

ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное бюджетное учреждение культуры города Москвы
«Культурный центр «Ивановский»

Проект «Культурные центры. Будущее»

**Методический материал
на тему: «Современные технологии в учреждениях культуры»**

Номер по сроку реализации: 4

Номер по присланному списку: 41

Номер поручения в ЭДО: Д-02-02-2609/17

Учреждение, ответственное за реализацию идеи,
осуществляющее настоящий проект и разработавшее
методические рекомендации: ГБУК г. Москвы "КЦ "Вдохновение"

г. Москва, 2018

Оглавление

1. Актуальность проекта в контексте деятельности учреждений культуры и социально-экономической ситуации	3
2. Основная цель проекта и формулировка задач в последовательности их реализации	3
3. Основное содержание проекта и механизм реализации	4
1. Выбор направления проекта на основе анализа целевой аудитории учреждения	4
2. Анализ потенциальных партнеров проекта	4
3. Выбор менеджера проекта и формирование команды	4
4. Составление плана проекта, распределение задач, сроков и ответственных	6
5. Возможные темы	6
6. Сбор результатов проекта	7
4. Пиар-сопровождение проекта	7
5. Результаты реализации проекта и перспективы его развития после окончания этапа внедрения	7
6. Ответственное лицо, контактные лица для учреждений, использующих методические рекомендации, ссылки на публикации о проекте в сети Интернет	7

1. Актуальность проекта в контексте деятельности учреждений культуры и социально-экономической ситуации

В современном мире технологии играют огромную роль в повседневной жизни человека. Компьютер, бытовая техника, мобильные телефоны, автомобильные навигаторы – это самые примитивные достижения технологического прогресса, которые не только облегчают нашу жизнь, но и способствуют более эффективному выполнению многих задач. Технологии развиваются стремительно, и то, что еще десятилетие назад казалось технологическим прорывом, сегодня воспринимается как устаревшее оборудование. Иногда человек не успевает привыкнуть к одним возможностям, как им на смену приходят другие.

Сегодня существует огромное разнообразие мобильных приложений, электронных сервисов и программ, которые помогают оптимизировать практически все сферы жизни человека: от здоровья и образования до работы, отдыха и досуга. Актуальной становится проблема выбора оптимального гаджета/программы для выполнения необходимых задач. Учреждение культуры может предложить своим посетителям простые инструменты для решения этой проблемы, доступные для любой аудитории. Организация встреч со спикерами по теме современных технологий не требует существенных материальных и человеческих ресурсов, но при этом позволяет привлечь новую аудиторию и сформировать имидж современного, «продвинутого» культурного центра как на локальной территории, так и в бизнес-среде (в случае партнерства с представителями технических корпораций).

Таким образом, реализация проекта на территории учреждения культуры может принести ему следующие нематериальные выгоды.

Для посетителей (участников проекта):

- повышение технологической грамотности, освоение новых знаний;
- получение практических инструментов для решения современных задач.

Для учреждения (организаторов проекта):

- повышение технологической грамотности сотрудников;
- привлечение новой аудитории (взрослого работающего населения, молодежи);
- повышение лояльности постоянных посетителей учреждения;

формирование имиджа современной организации, потенциально – превращение в центр современных технологий на своей территории.

2. Основная цель проекта и формулировка задач в последовательности их реализации

Цель проекта – повышение уровня грамотности населения в сфере технологического прогресса.

Задачи проекта:

1. Привлечение внимания к технологическим открытиям современности.
2. Демонстрация возможностей применения современных технологий в разных сферах жизни человека.
3. Демонстрация возможностей современных гаджетов, позволяющих решить различные задачи (здоровье, путешествия, досуг, управление домом, экономия времени и др.).
4. Привлечение новой аудитории в учреждение.

Ресурсы, необходимые для реализации проекта

1. Пространство для проведения лекций.
2. Мультимедийный проектор, экран для демонстрации презентаций, вывода видео, микрофон и т.п.
3. Флипчарт.
4. Человеческие ресурсы:
 - а. менеджер, курирующий все стадии реализации проекта и отвечающий за взаимодействие со всеми задействованными сторонами (технические корпорации, сотрудники учреждения и т.п.);

- b. PR-специалист, отвечающий за подготовку и размещение информационных материалов на сайте, в социальных сетях, рассылку пресс-релизов по районным и окружным СМИ и т.п.;
- c. Дизайнер, разрабатывающий визуализацию проекта;
- d. Администратор – для консультирования посетителей (при необходимости).
Дополнительный сотрудник не требуется, этот функционал выполняет администратор учреждения культуры.

3. Основное содержание проекта и механизм реализации

1. Выбор направления проекта на основе анализа целевой аудитории учреждения

Лекционные занятия по теме современных технологий должны быть направлены одновременно на знакомство аудитории с техническими достижениями цифровой эры, отражение процесса развития современных технологий (от примитивных к сложным), выделение необходимых в современном обществе навыков и знаний для улучшения качества жизни либо повышения конкурентоспособности на рынке труда. Для выбора наиболее востребованной темы необходимо провести анализ запроса постоянной аудитории культурного центра. Можно разработать простые анкеты (с указанием пола, возраста и наиболее интересных направлений) и попросить посетителей их заполнить.

Возможные блоки тем с разбивкой по возрастам

Дети до 12 лет. Роботизация, образовательные приложения для смартфонов и планшетов в формате эдьютейнмент (обучение с развлечением, от англ.: education – обучение и entertainment – развлечение).

Подростки. Современные гаджеты, искусственный интеллект, развитие навыков будущего.

Взрослые. Возможности для упрощения и автоматизации бытовых и рабочих задач. Повышение уровня профессиональной конкурентоспособности на рынке труда.

Старшее поколение. Ресурсы для контроля за состоянием здоровья, коммуникаций и досуга.

2. Анализ потенциальных партнеров проекта

После определения лекционных направлений необходимо провести отбор потенциальных лекторов из числа представителей корпораций / вузов, которые могут стать спикерами по определенным темам.

Для приглашения к участию в проекте следует подготовить презентацию проекта, а также предложить потенциальным партнерам некие бонусы, которые они получают при участии в проекте. Это могут быть: дополнительный пиар, возможность рекламы своей компании/продукции среди аудитории культурного центра, развитие социальной ответственности корпорации (если представить проект как социальную программу), статьи в СМИ и т.п.

3. Выбор менеджера проекта и формирование команды

Целесообразно менеджером проекта назначить сотрудника, обладающего знаниями в сфере новых технологий и заинтересованного в их развитии и популяризации.

Задачи менеджера проекта:

- формирование команды проекта из числа сотрудников учреждения культуры;
- формирование плана реализации проекта;
- подбор тем и составление плана лекций под запрос аудитории;

- взаимодействие с корпорациями, которые обладают достаточной компетенцией для ознакомления аудитории с продуктами компании или сотрудники которых являются разработчиками технологий;
- переговоры с корпорациями на предмет их присутствия в проекте, предоставления спикеров;
- сбор результатов проекта для отчетности перед корпорацией, другими участниками проекта и посетителями учреждения культуры.

Формирование команды проекта

В команду проекта входят:

- менеджер проекта,
- дизайнер,
- пиар-специалист,
- администратор.

Для формирования команды проекта и оценки примерных трудозатрат можно воспользоваться следующей таблицей 1.

Таблица 1

Название проекта:			
Срок реализации:			
Корпорации-партнеры:			
Роль	Задачи	Периодичность	Примерные трудозатраты
Менеджер проекта	Подготовка информационного пакета проекта (на базе информации, предоставляемой компанией-партнером)	1 раз при подготовке каждого лектория	10 - 15 часов
	Разработка календарного плана проекта	1 раз в начале проекта	0,5 часа
	Предоставление информации пиар-отделу и контроль запуска информационной кампании проекта	1 раз при подготовке каждого нового этапа проекта (~за 2 недели до старта лектория)	0.5 часа * кол-во этапов проекта
	Мониторинг текущих результатов проекта	После каждого этапа	0.5 часа * кол-во этапов проекта
	Сбор отчетности по результатам проекта	В конце каждого этапа	1 час * кол-во этапов проекта
Дизайнер	Подготовка афиш, листовок, заставок для медиа-экранов, web-афиш для сайта и т.п. (с использованием символики проекта)	1 раз перед каждым этапом проекта	1 час * кол-во этапов проекта
Пиар-менеджер	Подготовка пресс-материалов: пресс-релиза, новостей для сайта, текста для системы АИС, текстов для соцсетей, пост-релиза по итогам проекта	В течение всего проекта	6 часов
	Размещение информации на сайте, в системе АИС, рассылка пресс-релиза по СМИ	1 раз перед каждым этапом	
	Обновление результатов проекта (на сайте), фотофиксация	Еженедельно	
	Размещение постов в социальных сетях	3-5 раз в неделю	
	Размещение итоговых результатов проекта, рассылка пост-релиза по СМИ	1 раз в конце каждого этапа	
Администратор	Консультирование посетителей учреждения при возникновении вопросов	По мере необходимости	1 час

4. Составление плана проекта, распределение задач, сроков и ответственных

Для составления плана проекта можно воспользоваться Таблицей 2 при этом задачи целесообразно распределить по направлениям.

Таблица 2

№	Задача	Ответственный	Срок	Комментарий

5. Возможные темы

Лекционное занятие желательно проводить в режиме интерактива, чтобы участники могли участвовать в демонстрационном процессе. Оптимально, если одновременно с наглядной демонстрацией продукта участники смогут опробовать его (например, установив приложение и т.п.).

Варианты тем для лекций по современным технологиям практически безграничны. Важно при выборе темы обращать внимание на ее актуальность. Например, предлагаемая технология коммуникации должна быть «в тренде», особенно у подростков, одновременно она должна быть применима в профильных профессиональных направлениях (например, «Телеграм» сейчас используют как подростки, так и большинство компаний для оперативной коммуникации между сотрудниками, а также для рекламы и продаж).

Также стоит обращать внимание на запрос местной аудитории. Для посетителей старшего возраста лучше начинать программу с лекций, рассказывающих об этапах развития технологий с исторических времен и до наших дней (чтобы аудитория воспринимала современные технологии как очередной виток эволюции). Вторым этапом лекционных занятий может стать цикл бесед о современных технологиях с демонстрацией элементарных примеров.

Время проведения мероприятий должно быть удобным для посещения. По опыту Культурного центра «Вдохновение» предлагаем начинать программы с лекций в утреннее/дневное время в выходные дни или в пятницу вечером. Обычно это время у людей свободно, а в самом Культурном центре меньше посетителей.

В Таблице 3 представлены несколько вариантов тем для лекций и мастер-классов.

Варианты тем для лекций и мастер-классов

Название	Лекционное направление. Пример описания. Предмет лекции	Целевая аудитория	Длительность	Необходимые расходные материалы	Потенциальные партнеры среди корпораций
Технологии от античности до современных помощников (роботов)	<p>Свое название роботы получили в XX веке – в 1920 году чешский писатель Карел Чапек впервые употребил это слово в своей пьесе «Р.У.Р», но уже с древних времен люди задумывались о создании существ, подобных себе. Так, например, первым автоматическим устройством считаются водяные часы, изобретенные за 1600 лет до нашей эры.</p> <p>Спецификой лекционного занятия является отражение стремления человечества к созданию новых технологий. Для проведения занятия лучше всего использовать примеры технологий от примитивных до современных, проводить параллели между созданием первого устройства и его последним совершенствованием в наши дни</p>	Взрослые и подростки от 14 лет	90 минут	Флипчарты, маркеры, мультимедийные проекторы или экраны для демонстрации видео- и фотоматериалов	
Современные технологии и роботы: как изменится мир?	<p>Четвертая промышленная революция открыла возможности для развития технологий и робототехники, их применения в разных сферах человеческой деятельности. Широкое распространение роботов все больше влияет на предприятия и работу обычных людей. Сейчас как никогда важно понимать характер этого влияния. Как роботы меняют жизнь людей? Чего можно ожидать в будущем?</p> <p>Для организации мероприятия лучше всего подбирать примеры современных технологий, широко применимых среди</p>	Взрослые и подростки от 14 лет	90 минут	Флипчарты, маркеры, мультимедийные проекторы или экраны для демонстрации видео- и фотоматериалов	

	населения				
Современные технологии вокруг человека: электронные сервисы	<p>Количество услуг, оказываемых в электронном виде, за последние 10 лет достигло своего пика. Создание быстрой и надежной системы электронных платежей обуславливает скорость расчетов и уход от наличных денег. Сегодняшняя система электронных сервисов позволяет оказывать услуги быстрее и качественнее, контролировать сроки исполнения поставленных задач, помогает организовать обмен данными между органами государственной власти и населением, учесть мнение людей при принятии решений, организовать сообщества и запустить социальные инициативы.</p> <p>Для организации мероприятия лучше всего подбирать примеры современных технологий, широко применимых среди населения</p>	Взрослые и подростки от 14 лет	90 минут	Флипчарты, маркеры, мультимедийные проекторы или экраны для демонстрации видео- и фотоматериалов	Портал москвича. Портал госуслуг, ГИС, ЖКХ. Android Pay, Apple Pay, электронный кошелек «Яндекс.Деньги». и т.д.
Современные технологии вокруг человека: здравоохранение	<p>Развитие технологий искусственного интеллекта в медицине ускоряется по мере распространения машинного обучения и методов обработки естественного языка. Например, в компании DataArt создали прототип приложения для демонстрации возможностей AI и ML в медицине. Это платформа для телемедицины, подключенная к IBM Watson — программе, преобразующей голос в текст. Watson слушает разговор между пациентом и врачом и записывает его в журнале, что значительно снижает нагрузку врача по составлению документации. Еще один элемент AI читает журнал разговоров, используя обработку естественного языка, и интегрируется с набором медицинских инструментов для идентификации главной</p>	Взрослые и подростки от 14 лет	90 минут		DataArt, Сколково, Компания Фрукт (Баландин Сергей).

	<p>жалобы, ее кодировки в электронной системе и поддержки врача в выборе необходимых медицинских мер. Уже сейчас человек широко использует такие технологии, как фитнес- браслеты с мобильными приложениями. Появилась возможность отслеживания состояния здоровья и связи с врачом в экстренной ситуации.</p> <p>Лекция познакомит с основными подобными приложениями и гаджетами</p>				
<p>Современные технологии вокруг человека: путешествия</p>	<p>Машинное обучение и искусственный интеллект набирают обороты: компании заинтересованы в автоматизации простых бизнес-процессов. Совсем недавно заказы и пожелания клиентов вручную собирались в их личные профили. Теперь большинство крупных турфирм и отелей автоматически учитывают эти данные при создании новых предложений.</p> <p>Речевые технологии в туристической индустрии вскоре могут затмить по популярности мобильные приложения. Установленные на мобильных устройствах, в домах и офисах пользователей голосовые помощники могут взять на себя функции турагентов. Им можно будет поручить бронирование билетов, гостиниц, трансферов, просмотр прогноза погоды, изучение обзоров ресторанов и построение маршрутов между достопримечательностями. При этом помощник предложит забронировать столик в ресторане, который понравился вашим друзьям.</p> <p>Технологии виртуальной и дополненной реальности дадут путешественникам более точное представление о том, куда они</p>				<p>Airbnb, Lenovo, Google, «Российские железные дороги» www.panotours.ru, http://rzd.ru/steams, http://tours.kremlin.ru, www.armchair-travel.com, www.virtualtravel.cz, www.sphericalimages.com, www.googleartproject.com, www.everyscape.com и тому подобное</p>

	<p>отправляются, — с их помощью можно заранее увидеть, как на самом деле выглядит номер в гостинице или ближайший к месту проживания пляж.</p> <p>Лекция познакомит с участниками с широко применимыми сервисами для организации путешествий, и мероприятий, программами, направленными на комфортное пребывание путешественников в чужой стране</p>				
Искусственный интеллект: умный дом	<p>Данная лекция посвящена введению в тематику умного дома. В ходе лекции вводится ряд первоначальных понятий и даются теоретические знания по кабельным системам, используемым при создании умного дома.</p> <p>Задача лекции – продемонстрировать, что опцию «Умный дом» каждый человек может создать самостоятельно. В качестве примера можно использовать программы типа Raspberry</p>				ЮНИКОМ, Гольфстрим, Wsh, Art-in.
Навыки XXI века	<p>Как человеку оставаться конкурентоспособным? Какие компетенции в цифровой век будут самыми востребованными на рынке труда? Почему без человека машина примитивна?</p> <p>Главная задача лекции – освещение необходимых навыков и компетенций для возможности быть конкурентоспособным в эпоху развития искусственного интеллекта</p>				

Интерактивные лекции по повышению уровня навыков, необходимых в современном мире для подростков

<p>Читательская грамотность</p>	<p>Вместе с тем, как человек развивается, совершенствуются и способы его общения.</p> <p>В ходе лекции можно представить примеры программ (от примитивного к современному):</p> <p>T9 – примитивный интеллект.</p> <p>«Гугл-переводчик», поисковые системы «Гугл», «Яндекс», «Сири» (Apple)</p> <p>«Алиса» («Яндекс») и др.</p> <p>Лекция отражает процесс развития программ и роста их интеллектуальных способностей благодаря работе человека.</p> <p>Например, T9 мог только исправлять неверно набранный текст, а современная «Алиса» способна вести диалог с человеком.</p> <p>Занятие позволит участникам погрузиться в механику эволюции языковых программ, получить навыки работы (улучшения) программы, самостоятельно внедрить в программу разработанный язык</p>	<p>120 минут</p>	<p>Подростки от 12 лет</p>	<p>Примеры программ, ресурсов, гаджетов, на которых основано занятие</p>	<p>Яндекс – переводчик, Яндекс – поисковик, Яндекс «Алиса», mail, Нигма.рф, Rambler.ru, голосовой Ассистент Дуся</p>
<p>Математическая грамотность</p>	<p>Лекция знакомит с тремя китами, на которых базируется понятие инновационных технологий и искусственного интеллекта.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Математика – прямой инструмент взаимодействия человека и машины. 2. Логика – правильное мышление. 3. Алгоритм – точный набор инструкций, описывающий порядок действий для достижения результата. <p>Лекция знакомит с принципами работы и создания любой программы, начиная от двухбитной системы исчисления.</p> <p>Примеры программ (от примитивного к современному):</p> <ul style="list-style-type: none"> - приложение «Звездное небо» (примитивный интеллект); 	<p>120 минут</p>	<p>Подростки от 12 лет</p>	<p>Примеры программ, ресурсов, гаджетов, на которых основано занятие</p>	<p>Компания АрПоинт, designdossier, designdossie.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - программа «Дополненная реальность»; - программы искусственной реальности 				
Информационная грамотность	<p>Лекция знакомит с основными принципами использования современных технологий и анализа получаемой информации.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Передача данных. Существовала ли передача данных в древности? И как она будет выглядеть в будущем? - База данных. Как сформировать свою собственную базу данных для конкретных задач? - Хранение данных. Как хранится вся информация в мире? Какой вид она имеет? - Алгоритм нахождения информации. - Принципы работы поисковых систем, распознавание голоса, картинок и т.п. <p>На примере собственных потребностей слушатели учатся составлять верные поисковые запросы, анализировать полученную информацию и использовать ее на практике</p>	120 минут	Подростки от 12 лет	Примеры программ, ресурсов, гаджетов, на которых основано занятие	РОЦИТ, БудуГуру, IBA GROUP, N-Tech.Lab, Cubic
Цифровая грамотность	<p>В ходе лекции по цифровой грамотности слушатели знакомятся с основными направлениями информационной безопасности, сетевым этикетом.</p> <p>Занятие демонстрирует роль основных сетевых ресурсов в жизни каждого человека, знакомит с общепринятыми нормами поведения при работе в сети</p>	120 минут	Подростки от 12 лет	Примеры программ, ресурсов, гаджетов, на которых основано занятие	РОЦИТ, ЕРАМ Saint Petersburg, Digital Banana

6. Сбор результатов проекта

Необходимо обязательно представить итоги проекта. Эти данные можно разместить на сайте учреждения (с приложением фотоотчета), в социальных сетях. Также результаты проекта необходимо направить корпорациям-партнерам с информацией об отклике аудитории на конкретную тему. По окончании каждого этапа проекта следует проводить исследование среди участников на предмет удовлетворенности от данного этапа и определения наиболее актуальных тем на будущее.

4. Пиар-сопровождение проекта

Пиар-сопровождение включает следующие обязательные этапы:

- подготовка пресс-анонса, пресс-релиза и сопутствующих текстов о мероприятии (для сайта, социальных сетей);
- создание страницы мероприятия на сайте учреждения;
- добавление мероприятия в афишу на сайте учреждения;
- разработка и изготовление афиш и другой печатной продукции.

В Таблице 4 приведен ориентировочный план по продвижению мероприятия.

Таблица 4

№	Действие	Срок
1.	Передача информации в ведомственные информационные базы и общегородские мероприятия	за 4 недели до мероприятия
2.	Анонс мероприятия на сайте учреждения, в социальных сетях, в тематических СМИ	за 3 недели до мероприятия, далее – за 2-3 дня до мероприятия
3.	Рассылка пресс-релизов по базам СМИ (районные, городские)	за 3 недели до мероприятия
4.	Рассылка рекламных постов в тематические сообщества в социальных сетях	за 3 недели до мероприятия и в течение срока реализации пиар-сопровождения проекта
5.	Размещение афиш в культурном центре	за 3 недели до мероприятия
6.	Мониторинг публикаций в СМИ и сторонних тематических сообществах в социальных сетях	в течение мероприятия и по его окончанию

Одной из целей PR-сопровождения проекта является формирование собственной аудитории проекта, которая посещает мероприятия проекта на постоянной основе.

5. Результаты реализации проекта и перспективы его развития после окончания этапа внедрения

- Увеличение посещаемости учреждения за счет привлечения новых и повышения лояльности постоянных посетителей.
- Увеличение количества мероприятий, проводимых учреждением.
- Создание нового имиджа учреждения, формирование репутации современной организации.
- Новые возможности для позиционирования в городских и лайфстайл СМИ.

6. Ответственное лицо, контактные лица для учреждений, использующих методические рекомендации, ссылки на публикации о проекте в сети Интернет

Ответственное и контактное лицо – Кочанова Екатерина Эдуардовна, заместитель начальника отдела организации культурно-массовых мероприятий ГБУК г. Москвы "КЦ "Вдохновение" e.kochanova22@gmail.com