КОМПЛЕКТАНТ / МЕТОДИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

ИИ-персонажи для музеев

Любой персонаж.
Ваши знания. Нужный голос.

Как превратить материалы музея в голосового собеседника, рассказчика и проводника по вашим историям.



Создаём индивидуальный образ и голос с помощью ИИ. Персонаж рассказывает о темах вашей организации, отвечает на вопросы и сопровождает посетителя по подготовленному сценарию.

Практическое руководство: выбор героя, подготовка знаний, голос, оборудование, проверка и запуск.

01 / ПЕРСОНАЖ ПОД ВАШУ ЗАДАЧУ

Не только известный писатель или историческая личность

Придумайте того, кто нужен вашей организации

Это может быть литературный герой, учёный, местный автор, основатель города, хранитель коллекции, сказочный проводник, фирменный маскот или полностью вымышленный персонаж. Образ, манеру общения и круг тем создаём под конкретную аудиторию.

Что настраиваем	Что определяет учреждение
Внешний образ	Портрет, одежда, эпоха, возраст, окружение и оформление экрана.
Характер	Доброжелательный рассказчик, эксперт, наставник, сказочный проводник или ведущий события.
Знания	Литература, история, коллекция, события, услуги и правила посещения.
Голос	Тембр, высота, возрастное звучание, темп речи, интонация и произношение.
Сценарий	Приветствие, тематический рассказ, диалог, вопросы викторины и переходы между разделами.

Один образ или несколько ролей

Можно подготовить одного персонажа для самостоятельной зоны либо несколько героев для разных тем и возрастов. Количество образов, языков, экранов и сценариев согласуем в составе проекта.

Результат этапа: карточка персонажа с изображением, описанием характера, примером голоса и перечнем тем.

02 / ГОЛОС И ОБЩЕНИЕ

Персонаж звучит так, как задумано в вашем проекте

Индивидуальный голос с помощью ИИ

Подбираем или создаём голос под образ: мужской или женский, молодой или взрослый, спокойный или эмоциональный. Настраиваем темп, паузы и интонацию. Для голоса по предоставленному образцу заранее согласуем исходные записи и возможность их использования.

Проверяйте не только тембр

Подготовьте пробный текст на 30-60 секунд: имя персонажа, названия мест, фамилии, термины и фрагмент будущего рассказа. Послушайте его через оборудование, которое планируется установить в зале.

Параметр	Пример задания
Манера	Спокойный собеседник, увлечённый исследователь или добрый сказочный герой.
Темп	Достаточно медленный для детей и комфортный для старшей аудитории.
Интонация	Выразительная история без чрезмерной театральности либо сдержанная подача фактов.
Произношение	Ударения в фамилиях, географических названиях и специальных терминах.
Длина ответа	Короткий ответ для проходной зоны; развёрнутый рассказ для отдельного места прослушивания.

Два режима применения

В режиме рассказчика звучат подготовленные истории. В режиме собеседника посетитель задаёт вопрос, а ответ формируется с помощью ИИ по согласованной базе материалов. Набор функций и способ запуска микрофона определяются комплектацией.

Синтезированный голос и цифровой образ являются художественной интерпретацией. Их не представляют как подлинную запись исторического человека.

03 / СЦЕНАРИИ УЧРЕЖДЕНИЯ

О чём будет рассказывать ваш герой

Разговор об экспонате

Хранитель или герой эпохи объясняет назначение предмета, его происхождение и связь с коллекцией.
Посетитель: «Как пользовались этим предметом?»

История территории

Основатель города, исследователь или собирательный образ знакомит с историей места по архивам музея.
Посетитель: «С чего начиналось наше поселение?»

Семейная экскурсия

Сказочный проводник задаёт детям вопросы и помогает замечать детали экспозиции.
Посетитель: «Где найти следующую подсказку?»

Новая выставка

Цифровой куратор знакомит с темой выставки, ключевыми объектами и маршрутом осмотра.
Посетитель: «Что обязательно стоит увидеть?»

Связь с материалами организации

К ответу можно подобрать фотографии, документы и другие иллюстрации. Перечень материалов и способ их показа заранее определяются для выбранного сценария.

04 / БАЗА ЗНАНИЙ

Ваши материалы становятся основой рассказа

Что подготовить

Тексты, описания объектов, биографии, краеведческие исследования, фотографии, подписи, словарь терминов, ответы на частые вопросы, расписание и сведения об услугах. Для каждого материала желательно сохранить источник и дату актуальности.

Поле карточки материала	Пример заполнения
Тема	История здания / произведение / экспонат / услуга учреждения.
Основные факты	Краткое проверенное описание, даты, имена и ключевые связи.
Источник	Название издания, автор, архивный шифр или ссылка на документ.
Иллюстрации	Фотографии и подписи с указанием источника.
Произношение	Сложные имена, ударения, местные названия.
Редактор	Сотрудник, отвечающий за содержание и обновление.
Проверочные вопросы	Типичные вопросы посетителей и ожидаемая основа ответа.

Как обновлять знания

Объём первоначального наполнения, панель управления и порядок самостоятельного добавления сведений согласуем при подготовке проекта. Назначьте ответственного редактора: так база не устаревает после открытия зоны.

ИИ может ошибаться. Важные факты, спорные темы и ответы на типичные вопросы необходимо проверять сотруднику учреждения до публичного запуска.

05 / ПРОСТРАНСТВО И ОБОРУДОВАНИЕ

Выберите удобный формат встречи

Формат	Где и зачем использовать
Вертикальный киоск	Входная зона, литературная выставка, отдельный экспонат или самостоятельная точка знакомства.
Настенный экран	Цифровой портрет, тематический уголок или зона с ограниченной площадью.
Интерактивный стол	Совместное изучение изображений, карт, документов и тематических подборок.
Существующий экран	Включение в проект после проверки компьютера, звука, подключений и расположения.

Из чего состоит решение

Экран или сенсорная панель, вычислительный блок, микрофон, воспроизведение звука и программная часть. При необходимости предусматриваются наушники, направленный звук, элементы оформления и крепления.

Что проверить в помещении

Свободную площадь, освещение, шум, положение экрана относительно посетителей, питание, сеть, высоту управления и удобство обслуживания. Учитывайте детей, взрослых и посетителей с разными возможностями.

Локальный или сетевой режим

Распознавание речи, озвучка и база знаний могут зависеть от выбранной архитектуры. Требования к интернету, состав локальных функций и условия обновления фиксируются в спецификации, а не предполагаются по умолчанию.

Изображения в этой методичке являются визуализациями. Модели оборудования, корпус и состав функций определяются в предложении.

06 / ПРОВЕРКА И ЗАПУСК

Пять шагов до работающего персонажа

1. Сформулировать задачу

Определите аудиторию, место установки, тему, ожидаемый результат и сотрудника, который будет вести проект.

2. Согласовать образ и голос

Подготовьте описание персонажа и референсы. Прослушайте тестовую озвучку и утвердите внешний вид до наполнения.

3. Подготовить знания

Соберите материалы, источники, изображения и перечень вопросов. Разделите постоянные сведения и часто обновляемую информацию.

4. Провести пробный показ

Проверьте звук, читаемость, ответы, сложные слова, запуск микрофона и понятность сценария для новой аудитории.

5. Передать сотрудникам

Согласуйте инструкции запуска, обновления, резервного копирования и обращения за поддержкой. Назначьте редактора.

Перед открытием проверьте

- Посетитель понимает, как начать и завершить общение.
- Имена, даты и ключевые факты соответствуют источникам.
- На экране нет чужих контактов и технических элементов.
- Голос слышен без помех соседним зонам.
- Ответственный сотрудник умеет обновлять материалы.
- Состав оборудования и программ совпадает со спецификацией.

07 / БРИФ И СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Расскажите, какого героя вы хотите создать

Что указать в обращении	Ваши исходные данные
Учреждение	Название, город, контактное лицо.
Аудитория и задача	Для кого создаём персонажа и что он должен помочь узнать.
Персонаж	Реальный, литературный, сказочный или вымышленный образ.
Голос	Желаемый тембр, возрастное звучание, манера, темп и язык.
Темы и материалы	О чём рассказывать, какие тексты и изображения уже есть.
Помещение	Размеры, фотографии, имеющийся экран и доступная сеть.
Объём проекта	Число персонажей, мест установки, сроки и ориентир бюджета.

Российское ПО в составе проекта

Для интерактивных презентаций можно включить «Премьер-интерактив»: запись №16914 от 21.03.2023 в Едином реестре российского ПО. Правообладатель - Коренберг Владимир Михайлович. Запись относится именно к этому продукту; тип лицензии и её наличие указываются в спецификации. Она не подтверждает реестровый статус всех компонентов ИИ-комплекса.

Открыть реестровую запись Минцифры

Подготовим предложение под ваше учреждение

+7 (958) 498-33-73
info@fgoskomplekt.ru
длямузеев.fgoskomplekt.ru

Стоимость, состав, лицензии, сроки, монтаж, обучение и поддержка согласуются индивидуально. Материал помогает подготовить проект и не является публичной офертой.