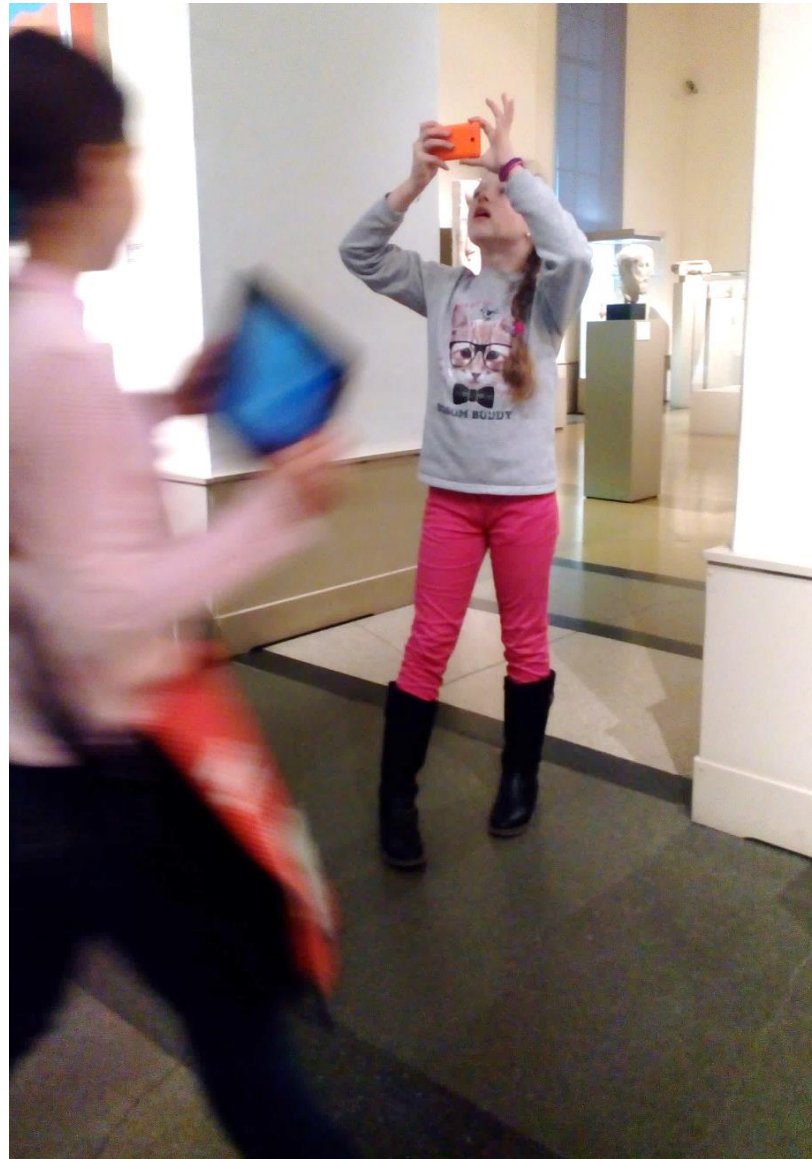
*Для тех, кто носит очки, по бокам корпуса предусмотрены отверстия для дышек (разрезать по разметке!)
Разработано при поддержке Музей Плюс, Vintax, Акаси/ABCdesign

*If you wear glasses, please use the pre-cut holes for temples on both sides of the kit (cut along the perforation!)
Development support Музей Плюс, Vintax, designed by ABCdesign

БАЗОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ



Технологии смешанной реальности (Mixed Reality) подразделяются на дополненную реальность (Augmented Reality) - дополнение реальности любыми виртуальными элементами и дополненную виртуальность (Augmented Virtuality) - добавление изображения реальных объектов в виртуальную среду.



СРАВНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ПО ИНТЕГРАЦИИ С ИНФОРМАЦИОННЫМИ РЕСУРСАМИ

	Light ID Panasonic BUSINESS	QR code	NFC	Ultrasonic Sound wave	BLE	AR marker	Digital watermark	Image Recognition
Reading Speed	◎ (0.3s)	× (5~20s)	○ (<1s)	△ (<10s)	△ (<10s)	△ (5-20s)	△ (2-5s)	△ (5-20s)
Readable Range	◎ (0.1~10m)	× (~0.3m)	× (~0.1m)	△ (~5m)	○ (~5m)	○ (~5m)	○ (~5m)	○ (~5m)
Obstacle Tolerability	○	×	×	○	△	×	×	×
Space Resolution	○ (0.3m)	◎ (almost 0)	◎ (almost 0)	△ (10m)	△ (5m)	○ (0.3m)	○ (0.3m)	○ (0.3m)
ID Data Size	○ (about 8~128bits)	◎ (about 3kbits)	◎ (about 3kbits)	○ (hundreds of bits)	○ (hundreds of bits)	△ (a few bits)	△ (8 bits)	△ (8 bits)
Push/Pull	Pull	Pull	Pull	Push	Push	Pull	Pull	Pull



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

ОПРЕДЕЛЕНОВ ВЛАДИМИР

Заместитель директора ГМИИ им. А.С. Пушкина
по информационным технологиям

Заведующий кафедрой информационных технологий в сфере культуры
Факультета бизнеса и менеджмента Национального исследовательского
университета «Высшая школа экономики»

Член президиума ИКОМ России, Член президиума НП АДIT

OPREDELENOV.VLADIMIR@GMAIL.COM