

ности для участия различных аудиторий, чтобы сделать культурное наследие доступным для всех, что способствует укреплению общественной связи и инклюзии.

Ежегодная реализация проекта создаст устойчивую платформу для культурного развития и продвижения наследия Августовского канала, а масштабирование в международный проект может способствовать культурному обмену и международному сотрудничеству, помогая укрепить связи между различными культурами и странами.

**О. И. Карп,**  
**Д. С. Большчева,**  
*студенты 4-го курса*  
*учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»*

**ИННОВАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ К 30-ЛЕТНЕМУ ЮБИЛЕЮ  
ГУ «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫЙ  
МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК «НЕСВИЖ»: МОБИЛЬНОЕ  
ПРИЛОЖЕНИЕ-ВИДЕОГИД «CASTLEROCK.BY»  
С ЭЛЕМЕНТАМИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

**Название:** инновационный проект к 30-летнему юбилею ГУ «Национальный историко-культурный музей-заповедник «Несвиж» – мобильное приложение-видео гид «Castlerock.BY» с элементами дополненной реальности.

**Актуальность проекта.**

*В фондах Национального историко-культурного музея-заповедника «Несвиж» насчитывается более 28 000 предметов, объединенных в 12 коллекций. Работает выставка «Шедевры коллекции и уникальные артефакты музея-заповедника “Несвиж”» к 30-летнему юбилею музея.* В современном мире технологии дополненной реальности все более широко используются в различных сферах, включая музеи и экспозиции. Создание мобильных приложений и программ дополненной реальности для объектов историко-культурного наследия помогает расширить их пространственно-временные границы: распространить информацию об экспонатах, «оживить» картины и их героев, воспроизвести голоса и мелодии прошлого, узнать при наведении камеры мобильного телефона на объект,

например фотографию, как выглядит место из прошлого сейчас. *К 30-летию юбилею музея-заповедника* предлагается внедрить мобильное приложение «Castlerock.BY» в музейную среду Национального историко-культурного музея-заповедника «Несвиж», которое будет не только знаковым подарком учреждению к знаменательной дате, но также поможет значительно обогатить опыт посетителей, делая экспонаты интерактивными и запоминающимися, с возможностью задавать вопросы в режиме реального времени.

**Проблема, на решение которой направлен проект.** Технологии дополненной реальности позволяют создавать уникальные визуальные и звуковые эффекты, добавлять дополнительную информацию об экспонатах, воссоздавать исторические события или образы, а также предоставлять возможность посетителям взаимодействовать с экспонатами выставки. Это делает посещение музея более увлекательным и доступным для широкого круга посетителей, особенно для детской и молодежной аудитории. Проект «Castlerock.BY» – мобильное приложение (видеогид с использованием технологий дополненной реальности) будет способствовать сохранению и продвижению культурного наследия (Дворцово-паркового комплекса Радзивиллов в Несвиже), делая его еще более доступным и привлекательным для посетителей.

**Цель проекта** – создание и внедрение мобильного приложения «Castlerock.BY» (видеогид с использованием технологий дополненной реальности) в деятельность ГУ «Национальный историко-культурный музей-заповедник «Несвиж», что будет способствовать продвижению объекта всемирного наследия – Несвижского дворцово-паркового комплекса – в молодежной среде.

**Задачи:**

1. Разработка мобильного приложения «Castlerock.BY» с дополненной реальностью для обогащения культурно-познавательного и эмоционального опыта посетителей Несвижского замка.

2. Повышение доступности музейной информации, создание удобной и интерактивной формы представления музейных экспонатов, изучения их значения, происхождения в историческом контексте развития всемирного наследия.

3. Предоставление дополнительной образовательной информации о музейных экспонатах через видеоматериалы, включающие интересные факты, исторические комментарии и визуальные демонстрации.

4. Сохранение и распространение сведений об уникальных артефактах и местах замкового комплекса, к которым нельзя приближаться и прикасаться в реальности, но можно осмотреть с помощью приложения.

5. Гибкость в выборе темпа осмотра экспозиции, доступа к информации и возможности самостоятельно выбирать сценарий просмотра комплекса для индивидуальных посетителей.

6. Создание проморолика для социальных сетей и YouTube, демонстрирующего возможности приложения и привлекающего внимание к Дворцово-парковому комплексу в Несвиже.

**Целевая аудитория:** посетители Дворцово-паркового комплекса Радзивиллов в Несвиже, детская и молодежная аудитория.

**Предполагаемое место реализации проекта. Ведущая организация, партнеры/спонсоры проекта.**

Национальный историко-культурный музей-заповедник «Несвиж», Министерство спорта и туризма Республики Беларусь, Белорусский государственный университет культуры и искусств, Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, Национальный детский технопарк.

Партнеры: Новое радио, радио Relax (relax.by), Onliner.by – информационные партнеры, киностудия «Беларусьфильм» – создание мультипликации, аватаров и компьютерной графики, озвучивание персонажей приложения.

Спонсоры: Белорусский народный банк, Технобанк, кондитерская фабрика «Коммунарка».

**Описание/программа проекта.**

Проект может масштабироваться, приложение может развиваться и применяться для других замковых комплексов Беларуси. К разработке технической и художественной концепции инновационного проекта будут привлекаться учреждения высшего образования технического и художественного профиля, для озвучивания персонажей исторических личностей и аудиогидов – известные белорусские артисты.

**Концепция.** Приложение-видеогид «Castlerock.BY» с дополненной реальностью для замка Несвиж представляет мобильное приложение, которое посетители могут скачать на свои

устройства и на базе учреждения получить код доступа к выбранной экскурсии (данная операция может производиться на платной основе и стать дополнительной платной услугой музея). Приложение может включать функцию навигации по замку, что поможет посетителям легче ориентироваться и не пропустить интересные экспонаты. Тематические разделы: «Знакомство с историей, архитектурой Несвижского замка Радзивиллов», «Один день из жизни Радзивиллов: придворная жизнь», «Старый парк», «Легенды замка Радзивиллов», «Шедевры коллекций», «Уникальные артефакты музея-заповедника» и др.

В приложении существует несколько тематических и сюжетно-игровых экскурсий, которые подбираются с учетом интересов аудитории, возрастных и иных факторов (взрослая, детская, семейная, знатоки и проч.). Программа экскурсий для детей может быть основана на сюжетно-ролевых играх. После прохождения игры участники могут получить бонусные и акционные предложения от учреждения (скидки на билеты, абонементы, подарки от партнеров и др.). В перспективе посетители-знатоки и технически грамотные посетители могут самостоятельно сгенерировать экскурсии и спецэффекты дополненной реальности с помощью нейросети, чем помогут техническому развитию приложения.

**Продвижение проекта (реклама, PR-мероприятия, сайт, социальные сети и прочее):** проведение рекламной кампании на радио и телевидении, официальном сайте учреждения культуры, где будут демонстрироваться возможности приложения-видеогида «Castlerock.VY».

Размещение рекламы в туристических журналах и газетах, а также на туристических порталах и сайтах. Сотрудничество с туристическими агентствами и туроператорами для продвижения приложения-видеогида «Castlerock.VY» среди их клиентов.

Участие в туристических выставках и ярмарках для презентации приложения и привлечения новых участников в проект.

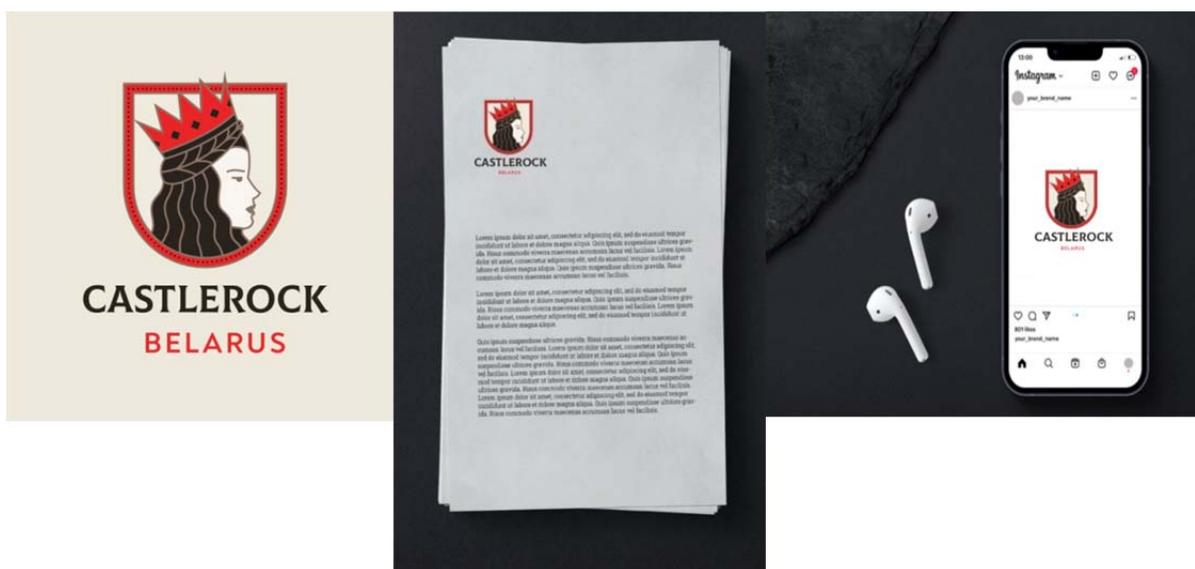
Организация конкурсов и розыгрышей среди пользователей приложения в социальных сетях, чтобы привлечь внимание к его использованию.

Организация партнерских программ с местными предприятиями и организациями для размещения рекламы.

## Сроки реализации и ожидаемые результаты.

Разработка приложения может занять порядка 9 месяцев, с учетом тестировки и запуска программы. Инновационный проект «Castlerock.BY» поможет совместить традиции и инновации, привлечь к объектам Всемирного наследия новую аудиторию и повысить конкурентоспособность белорусского культурного наследия в условиях современного информационного общества.

## Визуализация проекта.



**А. В. Карпович;**

**Д. Е. Милейко,**

*студенты 3-го курса*

*учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»*

## РОМАНТИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГЕОДЕЗИЧЕСКОЙ ДУГЕ СТРУВЕ «LOVEBYSTRUVE»

### 1. Название, актуальность.

**Название.** Романтическое путешествие по Геодезической дуге Струве «LoveBYStruve».

**Актуальность проекта.** Проект направлен на популяризацию природного и научно-культурного наследия, связанного с Дугой Струве. Геодезическая дуга Струве малоизвестна молодежной аудитории и нуждается, на наш взгляд, в фор-