



Создай виртуальный музей или экспозицию с использованием мультимедийных презентационных технологий.

КОМПАНИЯ «ОСЗ» — ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «АЙТИ АГЕНТСТВО ОСЗ»

1. Название компании – описание компании.

Компания ОСЗ - российская IT компания - разработчик программных инструментов, мультимедиа и веб-решений в сфере образования. Продукты компании создаются исходя из потребностей педагогов, проходят апробацию и соответствуют требованиям ФГОС. Все продукты поддерживаются технологически и методически.

На данный момент компания разработала и продолжает развивать универсальные продукты (ОСЗ® Хронолайнер) и предметно ориентированные по географии, химии, биологии, окружающему миру, русскому и иностранным языкам.

Продукты выходят для ПК и планшетов.

Компания ОСЗ является представителем малого бизнеса, на рынке с 2007 года.

ОСЗ (читается как "О", "эС", "цифра три"): "Оригинальные Оптимальные Открытые Современные IT решения, Сервис и Сопровождение".

2. Проблема.

При помощи современных технологий можно оцифровать существующие музеи и расширить возможности ознакомления с экспонатами и экспозициями. С одной стороны, виртуальный музей позволяет «посетить» его людям, находящимся в другом городе или стране. С другой стороны, виртуальный музей позволяет наполнить его дополнительными справочными материалами и позволяют «посетителю» такого музея «посещать» выставку в удобное ему время и рассматривать заинтересовавший его экспонат необходимое время. В том числе оцифровываются школьные музеи. Возникает задача о корректной оцифровке реальных экспонатов музея или экспозиции с учетом ограничений по времени и финансовым вложениям в оборудование. Каким образом оцифровать экспонаты, чтобы максимально полно передать его изображение и создать эффект присутствия?

У нашей компании есть разработанный программный продукт «ОСЗ. Хронолайнер», позволяющий наглядно представлять последовательность различных событий. Последняя версия продукта в том числе рассчитана на возможность создания виртуальных музеев на основе существующих экспозиций и наглядного представления. Дополнение по инструкции об оцифровке экспонатов позволит создать полноценный инструмент для создания виртуального музея.

3. Задание

- Изучить технологические аспекты оцифровки музейных экспонатов.
- На основе анализа предоставить инструкцию с рекомендациями и списком необходимого оборудования как оцифровывать музейные экспонаты. Для сокращения сроков работы рекомендуется сосредоточиться на одном из видов музеев: краеведческий, художественный, техники, литературные и др.
- Оцифровать школьный музей или экспозицию, опробовав разработанный алгоритм и используя имеющееся оборудование.
- Структурировать и описать оцифрованные экспонаты, получив таким образом полноценную экспозицию.

4. Ожидаемый результат работы:

1. Инструкция по оцифровке экспонатов (рекомендуем сосредоточиться на каком-то одном типе экспонатов – картины, письма, объемные экспонаты итп)
2. Список необходимого оборудования со сметой – сколько будет стоить комплект необходимого оборудования?
3. Оцифрованный школьный музей или экспозиция, созданные командой на основе своей же инструкции.

5. Как решить задание?

Например:

Этап 1 – теоретическая подготовка.

1. Необходимо провести анализ типов экспонатов, какие особенности необходимо отразить, какие есть инструменты и методы работы по съемке экспонатов, в каких цифровых форматах следует хранить информацию, как ее обрабатывать (в том числе склейка 3d).

2. Изучить какое должно быть освещение с учетом свойств оптики, чтобы исключить блики, но получить равномерное освещение объекта при съемке, сохранив реалистичность полученного изображения.
3. Изучить какие есть технические средства оцифровки и составить список необходимого оборудования, учитывая его доступность в том числе финансовую.
4. На основе анализа предоставить инструкцию с рекомендациями и списком необходимого оборудования как оцифровывать музейные экспонаты.

Этап 2 – полевые исследования.

1. Опробовать созданную инструкцию и создать виртуальный музей или экспозицию.

Этап 3 – итоговый.

1. Внести корректировки в инструкцию с учетом практического применения ее на втором этапе.

6. Требования к презентации решения

В конце проекта мы ожидаем увидеть презентацию в любом удобном формате (PowerPoint, <http://chronolines.ru/>, www.prezi.com и т.п.), в которой будут отражены результаты исследования, инструкция и пример виртуального музея.

7. Как будут использоваться результаты проекта?

Созданный виртуальный музей при согласии администрации школы может быть размещен на официальном сайте школы. Созданная инструкция может быть использована в качестве инструкции, входящей в комплект поставки программного продукта «ОС3. Хронолайнер» в рамках проекта по созданию виртуальных музеев из существующих школьных музеев.

8. Кто может помочь?

Куратор проекта от компании – Барладян Татьяна Борисовна, руководитель проектов (bart@oc3.ru). При необходимости будут привлечены другие специалисты компании.

9. Какие школьные предметы будут полезны?

Физика, математика, информатика, история, русский язык, английский язык.

10. Дополнительная информация и вспомогательные материалы

- Сайт компании: <http://oc3.ru/>
- Для работы по созданию интерактивного музея предлагаем воспользоваться программным продуктом компании - «ОС3. Хронолайнер», который позволяет наглядно последовательность различных событий в виде лент времени. Так как музейные экспонаты привязаны ко времени, используя возможности представления данных в формате ленты с привязкой их к «карте событий» и дополняя медиафайлами можно создать виртуальный музей не создавая специальную среду для хранения данных виртуального музея. Для того чтобы выложить получившийся виртуальный музей или экспозицию в Интернет, будет достаточно воспользоваться сайтом для хранения и комментирования - <http://chronolines.ru/>.
- Сайт, посвященный продукту «ОС3. Хронолайнер»: <http://chrono.oc3.ru/about/>
- Пример хронологического представления музейных коллекций: <http://oc3.ru/portfolio/demoobjects/example-of-a-chronological-presentation-of-museum-collections/>
- Панорама внутри помещения «Музей кукол»: http://oc3.ru/portfolio/demoobjects/muzei_kukl/
- Пример интерактивной фотопанорамы с встроенным flash объектом: <http://oc3.ru/portfolio/demoobjects/panorama-flash/>
- История Воробьевых гор: <http://oc3.ru/portfolio/demoobjects/the-history-of-the-sparrow-hills/>
- История открытия антибиотиков: <http://oc3.ru/portfolio/demoobjects/the-history-of-the-discovery-of-antibiotics/>
- Сокровища российский музеев: <http://eor13-2.cajt.ru/>

11. Награды авторам лучших проектов

- Диплом и рекомендации команде-победителю
- Подарки и грамоты всем, кто работал над проектами
- Лучший проект может быть использован в качестве основе методологических рекомендации и практической инструкции по разработке виртуального музея на основе программного продукта «ОС3. Хронолайнер» и использован другими школами и музеями при создании своих виртуальных музеев.