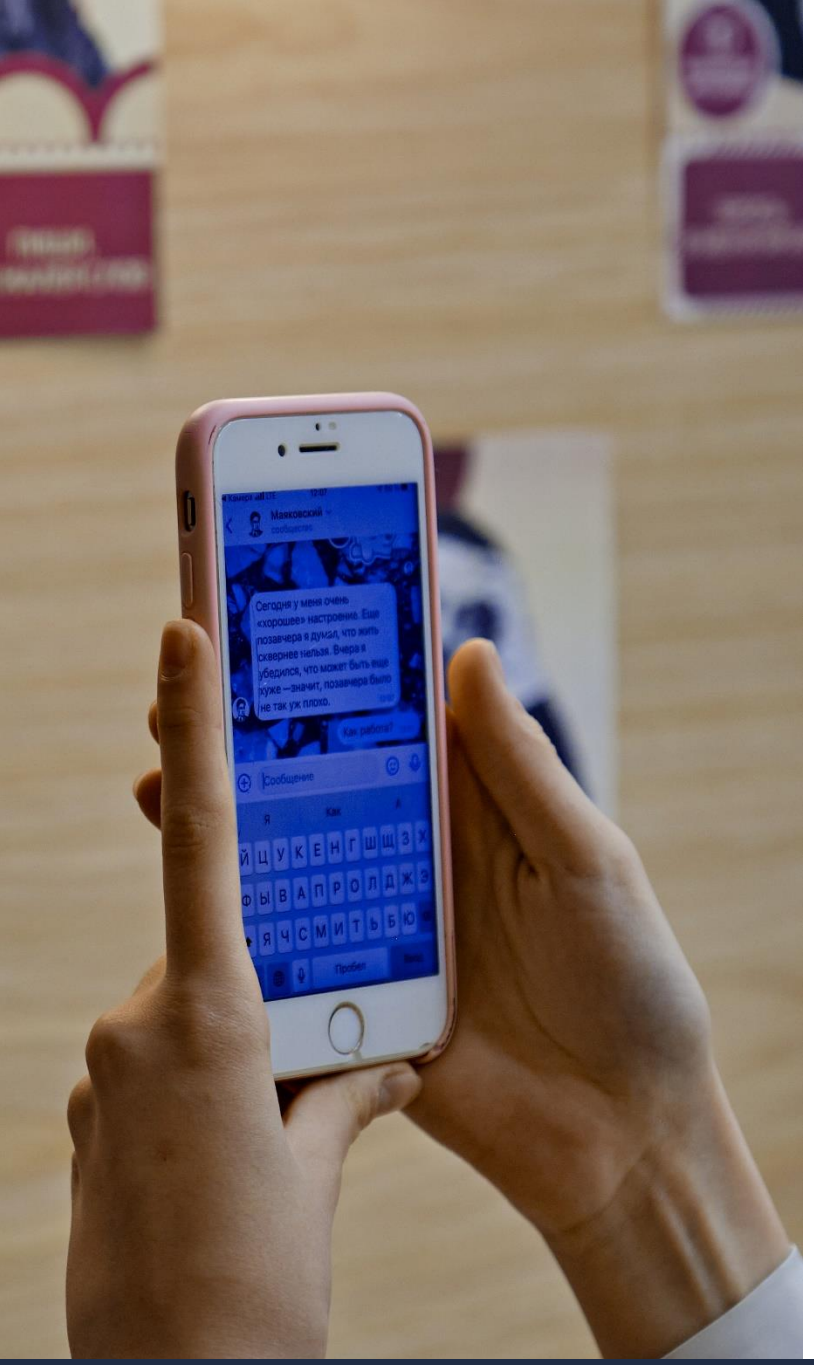
МЕТАФОРМА
БЮРО МУЗЕЙНОЙ СЦЕНОГРАФИИ

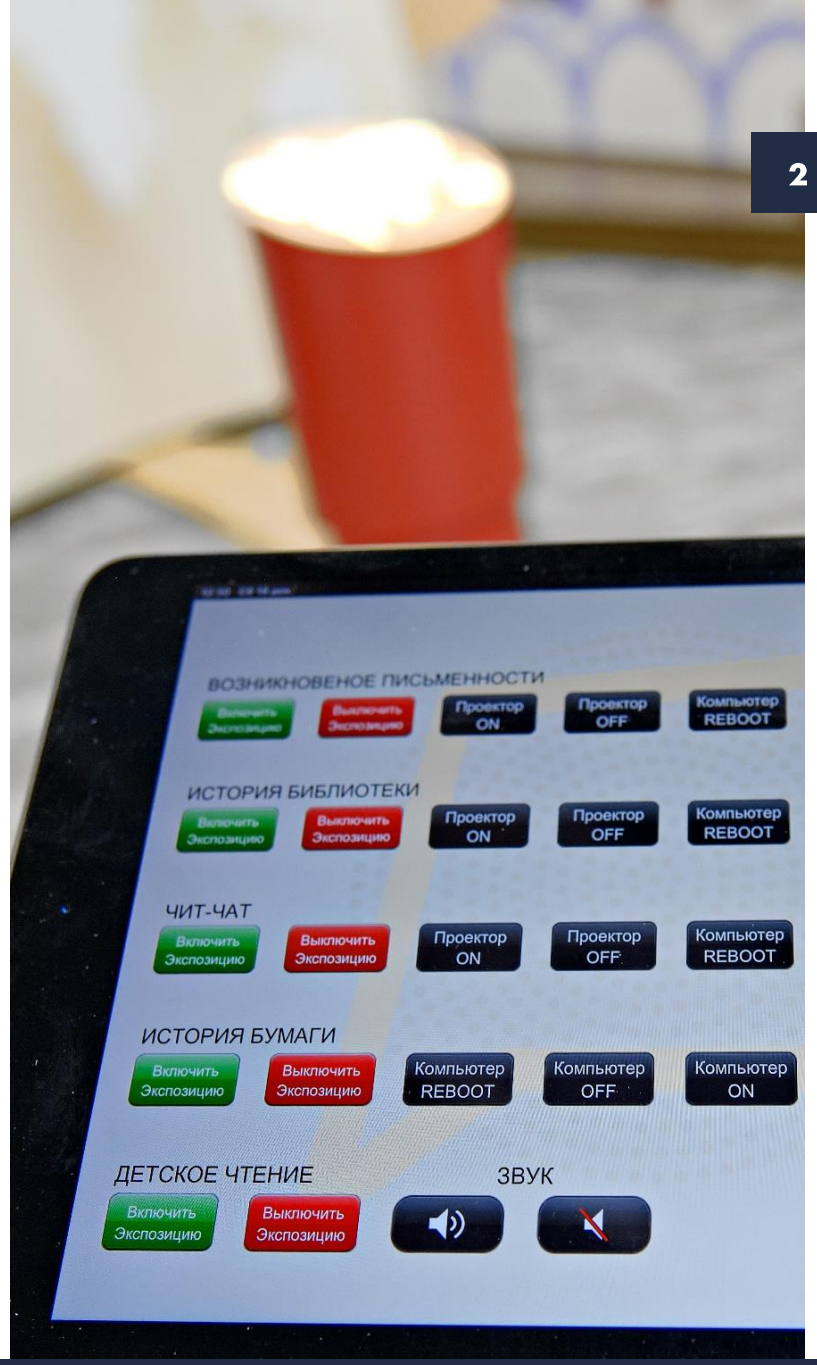
Продюсирование музейного контента в больших объёмах

Ирина Кирюхина
Директор по развитию,
куратор музейных проектов
Бюро музейной сценографии «Метаформа»

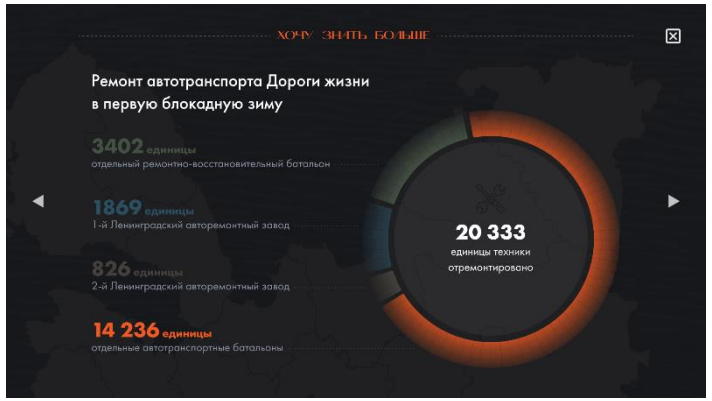
pr@meta-forma.ru

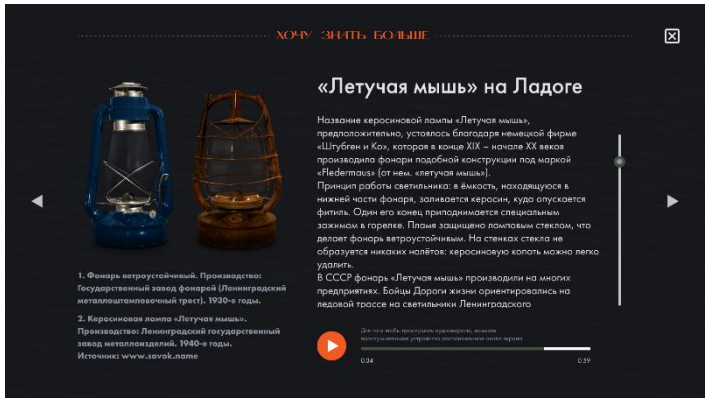
meta-forma.ru
vk: burometaforma


Маяковский
Сообщение


ВОЗНИКНОВЕНОЕ ПИСЬМЕННОСТИ
Включить Экспозицию
Выключить Экспозицию
Проектор ON
Проектор OFF
Компьютер REBOOT
ИСТОРИЯ БИБЛИОТЕКИ
Включить Экспозицию
Выключить Экспозицию
Проектор ON
Проектор OFF
Компьютер REBOOT
ЧИТ-ЧАТ
Включить Экспозицию
Выключить Экспозицию
Проектор ON
Проектор OFF
Компьютер REBOOT
ИСТОРИЯ БУМАГИ
Включить Экспозицию
Выключить Экспозицию
Компьютер REBOOT
Компьютер OFF
Компьютер ON
ДЕТСКОЕ ЧТЕНИЕ
ЗВУК
Включить Экспозицию
Выключить Экспозицию

КОНТЕНТ.
Когда его становится очень много...





Техническая проблематика

Содержательная проблематика

Техническая проблематика

- Возрастающий объём контента требует возрастающего объёма специалистов
- Парадоксально, но правки в контент вносить сложнее, чем в физические стенды
- Время, закладываемое на проектирование контента в идеале должно быть сопоставимо с временем, закладываемым на проектирование экспозиции
- Финансирование непосредственно влияет на качество контента, хотя и всегда есть на чём сэкономить
- Обязательно наличие Content management system для дальнейшей замены/изменений/дополнений контента

Содержательная проблематика

- Для цифрового контента в музее, так же как и для экспозиции, ищется своё концептуальное решение
- Цифровой контент в музее имеет свою драматургию, связанную с общей драматургией экспозиции
- «Музейный» контент предъявляет особые требования к достоверности
- Объём проработки контента именно с содержательной точки зрения огромен и часто упускается из виду как направление работ
- Контент – часть визуальной идентичности проекта, его оформление – часть общего гайдлайна проекта
- Форматы контента должны быть разнообразны и многослойны, при этом время посетителя ограничено

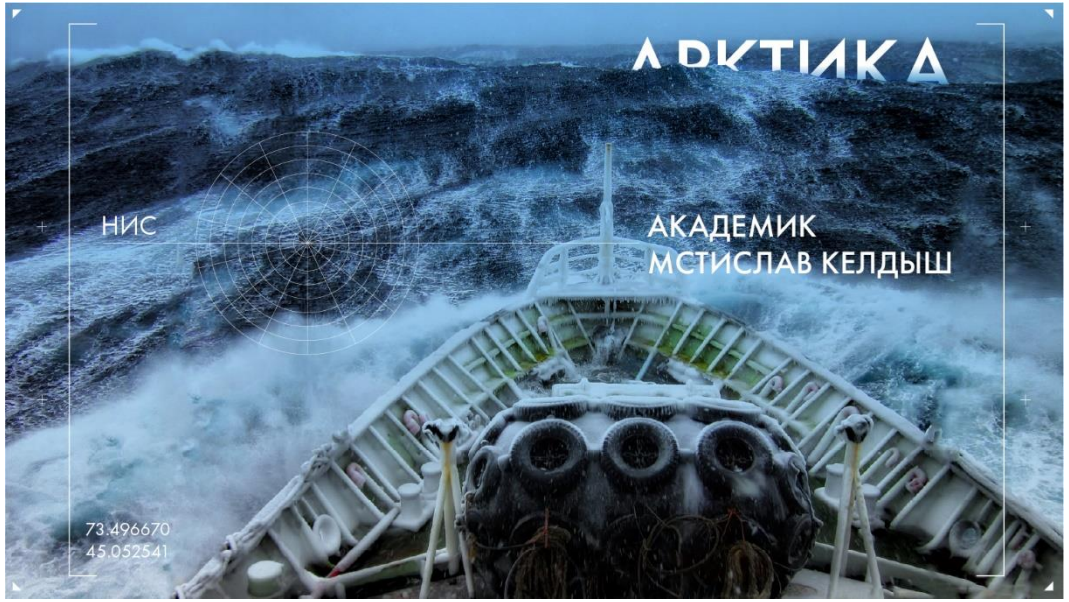
Техническая проблематика. Специалисты

Контент в кинопроизводстве

1 небольшая сцена:

Актёр
Режиссёр
Второй режиссёр
(первый, второй)
Ассистент
Видеооператор
Механик камеры
Фокус-пуллер
Скрипт-супервайзер
Звукооператор (пушка)
Художник-постановщик
Художник по костюму
Художник по гриму
Световики
Звукорежиссёр - основной
Звукорежиссёр диалога
Звукорежиссёр интершумов
Видеомонтажёр
Колорист
VFX-режиссёр

Музейный контент



«Разработчик»?

КОНТЕНТ

ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК

ХУДОЖНИК ПО КОСТЮМАМ

СЦЕНАРИСТ

СЦЕНАРИСТ
АВТОР ДИАЛОГОВ
РАСКАДРОВЩИК

ИЛЛЮСТРАТОР

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

ИНЖЕНЕРЫ МУЛЬТИМЕДИА

РАСКАДРОВЩИК

РЕЖИССЁР
ВТОРОЙ РЕЖИССЁР

UX-ДИЗАЙНЕР
UI-ДИЗАЙНЕР

ХУДОЖНИК ПО ГРИМУ

МОУШН-ДИЗАЙНЕР

ВТОРОЙ РЕЖИССЁР

ДИКТОР
АКТЁРЫ ОЗВУЧАНИЯ

CG-СПЕЦИАЛИСТЫ

ОСВЕТИТЕЛИ

FRONTEND-РАЗРАБОТЧИК
BACKEND-РАЗРАБОТЧИК

VFX-СПЕЦИАЛИСТЫ

ПРОДЖЕКТ-МЕНЕДЖЕР

ТЕСТИРОВЩИК ПО

МЕХАНИК КАМЕРЫ

МОНТАЖЁР

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОДЮСЕРЫ

ОПЕРАТОР

ФОКУС-ПУЛЛЕР

ОПЕРАТОР КОПТЕРА

КРЕАТИВНЫЕ ПРОДЮСЕРЫ

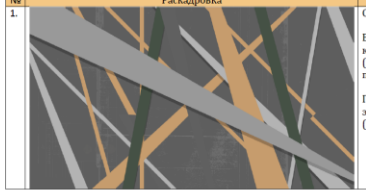
ЛИНЕЙНЫЕ ПРОДЮСЕРЫ

ЗВУКОРЕЖИССЁР
САУНД-ДИЗАЙНЕР

Продюсеры составляю ТЗ для исполнителей

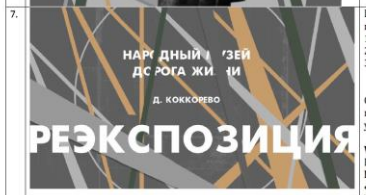
ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА АНИМАЦИЮ ГРАФИКИ ДЛЯ РОЛИКА «НАРОДНЫЙ МУЗЕЙ ДОРОГА ЖИЗНИ»

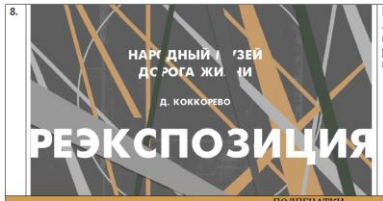
Исходники: ссылка
Общий темп: Неторопливый. Заставка будет под аудионарезку новостей, посвящённых музею. Графика должна быть с настроением «настороженность», никаких резких вылетов, улётов, появлений из глубины.
Просьба: После сдачи графики передать проекты, т.к. возможны правки в подписях, чтобы я могла это делать самостоятельно и не дёргать.

ЗАСТАВКА		
№	Раскадровка	Анимация
1.		ОБЩИЙ ХРОН ЗАСТАВКИ: 8-10 сек. Всё начинается с чёрного экрана, на котором проявляется **только серый фон** (анимация проявления кусочками, как плесень). После проявления фона его светло-серые элементы постоянно анимированы (мигают, как пыль на старых фильмах).

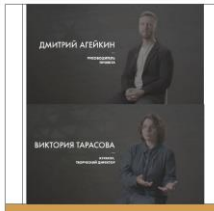
2.		Со всех концов кадра вытягиваются линии по заданному в графике направлению. Они едва заметно (прям чуть-чуть) двигаются вправо-влево от себя (прям вот чуть-чуть плавают), чтобы не было статики.
3.		Линии из центра раздвигаются, появляется логотип, чуть держится.

4.		Проявляется первое изображение. Проявление как будто из темноты, как будто отделяется от серого фона. Изображение **Warning!** На раскадровке изображение поверх линий, но его нужно поместить между ними. Не «за», а именно между слоями линий, как будто оно запуталось в них.
5.		Изображение машин обратно «впитывается» в фон, в девушка-регулировщица проявляется.

6.		Таким же образом появляется третье изображение: здание музея. **Warning!** Это изображение нужно сделать (вырезать и соответствующе обработать). Фото здания есть в папке с исходниками. К этому кадру линии на фоне сдвигаются к расположению, которое можно увидеть в следующем кадре.
7.		Появляется только часть текста заставка, поочерёдно: 1) название (за линиями) 2) д. Коккорево (за линиями) 3) Реэкспозиция (перед линиями) Света, здесь точно не «проявление» через прозрачность. Анимация на твоё усмотрение. **Warning!** Название музея изменить на **МУЗЕЙ «ШТАБ АВТОМИБИЛИСТОВ ДОРОГИ ЖИЗНИ »** в две строчки, обязательно кавычки-ёлочки

8.		После проявления слова «РЕЭКСПОЗИЦИЯ», линии должны выровняться (какие-то вертикально, какие-то горизонтально), раскрывая название музея (оно как бы выпуталось).

ПОДПЕЧАТКИ		
№	Раскадровка	Анимация
1.		Света, здесь точную анимация не пропишу. Без кульбитов, не через прозрачность. Спокойное, аккуратное. Нужна анимация как входа, так и выхода. Титры делать на 7 сек каждый.

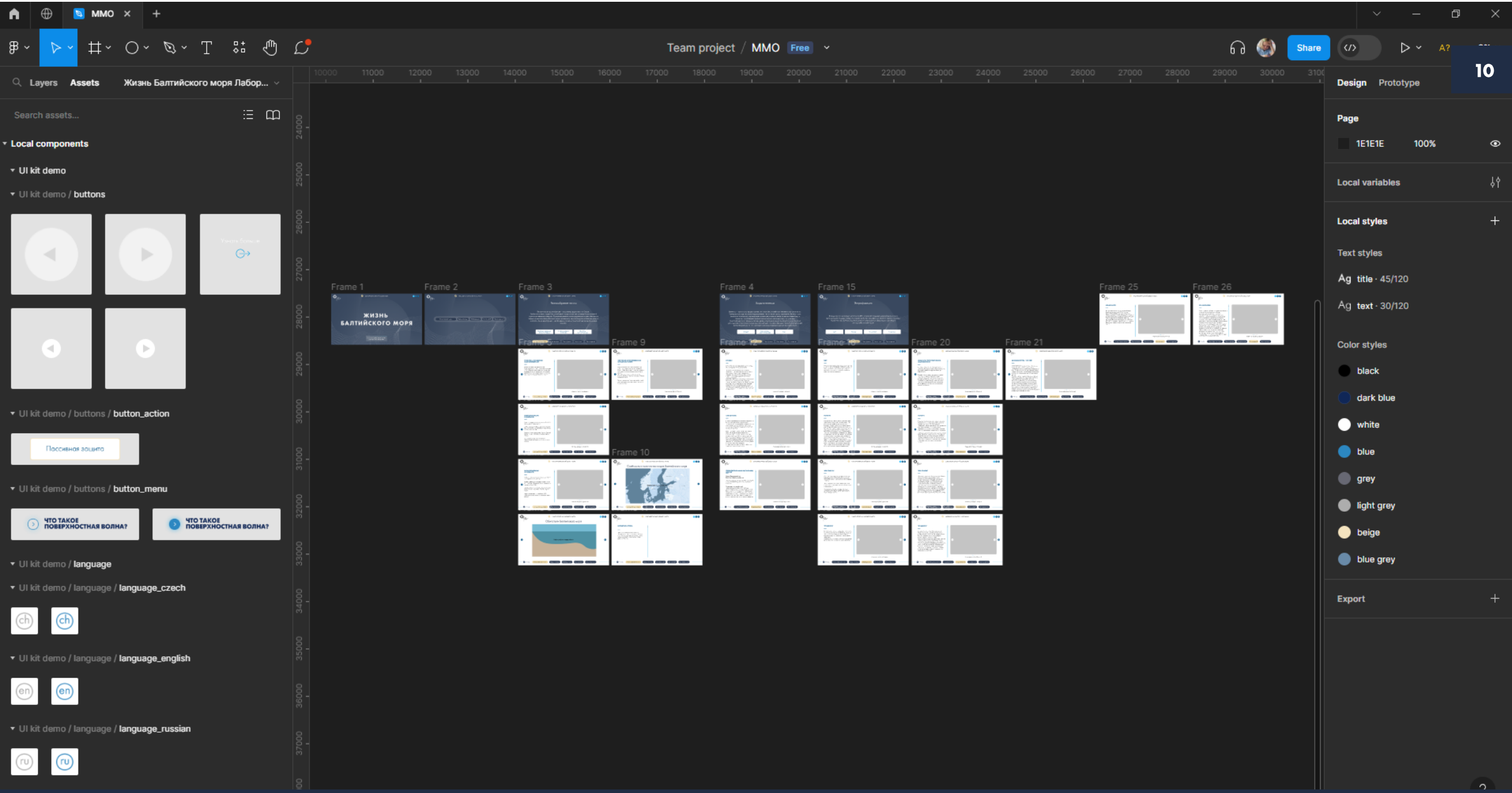
ПОДЛОЖКИ		
№	Раскадровка	Анимация
1.		Беспорядочный вариант. Анимировать фоновые линии в небольшое ползание (как в заставке). Прислать только светлый фон с линиями (без плашки в углу, без зоны для фото). Сделать на 20 сек.

2.		Упорядоченный вариант. Анимировать фоновые линии в небольшое ползание (как в заставке). Прислать только светлый фон с линиями (без плашки в углу, без зоны для фото). Сделать на 20 сек.

ФИНАЛЬНЫЙ ТИТР		
№	Раскадровка	Анимация
1.		Сначала только фон с анимированными светло-серыми элементами. Потом появляется текст. Сделать с хвостом на 15 секунд.

ТЗ на 20-секундную анимацию

Техническая проблематика. Правки


MMO
Team project / MMO Free
Share
Layers
Assets
Жизнь Балтийского моря Лабор...
Search assets...
Local components
UI kit demo
UI kit demo / buttons
UI kit demo / buttons / button_action
Пассивная защита
UI kit demo / buttons / button_menu
ЧТО ТАКОЕ ПОВЕРХНОСТНАЯ ВОЛНА?
ЧТО ТАКОЕ ПОВЕРХНОСТНАЯ ВОЛНА?
UI kit demo / language
UI kit demo / language / language_czech
UI kit demo / language / language_english
UI kit demo / language / language_russian
Frame 1
Frame 2
Frame 3
Frame 4
Frame 15
Frame 25
Frame 26
Frame 9
Frame 20
Frame 21
Frame 10
ЖИЗНЬ БАЛТИЙСКОГО МОРЯ
Design
Prototype
Page
1E1E1E
100%
Local variables
Local styles
Text styles
Ag title · 45/120
Ag text · 30/120
Color styles
black
dark blue
white
blue
grey
light grey
beige
blue grey
Export

ГОВОРЯТ УЧЕНЫЕ

Площадь: 178 684 000 км²

S = (C 1449 4,57T + 0,0445T ²
16,3 x 10 ~³ η) : (1 ,4 0,01 I T) 35

Плотность воды: p = m/V

Расположение
9° С.Ш. 157° З.D.

Плотность воды: p = m/V
(1 ,4 0,01 I T) 35

LOCAL
TTS P-34.34-3

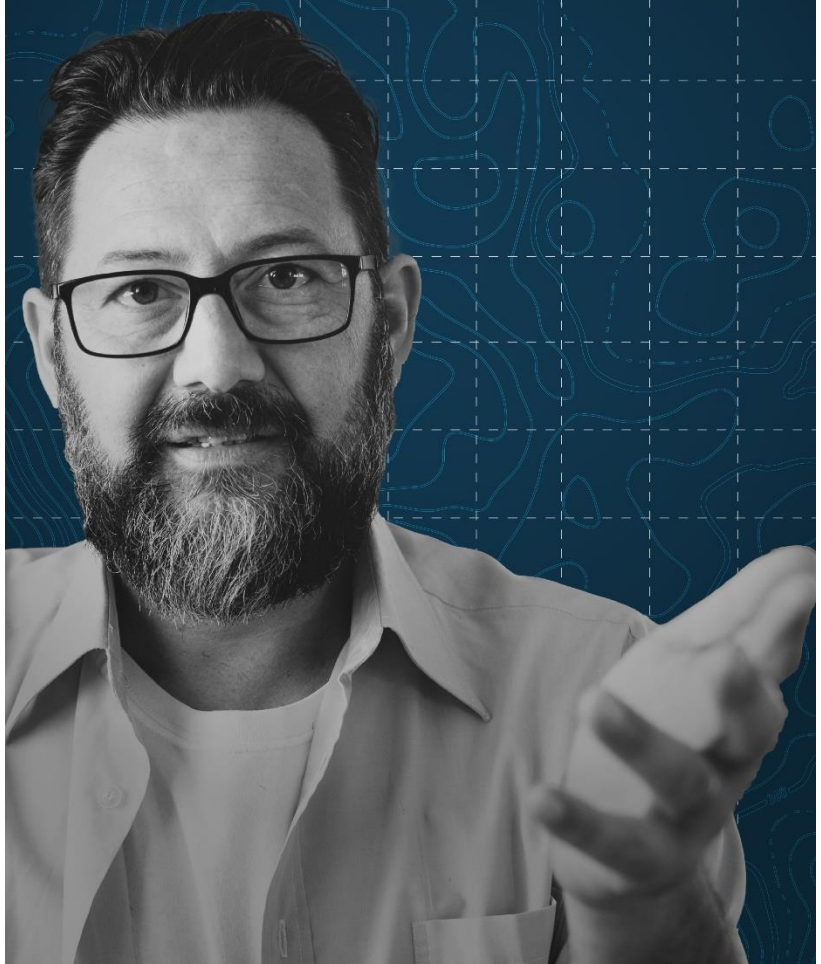
ЛАБОРАТОРИЯ БАЛТИКИ

ru en ch

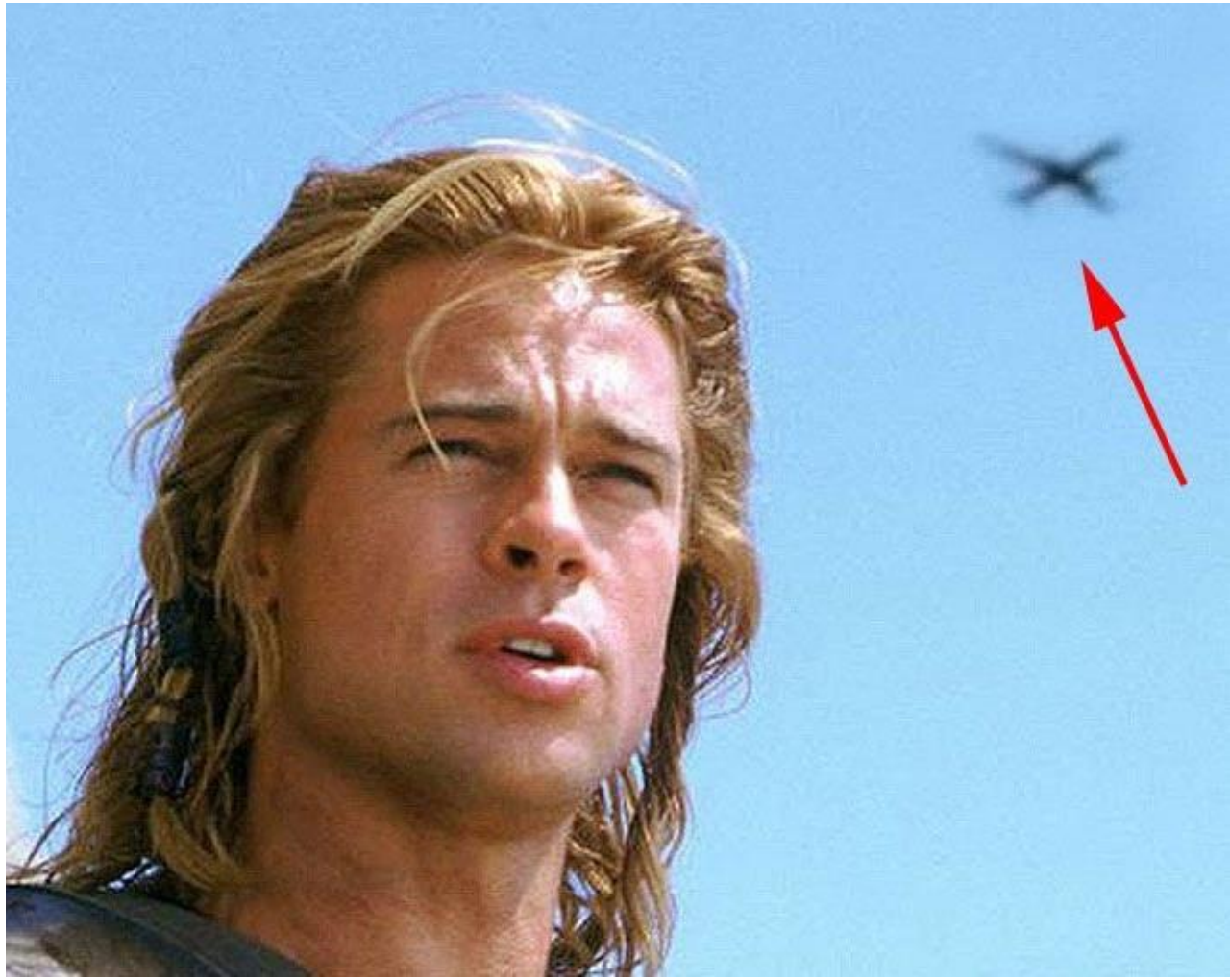
ГОВОРЯТ УЧЕНЫЕ

Узнать больше

ГОВОРЯТ УЧЕНЫЕ



Содержательная проблематика. Достоверность



МУЗЕЙ МИРОВОГО ОКЕАНА

ru en ch

БИОЛОГИЯ

Карпы (лат. Cyprinus) — род рыб семейства карповых.

Большинство видов рода обитают на юге Китая и в Юго-Восточной Азии. Исключение составляют два вида. Первый — обыкновенный сазан (Cyprinus carpio), имевший естественный ареал, состоявший из двух частей: водоемы Понто-Каспийско-Аральского и дальневосточного регионов. Он был расселён в водоёмах Северной Америки, Австралии и Евразии за пределами естественного ареала, одомашнен, из него выведены породы карпа, разводимые в прудах. Второй — серебристый карп, завезенный в 1970-е годы в Канаду и США из озера Балхаш (Казахстан) и сильно размножившийся в отсутствие внешних врагов и отлова (из-за обилия костей американцы его не едят).

В случае попадания серебристого карпа в Великие озера это грозит уничтожением промысловых рыб местных пород и исчезновением промыслового рыболовства, поэтому на Чикагском канале построен электрический барьер

Систематика

МУЗЕЙ МИРОВОГО ОКЕАНА

Выберите рыбу чтобы узнать больше

КАРПЫ (Cyprinus)

КАРПЫ (Cyprinus)

КАРПЫ (Cyprinus)

КАРПЫ (Cyprinus)

КАРПЫ (Cyprinus)

КАРПЫ (Cyprinus)

МУЗЕЙ МИРОВОГО ОКЕАНА

ru en ch

СИСТЕМАТИКА

Тип: Хордовые Chordata

Класс: Лучеперые рыбы Actinopterygii

Отряд: Карпообразные Cypriniformes

Семейство: Карповые Cyprinidae

Род: Пескари Gobio

Вид: Пескарь Gobio gobio (Linnaeus, 1758)

Категория редкости:
Вызывающие наименьшие опасения

Содержательная проблематика. Объём проработки содержательной части

Ответственная	Статус работ	Этап работ
	На согласовании (ММО)	Препродакшн
Аня Евдокушина	В работе (Метаформа)	Продакшн
Лена Галиаскарова	Согласовано	Завершено
Наташа Зуева		

3_ЛАБОРАТОРИЯ ВОДЫ И ВОЗДУХА

№ из РТС Объект экспозиции Категория контента	Объект на визуализации	Краткое содержание/описание	Статус работ	Этап работ	Примечания к контенту	Препродакшн Перечень работ	Препродакшн Текущий результат / Результат	Особенности производства	Продакшн Перечень работ	Продакшн Текущий результат / Результат	Исходные материалы Перечень	Исходные материалы Задачи ММО
Лаборатория Воды и Воздуха. Аудиооформление Аудио	...	Музыка, тематические интуршумы и звуки.			1. Общий хрон на этаж (включая кафе и магазин) до 720 сек (12 мин)							Составить список звуков, которые будут отражать тему лаборатории (задача пока не отправлена экспертам)
1.1.1а (I) «5 океанов и 92 моря?» ИСС		Электронная база данных (атлас) с картографическим и иллюстративным материалом.	Вар.1 отправлен 18.07.2025		Категории: 1) Сколько на земле морей и океанов?: опрос для посетителей (с сохранением ответов и с выводом статистики) 2) Океан морей: расширенная информация про моря каждого океана 3) Моря, но не моря: расширенная информация						1. Пакет материалов	
1.1.1б (I) «Волны-шторм» Ролик		Волны слоумоушн в разном состоянии	Вар.1 отправлен 18.07.2025		1. Звук (направленный) 2. Хрон до 180 секунд 3. Зацикленное воспроизведение 4. Центральным объектом съёмки является волна: демонстрация ее образования, срыва и разрушения. Кадры отличаются по погодным и съёмочным условиям для создания разнообразной визуальной картины 5. Продумать палтиру, учитывая светлые тона лаборатории		Дизайнеру передана задача по разработке примеров				1. Референс	
1.1.2б (II) «Облака и типы осадков» Ролик		Плывущие облака в разном состоянии	Вар.1 отправлен 18.07.2025		1. Хрон до 180 секунд 2. Проекция на потолок 3. Необходимо учесть визуальный ряд объекта «Волны-шторм», так как они находятся в одной зоне (состояние волн должно совпадать с состоянием облаков)		Дизайнеру передана задача по разработке примеров				1. Классификация облаков	
1.1.4г (IV) «Говорят учёные» ИСС		Меню выбора роликов (3-5 шт.)			1. В ТЗ по контенту обозначено "до 5", но мы лоббируем и отстаиваем 3 штуки.							
1.1.4г (IV) «Говорят учёные» Ролик		Видеоролики-монологи учёного (3- 5 шт.)	Вар.1 отправлен 18.07.2025		1. Звук (инд. акустика) 2. В ТЗ по контенту обозначено "до 5", но мы лоббируем и отстаиваем 3 штуки. 3. Общий хрон до 180 секунд	1. Подбор и утверждение формата (для всего Музея) 2. Написание сценария 3. Подбор графического оформления	Варианты 1-6: ссылка					Музей направит имеющиеся съёмки и примеры. Для всех лабораторий. (ориентировочная дата получения материалов: 15.05)
1.2.1а (IV) «Цунами, зоны возникновения и распространения цунами» ИСС		Категории: 1. Что такое цунами? (информация) 2. Образование цунами (информация + ролик) 3. Исторические хроники (информация) + интерактивная карта	Вар.1 отправлен 18.07.2025		1. Звук (инд. акустика) 2. На интерактивной карте, небольшими значками отмечены места эпицентров землетрясений, вызвавших цунами. При нажатии на такой кружок в выпадающем окне появляется дополнительная информация об этом цунами (краткая информация о землетрясении и о возникшем цунами).						1. Пакет материалов (новый) 2. Пакет материалов (старый)	~~Музей направит:~~ ~~определение цунами~~ ~~карта распространения~~ ~~видео~~ ~~дополнительные наработки~~
1.2.1в (IV) «Цунами, зоны возникновения и распространения цунами» Ролик №1. О цунами		О цунами (общая информация, включает хроникальные кадры)	Вар.1 отправлен 18.07.2025		1. Звук (инд. акустика) 2. Хрон до 150 секунд						См. ИСС	

0_Входная. Внешняя | 0_Входная. Внутренняя | 0_Балтика | 1_Большой Океан | 1_Аквариумы | 2_Жизнь | 3_Вода и Воздух | 4_Технологии | 5_Космос и Земля | 6_Красота

Таблица учёта контента в крупном проекте. На скриншоте примерно 1/7 одной вкладки (всего вкладок 11)

Содержательная проблематика. Объём проработки содержательной части

№	Локация	Что входит в локацию Контент / Графика	Визуализация	ДЕЙСТВИЕ №1 Готовность задачи для граф. дизайнера (графика + предметы)	ДЕЙСТВИЕ №1 Готовность задачи для граф. дизайнера (контент)	ДЕЙСТВИЕ №1 Предоставление результатов графическим дизайнером	ДЕЙСТВИЕ №1 Отправка презентации Заказчику (графика + контент)	ДЕЙСТВИЕ №1 Дата получения правок от Заказчика	ДЕЙСТВИЕ №2 Анализ правок, формирование новой задачи для граф. дизайнера (графика + контент)	ДЕЙСТВИЕ №2 Предоставление результатов графическим дизайнером	ДЕЙСТВИЕ №2 Отправка презентации Заказчику (графика + контент)	ДЕЙСТВИЕ №2 Дата получения правок от Заказчика	ДЕЙСТВИЕ №3 Анализ правок, формирование новой задачи для граф. дизайнера (графика + контент)	ДЕЙСТВИЕ №3 Предоставление результатов графическим дизайнером	ДЕЙСТВИЕ №3 Отправка финальной презентации Заказчику (графика + контент)
I ЭТАП (техническое открытие - 20.03.2024, открытие - 20.04.2024)															
	0_Лаборатория Балтийского моря			**0_Лаборатория Балтийского моря**											
1.	IV. Пандус. Космос. НИС	1.1.1в - История Балтики 1.1.3б - Приглашение к путешествию 1.2.1а - Взгляд из космоса (слайдшоу)	Ссылка №1 Ссылка №2	---	---	---	11.07.23	17.07.23 - 01.08.23	Финальное формирование правок после утверждения гайр-лайна Графика: 03.08.23 Контент: 14.08.23	14.08.23 (пн)	21.08.23 (пн)	25.08.23 (чт) (командировка - I)	28.08.23 (пн)	28.08.23 (вт)	4.09.23 (пн)
2.	V. Иллюминаторы. Аквариум. Технологии	1.1.1б - Ледниковые борозды 1.1.3а - Жизнь Балт. моря 1.1.1а - Море, рожд. ледником (ИСС) 1.1.1а - Море, рожд. ледником (ролик) 1.1.2а - Балтика - Океан в миниатюре 1.2.2а - Человек и море (ИСС) 1.2.2а - Человек и море (ролик) 1.2.2б - Корабли уходят в океан 2.3.1а - Большой океан 2.4.1а - Технологии 2.2.1а - Могу ли я надеяться на...	Ссылка №1 Ссылка №2 Ссылка №3	---	---	---	11.07.23	17.07.23 - 01.08.23	Финальное формирование правок после утверждения гайр-лайна Графика: 03.08.23 Контент: 14.08.23	21.08.23 (ср)			28.08.23 (пн)	30.08.23 (ср)	
3.	VI. Маленькая лаборатория	2.1.1а - Изучаем море (витрина) 2.1.1б - Говорят учёные 2.1.1в - Хранитель эпох янтарь 2.1.2а - Микромир (столы) 2.1.2а - Микромир (дисплеи микроскопов) 2.1.2б - Разведчики недр (столы) 2.1.2б - Разведчики недр (дисплеи микроскопов) Панно под потолком	Ссылка №1 Ссылка №2	---	---	---	11.07.23	17.07.23 - 01.08.23	Финальное формирование правок после утверждения гайр-лайна Графика: 03.08.23 Контент: 14.08.23	18.08.23 (пт)			28.08.23 (пн)	01.09.23 (чт)	
	1_Аквариумы			**1_Аквариумы**											
4.	I. Грот. Аквариумы 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10.	Аквариумы 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10 + грот ИСС	Ссылка	16.08.23 (ср)	9.08.23 (ср)	22.08.23 (пт)	11.09.23 (пн) (по внутренним расчётам) --- 28.09.23 (чт) (официальная дата)	19.09.23 (вт) (командировка - I) --- 6.10.23 (пт) (официальная дата)	20.09.23 (ср)	21.09.23 (чт)	4.10.23 (ср)	9.10.23 (пн) (командировка - I)	9.10.23 (пн)	9.10.23 (пн)	16.10.23 (пн)
5.	II. Аквариумы 5, 9, 11, 12	Аквариумы 5, 9, 11, 12 ИСС	Ссылка	18.08.23 (пт)		24.08.23 (ср)				25.09.23 (пн)				9.10.23 (пн)	
6.	III. Аквариумы 13, 14	Аквариумы 13, 14 ИСС	Ссылка	21.08.23 (пн)		25.08.23 (чт)				26.09.23 (вт)				10.10.23 (вт)	
7.	IV. Аквариум 15	Аквариум 15 ИСС	Ссылка	22.08.23 (вт)		28.08.23 (пт)				26.09.23 (вт)				10.10.23 (вт)	
8.	V. Аквариумы 16, 17, 20	Аквариумы 16, 17, 20 ИСС	Ссылка	24.08.23 (чт)		29.08.23 (пн)				27.09.23 (ср)				11.10.23 (ср)	
9.	VI. Аквариумы 18, 19, 21, 22, 23	Аквариумы 18, 19, 21, 22, 23 ИСС	Ссылка (концепт)	28.08.23 (пн)		1.09.23 (пт)				29.09.23 (пт)				11.10.23 (ср)	
10.	VII. Аквариумы 24, 25, 26	Аквариумы 24, 25, 26 ИСС	Ссылка (концепт)	30.08.23 (ср)		5.09.23 (вт)				2.10.23 (пн)				12.10.23 (чт)	
11.	VIII. Аквариумы 27, 1	Аквариумы 27, 1 ИСС	Ссылка	31.08.23 (чт)		7.09.23 (ср)				3.10.23 (вт)				12.10.23 (чт)	
	1_Зал "Большой океан"			**1_Зал "Большой океан"**											
12.	I. Открытия	1.1.1в - Шкала времени 1.1.1г - Незримый лик 1.1.1д - Лаборатории Планеты Океан 1.2.1а - Равновеликие 1.3.1а - Глобус 1.3.1б - Голос океана 2.1.1в - История открытий	Ссылка №1 Ссылка №2	16.08.23 (вт)	24.08.23 (чт)	7.09.2023 (ср)	20.09.23 (ср) (по внутренним расчётам) --- 28.09.23 (чт) (официальная дата)	25.09.23 (пн) (командировка - I) --- 11.10.2023 (ср) (официальная дата)	27.09.23 (вт)	28.09.23 (чт)	3.10.2023 (ср)	5.10.23 (вт) (командировка - I)	9.10.23 (чт)	11.10.23 (ср)	18.10.23 (ср) (по внутренним расчётам) --- 30.10.23 (вт) (официальная дата)
13.	II. Большая Волна	1.1.1а - Волна 1.1.1б - История Планеты 1.2.1б - Большой океан (аквариум) 1.3.1а - Бегущая волна 2.1.1б - Приборы и оборудование 2.1.1а - Наш дом 2.3.1а - Как прекрасен этот мир Ведущий текст зала	Ссылка	23.08.23 (вт)	24.08.23 (чт) 08.09.23 (пт) (фильмы)	12.09.2023 (вт) (графика), (контент) 14.09.2023 (чт) (фильмы)				2.10.23 (пн)				16.10.23 (пн)	
	7_Библиотека			**7_Библиотека**											
14.	I. Планируйте путешествие	Карта на потолке Графика входной зоны лаборатории Медиатека (планшеты)	Ссылка №1 Ссылка №2	1.09.23 (вт)	10.08.23 (чт) ~~14.08.23 (пн)~~	12.09.23 (вт)	13.09.23 (ср) (по внутренним расчётам) --- 09.10.23 (пн) (официальная дата)	20.09.23 (ср)	21.09.23 (чт)	4.10.23 ср)	5.10.23 (чт)	10.10.23 (вт)	12.10.23 (чт)	16.10.23 (пн)	17.10.23 (вт) (по внутренним расчётам) --- 24.10.23 (вт) (официальная дата)
	0_Входная зона (внешняя)			**0_Входная зона (внешняя)**											
15.	I. Пандус	Цитаты	Ссылка	24.08.23 (чт)		6.09.23 (ср)	11.09.23 (пн) (по внутренним расчётам) --- 09.10.23 (пн) (официальная дата)	15.09.23 (пт) (командировка - I)	18.09.23 (чт)	14.09.23 (чт)	21.09.23 (чт)	26.09.23 (вт)	27.09.23 (ср)	4.10.23 (ср)	5.10.23 (чт) (по внутренним расчётам) --- 24.10.23 (вт) (официальная дата)
16.	II. Информация	1. Инф. строка на павильоне 2. Расписание. Дисплей слева от входа			28.08.23 (пт)	7.09.23 (чт)				15.09.23 (пт)					
	0_Входная зона (внутренняя)			**0_Входная зона (внутренняя)**											
17.	I. Кофе. Афиши	1.1.1а - В музее сегодня 1. Расписание. Дисплей слева афиши	Ссылка №1	28.08.23 (пн)	[illegible]	13.09.23 (ср)				5.10.23 (пт)					

График работ по контенту в крупном проекте. На скриншоте примерно 1/6 часть документа

Возможные формулировки: - Хочу всё знать - Узнать об этом! - Узнать больше - Узнать, увидеть, прочитать

ЗАГОЛОВОК

Большой океан — это не только красивое название, но и реальность, в которой мы живем. Мы — часть этого бескрайнего водного пространства, которое охватывает всю планету. Большой океан имеет огромное значение для нашей жизни, он обеспечивает нас водой, пищей, энергией и другими ресурсами.

Большой океан занимает около 71% поверхности Земли, что делает его самым большим водоемом на планете. Он состоит из множества морей и океанов, которые разделены между собой островами и континентами. Он является домом для тысяч видов животных и растений и играет важную роль в жизни людей.

ЗАГОЛОВОК

Большой океан — это не только красивое название, но и реальность, в которой мы живем. Мы — часть этого бескрайнего водного пространства, которое охватывает всю планету. Большой океан имеет огромное значение для нашей жизни, он обеспечивает нас водой, пищей, энергией и другими ресурсами.

Большой океан занимает около 71% поверхности Земли, что делает его самым большим водоемом на планете. Он состоит из множества морей и океанов, которые разделены между собой островами и континентами. Он является домом для тысяч видов животных и растений и играет важную роль в жизни людей.

ИИ нам поможет?

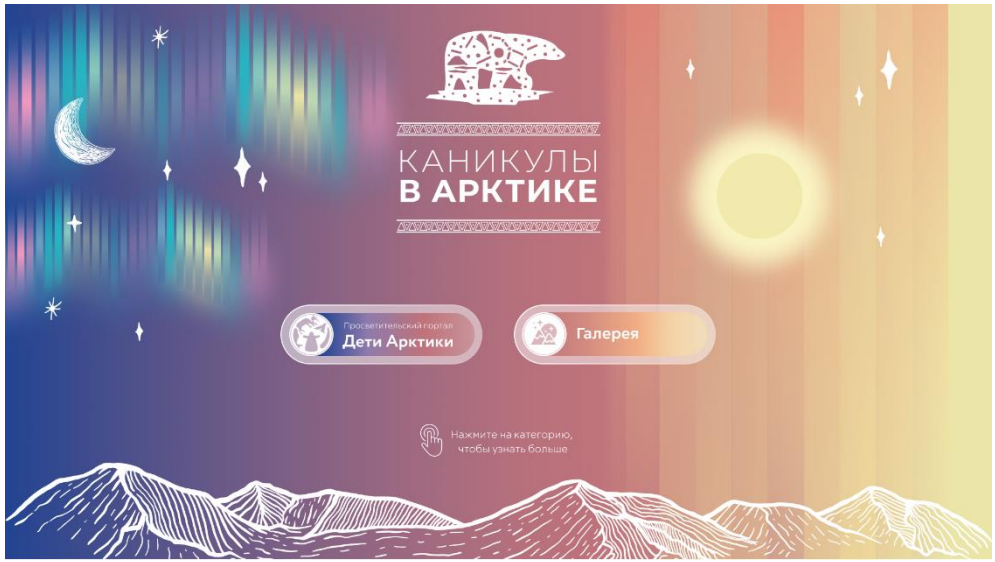
Да, но только для рутины...?

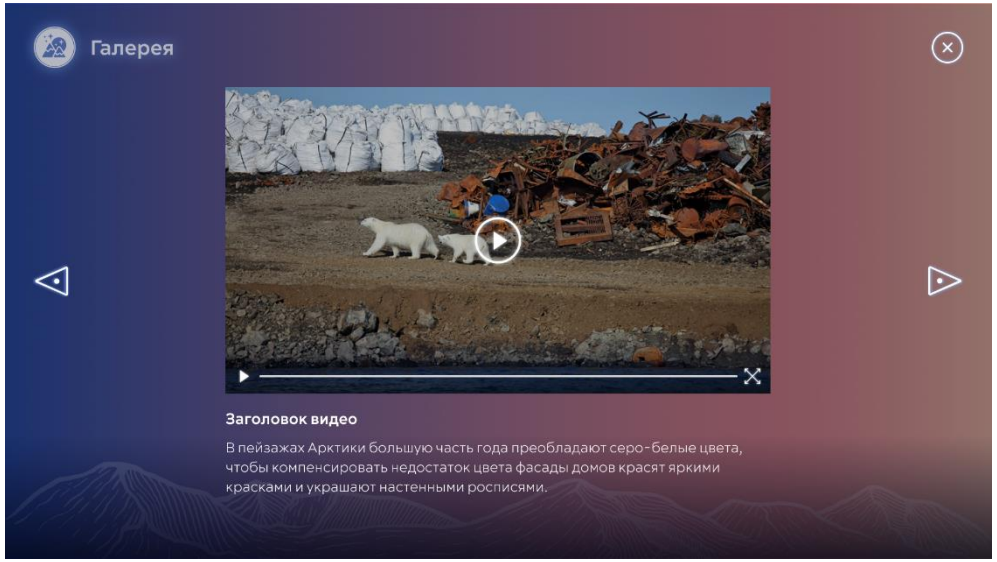
МИКРОМИР

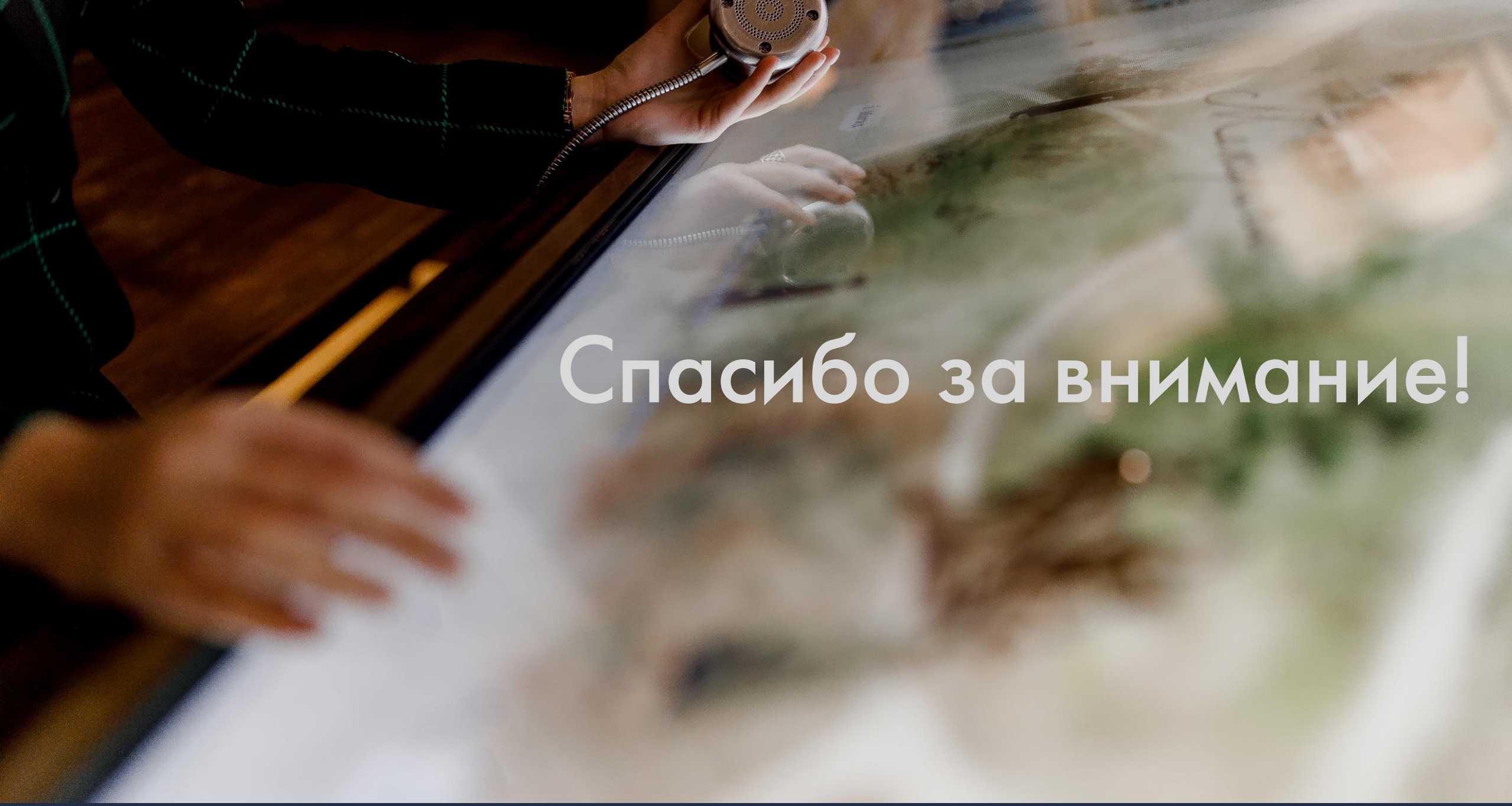
Lorem ipsum

Важно:

1. Контент в музее – это не просто одна строчка спецификации и набор информационных справок к предметам/темам, а сквозной слой всей экспозиции, со своей внутренней драматургией и посетительским опытом
2. В проектирование на контент необходимо закладывать время и ресурс сопоставимые со временем и ресурсом на экспозицию в целом
3. Содержательное проектирование – основа всех дальнейших внешних элементов контента, требующая активного сотрудничества музея и подрядчика







Спасибо за внимание!