

## УСТАВ ПРОЕКТА

<b>Название проекта</b>	Разработка приложения «Музей QR VКО»
<b>Правила и стандарты РМ</b>	СТ РК ISO 21.500.2014
<b>Инициатор</b>	VICTORY AGU 2021
<b>Спонсор</b>	Местный бюджет
<b>Заказчик проекта</b>	ГУ «Управления культуры ВКО»
<b>Руководитель проекта</b>	Акаева Эльмира Аскарровна
<b>РМ консультант</b>	Грызунова Г.В.
<b>Начало</b>	10.07 2021 г.
<b>Дата завершения</b>	10.10.2021 г.
<b>Актуальность и решаемые проблемы</b> <i>(Обоснование инициации)</i>	<p>XXI век – век информационных технологий. С появлением новых информационных технологий изменяется культура, общество, нормы поведения и ценности. Будущая информационная революция повлечет за собой смену эпох, кроме того появление все большей информации, требующей обработки, анализа и хранения информации. Для хранения информации в сфере культуры к нам идет мировая практика размещение QR-кодов в музеях.</p> <p>В условиях пандемии — это особенно актуально, когда групповые экскурсии в музеях проводиться не могут, а гид не может охватить несколько индивидуальных посетителей одновременно.</p> <p>Реализация данного проекта даст возможность ознакомиться самостоятельно с богатым культурным наследием Восточно-Казахстанской области, получить информацию об экспонатах, выбирая язык, на котором будет получать информацию; расширит возможности экскурсовода, который сможет в ходе экскурсии иллюстрировать свой рассказ дополнительными материалами. Информацию может быть представлена не только в текстовой, но и в интерактивной мультимедийной форме;</p> <p>Особенностью данного проекта является и то, что после его реализации, можно продолжать вносить новые экспонаты и целые коллекции в общую базу, постепенно охватывая все новые объекты культуры.</p>
<b>Район РК</b>	Восточно - Казахстанская область
<b>Гос. Орган</b>	ГУ «Управление культуры ВКО»
<b>Подразделение Гос. Органа</b>	КГКП «Областной историко-краеведческий музей» управления культуры ВКО
<b>Цели проекта</b>	Разработка приложения «Музей QR VКО», состоящей 5 экспозиционных блоков до 10.10.2021 года

<b>Задачи проекта</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Анализ содержания экспонатов краеведческого музея</li> <li>2. Определение выставочных экспозиционных блоков по тематике</li> <li>3. Подготовка макета приложения: общая информация экспозиционных блоков музея ВКО</li> <li>4. Разработка приложения: подготовка макета, сбор-загрузка информации: фото, аудио материалы</li> <li>5. Тестирование приложения</li> <li>6. Обратная связь (отзывы)</li> </ol>
<b>Индикаторы и показатели результатов</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 5 экспозиционных блоков, состоящих из 100 экспонатов КГКП «Областной историко-краеведческий музей» управления культуры ВКО: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Природа Восточного Казахстана» - 15 экспонатов</li> <li>2. «Казахстан. Годы созидания» - 15 экспонатов</li> <li>3. «Древняя история края. Культура и быт казахского народа» - 30 экспонатов</li> <li>4. «Археологические раскопки» - 30 экспонатов</li> <li>5. «Восточный Казахстан в годы Великой Отечественной войны» - 10 экспонатов</li> </ol> </li> </ol>
<b>Продукт проекта</b>	Приложение «Музей QR VКО»
<b>Критерии успеха проекта</b> (какую проблему решает проект, выполнение каких требований позволит считать, что ожидания удовлетворены)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Сохранение и популяризация историко-культурного наследия, приобщение к культурному наследию, истории, археологии Восточно-Казахстанской области;</li> <li>- Повышение доступности информации о самых значимых экспонатах музея КГКП «Областной историко-краеведческий музей» управления культуры ВКО в соответствии с мировым опытом и программой «Цифровой Казахстан»;</li> <li>- Внедрение и использование информационных технологий в деятельность КГКП «Областной историко-краеведческий музей» управления культуры ВКО;</li> <li>- Простота и безвозмездность при использовании приложения;</li> <li>- Доступность: охват социально уязвимого слоя населения (привлечение специалиста жестового языка), приложение на 3-х языках (иностранцы);</li> <li>- Экскурсия без гида в будни, выходные и праздничные дни;</li> <li>- Экскурсия школьников, студентов, а также наглядного демонстрирования материала в учебных процессах.</li> </ul>
<b>Нужды заказчика</b>	- Приложение «Музей QR VКО» состоящий из 5 блоков;
<b>Заинтересованные стороны проекта</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ГУ «Управления культуры ВКО»</li> <li>2. Директор КГКП «Областной историко-краеведческий музей» управления культуры ВКО</li> <li>3. ИП «Ержан»</li> </ol>

	4. Пользователи: ученые, учителя школ, ВУЗов, СУЗов, студенты, школьники, туристы и др.		
<b>Допущения проекта:</b> - по срокам; - по стоимости; -по ресурсам.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 10.07 2021 г.-10.10.2021 г.</li> <li>- 3 500 000 тенге</li> <li>- людские, технические, информационные</li> </ul>		
<b>Бюджет проекта</b>	3 500 000 тенге		
<b>Ключевые риски</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Несвоевременное и неполное финансирование для реализации проекта</li> <li>- Незаинтересованность в проекте со стороны управления культуры ВКО</li> <li>- Низкий уровень интереса населения к приложению</li> <li>- Конкуренция со стороны IT-индустрии</li> </ul>		
<b>Приоритеты проекта</b>	- Качество приложения «Музей QR ВКО»: простой и понятный интерфейс, достоверная информация об экспонатах, интересный и тематический дизайн, доступность.		
<b>Участники проекта</b>	<p>ГУ «Управления культуры ВКО»          Проектная команда «VICTORY AGU 2021»          Подрядчик ИП «Ержан»          КГКП «Областной историко-краеведческий музей» управления культуры ВКО          Пользователи: ученые, учителя школ, ВУЗов, СУЗов, студенты, школьники, туристы и др.</p>		
<b>Ключевые даты (вехи) проекта</b>	1	7-21.06.2021 г.	Разработка устава приложения «Музей QR ВКО»
	2	21-25.06.2021 г.	Анализ содержания экспонатов краеведческого музея
	3	26.06. – 02.07.2021 г.	Определение выставочных экспозиционных блоков по тематике
	4	03-17.07.2021 г.	Разработка проектно-сметной документации
	5	03-17.07.2021 г.	Подготовка макета приложения: общая информация экспозиционных блоков музея ВКО
	6	19.07.2021 г.	Презентация приложения

	7	19.07.2021 г.	Утверждение проекта
	8	20-27.07.2021 г.	Заключение договора между КГКП «Областной историко-краеведческий музей» управления культуры ВКО и ИП «Ержан»
	9	28.07. – 01.09.2021 г.	Разработка приложения: подготовка макета, сбор-загрузка информации: фото, аудио материалы
	10	02.09.-02.10.2021г.	Тестирование приложения
	11	04.10.2021г.	Запуск приложения «Музей QR VКО»
	12	04-10.10.2021г.	Пресс-конференция, рассылки в соц.сетях

ЗАКАЗЧИК

ИСПОЛНИТЕЛЬ

\_\_\_\_\_Ф.И.О. \_\_\_\_\_Ф.И.О.