



БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ
ФОНД ВЛАДИМИРА
ПОТАНИНА

МУЗЕЙ БЕЗ ГРАНИЦ

«Как отделить результат от продукта, а цель – от задачи»





Конкурсы программы «Музей без границ» в Telegram



https://t.me/museum4_0



https://t.me/creative_museum

<https://t.me/industriality>



Что будет на вебинаре

- Что такое результат, а что – продукт проекта
- Как сформулировать цель и задачи проекта
- Почему важно точно определить целевую/ целевые аудитории?
- Как составить план реализации, из чего он состоит
- Как узнают о нашем проекте? Работаем с планом продвижения!
- Обсудим критерии успешности
- Ответы на вопросы

Результаты и продукты



Проект = изменения

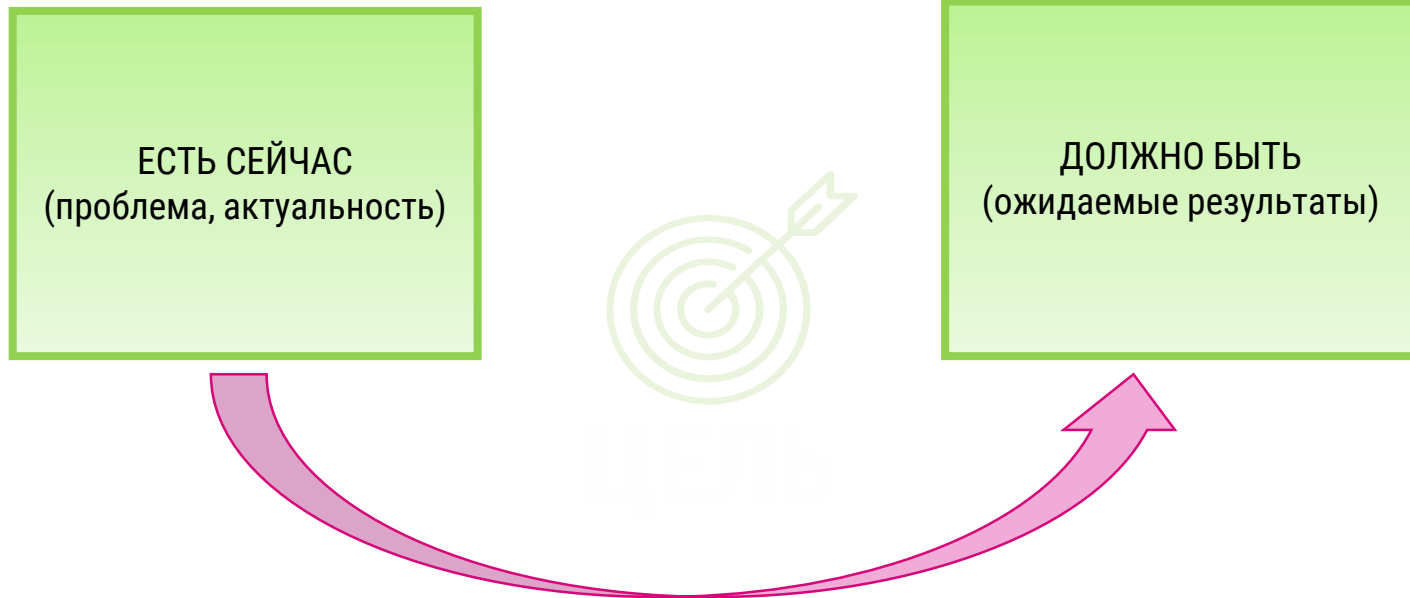
Результат проекта – **изменения**, которые достигаются для

- для своей аудитории
- для сообщества
- для сферы культуры
- для территории

Продукт – **то, что вы создали в рамках проекта**
для достижения результата.

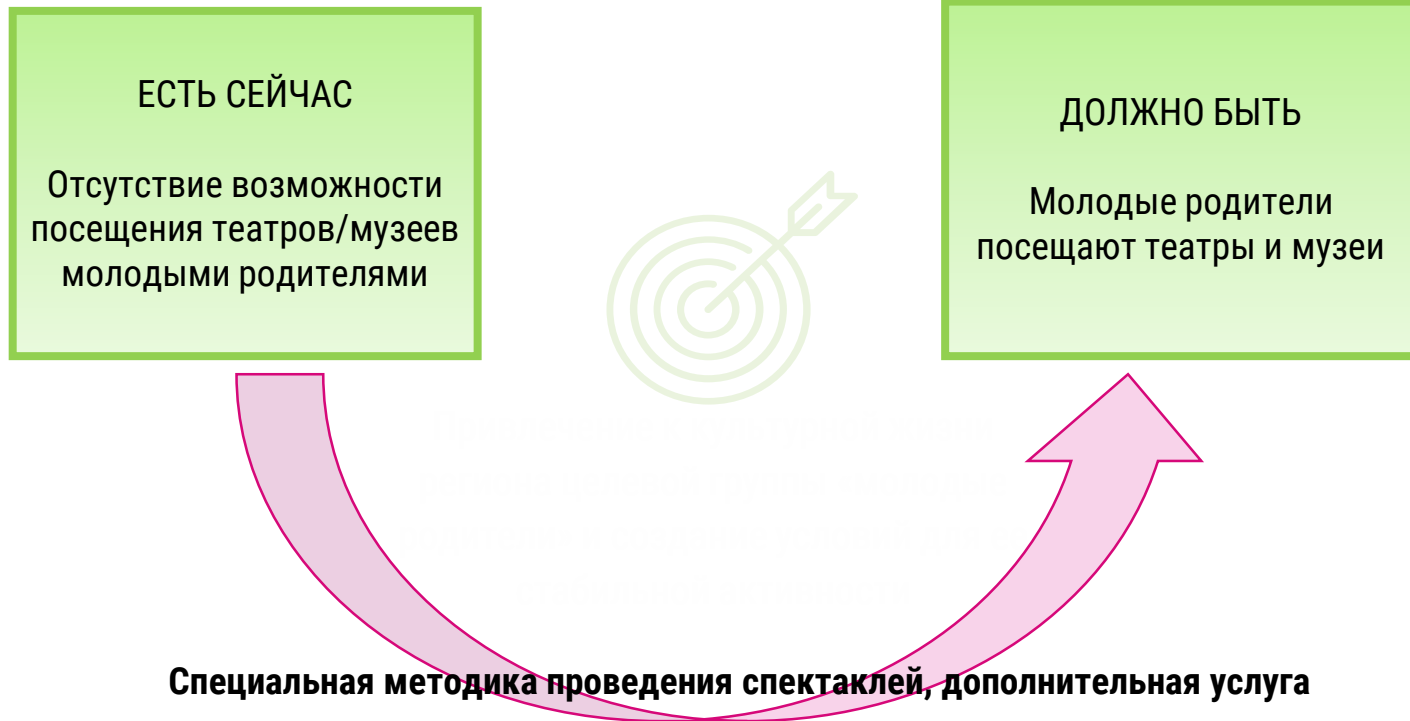


Проект = изменения

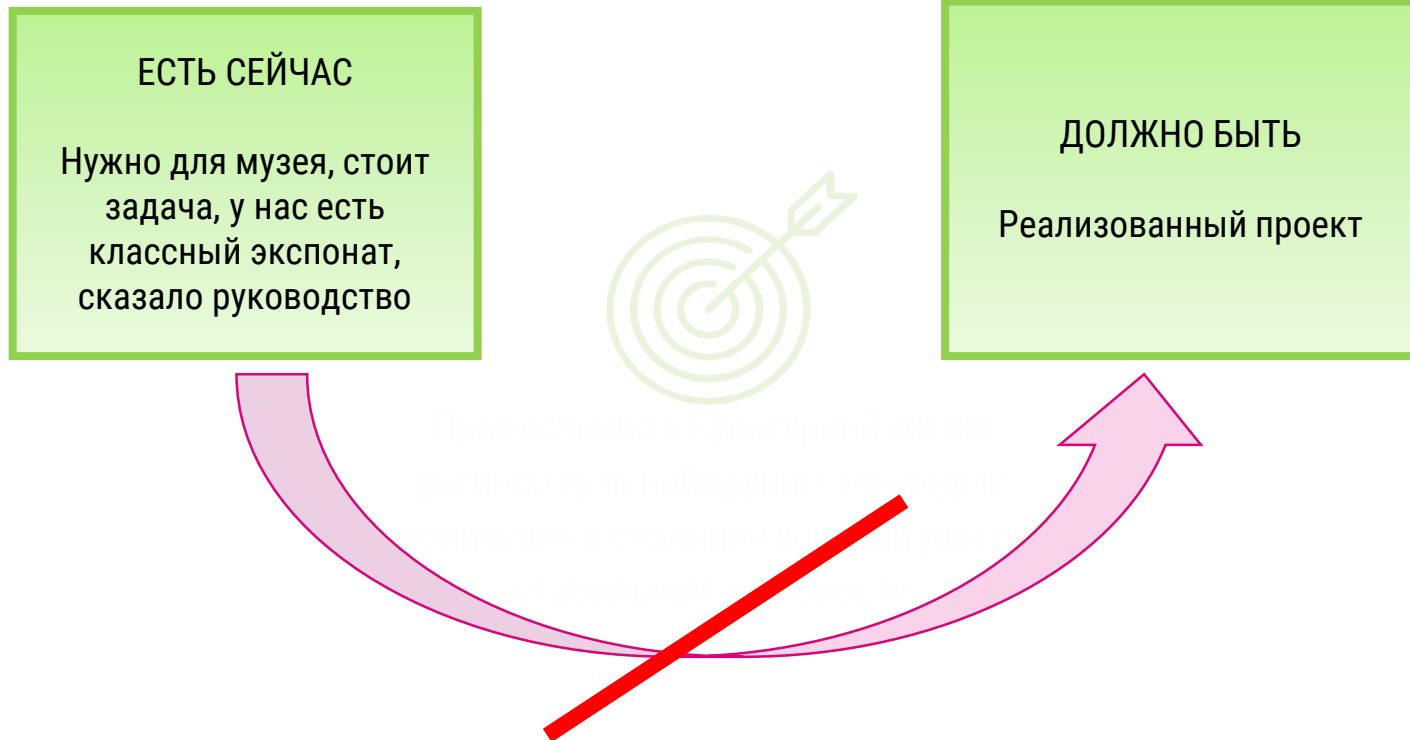


Благодаря чему будут достигнуты изменения - ПРОДУКТ

Проект = изменения – пример



Проект = изменения – как не нужно



Замысел («теория», логика) проекта

- **Продукт:**

То, что существует физически. Законченный итог деятельности проекта, в том числе: изделие, услуга, товары. Чаще всего уникален и осязаем.

- **Результаты проекта**

Непосредственные изменения, которых должен достичь проект. Чаще всего обобщен.

- **Цель проекта**

Ориентир, к которому стремимся. Зачем, для чего и для кого это нужно? Помним об аудитории!

- **Задачи**

Что конкретно должно стать непосредственным результатом действий в рамках проекта

Типы проектов и примеры

тип проекта	результат	продукт
иммерсивный	?	?
творческий		?
популяризаторский		?
детский		?
гастрономический		?
выставочный		?
исследовательский		?

Типы проектов и примеры

тип проекта	результат	продукт
иммерсивный	<ul style="list-style-type: none">• привлечение новой аудитории• получение новых умений, знаний• популяризация наследия, коллекции и тд• повышение посещаемости• увеличение количества тематических событий	театрализованный квест, экскурсия с модерацией
творческий		мастер-классы, выставка
популяризаторский		буклет, выставка, лекции
детский		квест, выставка, фестиваль
гастрономический		онлайн-платформа, сувениры
выставочный		выставка: временная, сезонная, тематическая и тд
исследовательский		буклет, выставка, онлайн-платформа, квест

Продукт проекта

Что конкретно получим на выходе?

Что было создано в проекте, что можно увидеть, «потрогать», применить

Пример:

Выставка, экспозиция, сайт, приложения, методика, издания, образовательная программа и т.д.

Результаты

Какие изменения произошли благодаря реализованным мероприятиям проекта?

Пример:

Настольная игра по музею – школьники поиграли в игру – появился интерес к теме музея/коллекции – посетили музей – приняли участие в мастер-классе по созданию игр – создали инициативную группу – придумали свои игры по истории школы, района – вовлекли местных жителей

РЕЗУЛЬТАТЫ

НЕМЕДЛЕННЫЕ

- X человек получили новые умения
- Появился интерес к программе (список предзаписи)
- Заявки от других площадок на проведение программы

ДОЛГОСРОЧНЫЕ

- Масштабирование программы
- Адаптация программы под другие категории участников
- Участники используют навыки в других сферах
- Участники придумывают свои идеи и продукты

ОПИСЫВАЮТСЯ В ЗАЯВКЕ

Результаты проекта

Опишите, по каким показателям – количественным и качественным – вы планируете оценивать, насколько успешным/востребованным оказался проект и его программы/мероприятия/продукты. Каким образом Вы планируете измерять значения этих показателей? Из каких источников предполагается получать эти данные/сведения и каким образом? Для количественных показателей укажите целевые значения (не более 800 знаков)

Ожидаемые результаты проекта

Каких конкретных результатов (изменений) вы планируете достичь благодаря проекту? Опишите немедленные и долгосрочные результаты (изменения). В какие сроки они могут быть достигнуты? Каким образом вы планируете отслеживать/подтверждать достижение этих изменений? Для количественных показателей укажите целевые значения.

Результат	Показатель	Источник данных (способ проверки)
-----------	------------	-----------------------------------

Результат

Результат	Показатель	Источник данных
повышение посещаемости музея туристами	<ul style="list-style-type: none">● количество туристических групп увеличилось в 2 раза/ на 30%/ составляют не менее 25% от общего числа посетителей● количество индивидуальных туристов увеличилось в 2 раза/ на 30%/ составляет не менее 25% от общего числа посетителей	<ul style="list-style-type: none">● запросы тур. агентств на проведение экскурсий● опрос и/ или анкетирование
привлечение в музей молодежной аудитории	<ul style="list-style-type: none">● молодежные программы/ лекции/ мастер-классы● количество посетителей● количество повторных визитов в музей	<ul style="list-style-type: none">● списки регистраций● опрос посетителей / анкетирование

Продукт, результат. Проверочные вопросы:

- **Результаты проекта**

Что произойдет, что изменится, когда проект будет реализован?

- **Продукт**

Что конкретно получим на выходе?



БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ
ФОНД ВЛАДИМИРА
ПОТАНИНА

МУЗЕЙ БЕЗ ГРАНИЦ

Цели и задачи проекта



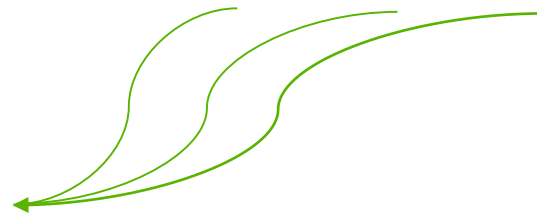
Проблема
целевой группы



Устранят ли задачи все
препятствия на пути к цели?

Задача

Задача



Мероприятия
Достаточно ли мероприятий
для решения каждой задачи?



Цели

Желаемый результат деятельности, достигаемый в результате успешного осуществления проекта в заданных условиях его реализации.

Задачи

- Задача достижима в рамках проекта и направлена на обозначенную проблему
- Задачи устраняют только те причины проблемы, на которые вы как команда можете повлиять
- Задача требует адекватных затрат ресурсов

Цели и задачи. Проверочные вопросы:

- **Цель проекта**

Зачем, для чего и для кого это нужно?

- **Задача проекта**

Что нужно сделать для того, чтобы цель была реализована?

План реализации проекта



План реализации проекта

План реализации проекта

Опишите основные содержательные этапы деятельности в период договора с указанием сроков (месяцы), включая ключевые события и планируемые результаты каждого этапа, методическое сопровождение проекта.

Внимание! Подготовка проектной заявки, участие в конкурсе, заключение договора с Фондом и подготовка отчетности не являются этапами деятельности. (до 5 этапов)

- не менее 12, не более 24 месяцев (в зависимости от конкурса и номинации)
- этапы проекта с указанием сроков (месяцы)
- ключевые события каждого этапа, планируемые результаты
- подготовка проектной заявки, участие в конкурсе, заключение договора о гранте с Фондом и подготовка отчетности не являются этапами проекта
- до 5 этапов

Схема реализации проекта

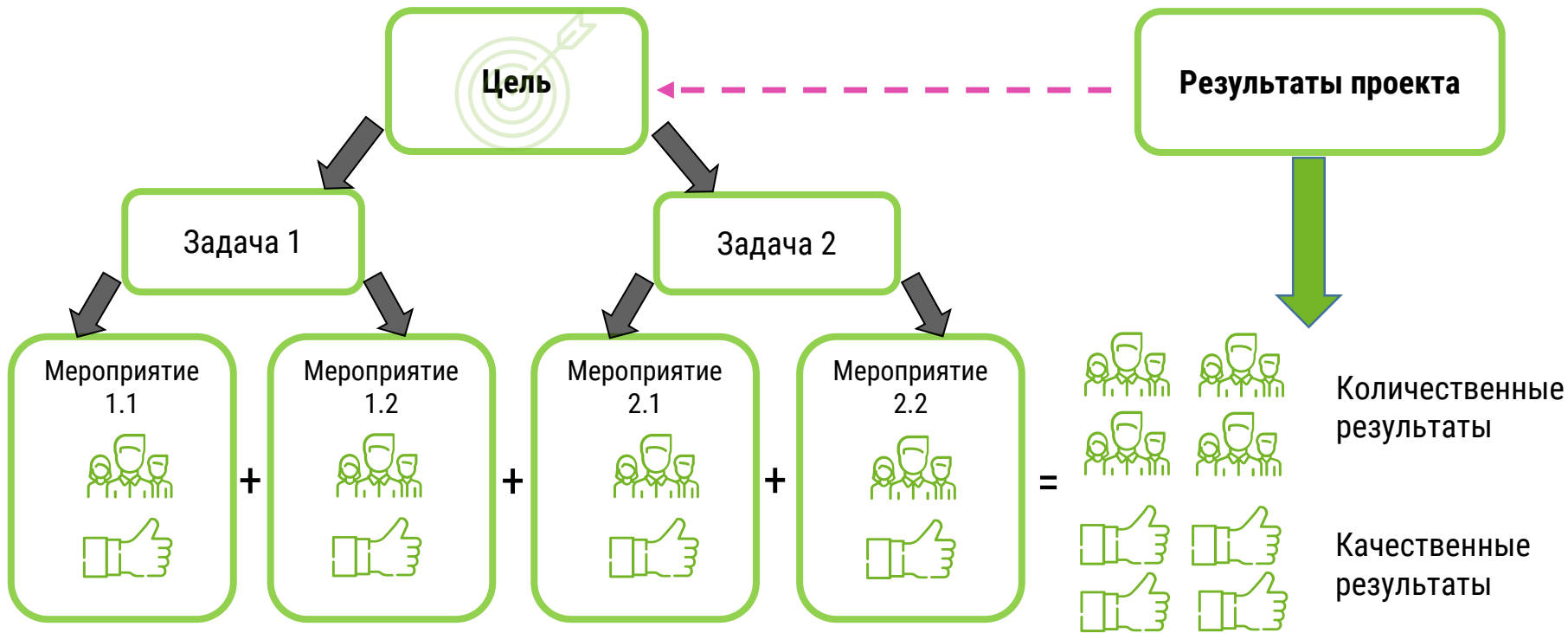
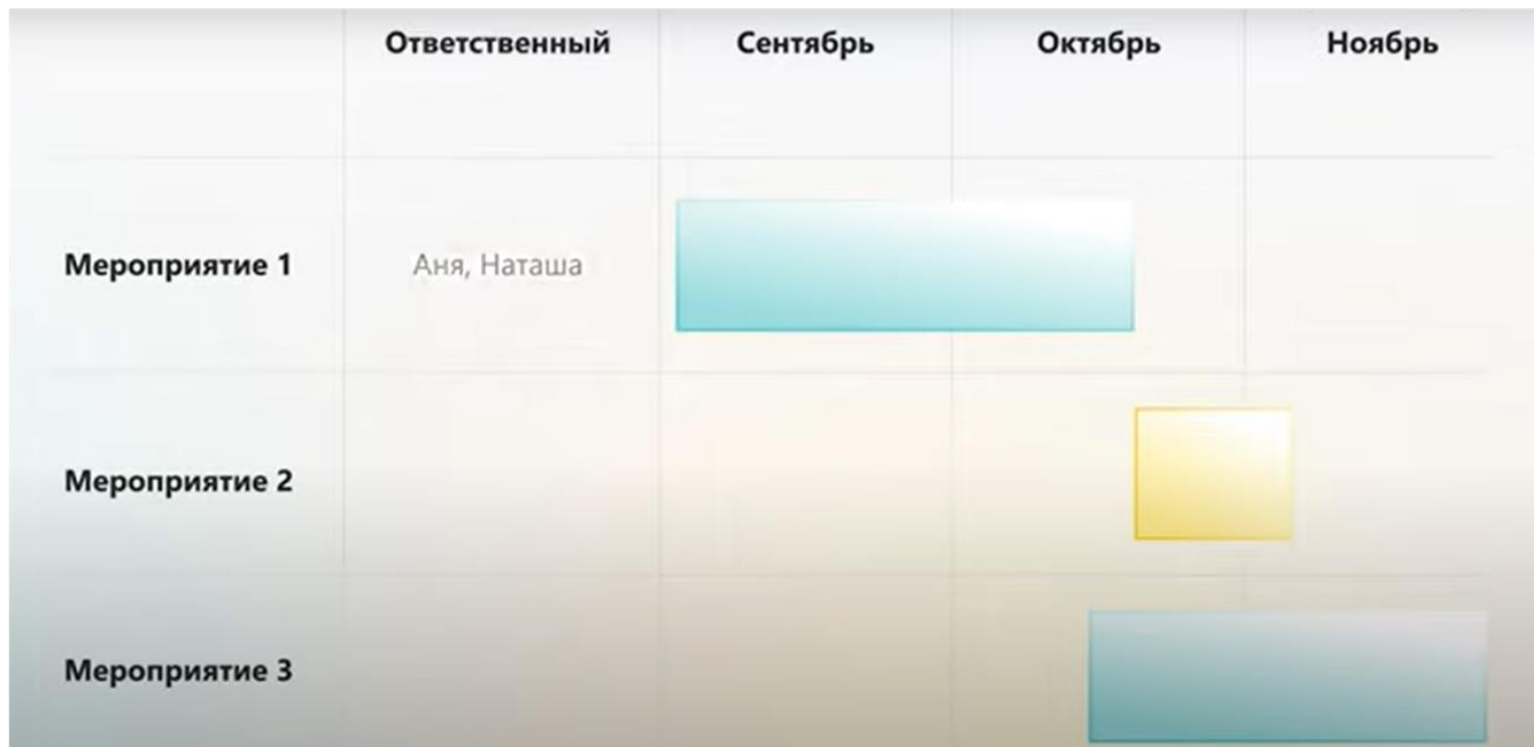


Диаграмма Ганта





БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ
ФОНД ВЛАДИМИРА
ПОТАНИНА

МУЗЕЙ БЕЗ ГРАНИЦ

Целевые аудитории, с которыми будет работать проект



Целевые аудитории, с которыми будет работать проект

Целевые аудитории, с которыми будет работать проект

Для каких аудиторий предназначен проект и почему? Каков его масштаб? На какие запросы, потребности, интересы каждой из целевых групп он ориентирован? Как изменится благодаря проекту восприятие Вашего музея целевой аудиторией или ее взаимодействие с музеем или с его партнерами из сферы творческих (креативных) индустрий?

- Почему эта аудитория?
- На какие запросы целевой группы ориентирован проект?
- Почему этой аудитории это нужно? Как вы это понимаете?
- Механика проекта и аудитория проекта - комплементарны друг другу?
- Что даст ваш проект выбранной аудитории? Какие изменения вы отметите?
- Можно выделить более чем одну аудиторию



БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ
ФОНД ВЛАДИМИРА
ПОТАНИНА

МУЗЕЙ БЕЗ ГРАНИЦ

План продвижения/ план освещения проекта



План продвижения/ план освещения проекта

План продвижения/ освещения проекта

Опишите действия по продвижению проекта и создаваемых креативных продуктов: специфические акции, мероприятия, технологии по его популяризации для разных аудиторий – оффлайн и онлайн. Каким образом и на каких публичных мероприятиях планируется анонсировать проект и представлять его результаты?

- Как целевая аудитория узнает о вашем проекте?
- Где концентрируется ваша аудитория?
- А придумайте что-нибудь оригинальное!
- Проверьте, выбранные инструменты подходят вашей аудитории?
- Что может способствовать продвижению проекта, какие ресурсы?
- Учитывайте оффлайн и онлайн.
- Может быть, коллаборации? Совместные акции?



БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ
ФОНД ВЛАДИМИРА
ПОТАНИНА

МУЗЕЙ БЕЗ ГРАНИЦ

Критерии успешности



Критерии успешности

Критерии оценки успешности проекта

Опишите, по каким показателям – количественным и качественным – Вы планируете оценивать, насколько успешным/востребованным оказался проект и соответствующие программы/мероприятия/продукты. Как Вы планируете измерять значения этих показателей? Из каких источников предполагается получать эти данные/сведения и каким образом? Для количественных показателей укажите целевые значения.

Показатель	Целевое значение	Источник данных
------------	------------------	-----------------

- Проанализируйте, как вы поймете, по каким показателям – количественным и качественным – насколько успешным/востребованным оказался проект?
- Каким образом Вы планируете измерять эти показатели?
- Из каких источников предполагается получать эти данные/сведения и каким образом?
- Указывайте целевые значения (цифры) для количественных показателей

Критерии успешности

SMART:

- **Конкретные** Specific
- **Измеримые** Measurable
- **Достижимые** Attainable
- **Значимые** Relevant
- **Ограниченные во времени** Time-bound

Дополнительные материалы на сайте

<https://2022.museumguide.ru/idea>



БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ
ФОНД ВЛАДИМИРА
ПОТАНИНА
МУЗЕЙ БЕЗ ГРАНИЦ

ФОРУМ МАТЕРИАЛЫ ИТОГИ МНЕНИЯ И ВОПРОСЫ КОМАНДА

ИДЕЯ

ПЛАНИРОВАНИЕ

РЕАЛИЗАЦИЯ

МОНИТОРИНГ

ЗАВЕРШЕНИЕ

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ

ЭТАП 1

ИДЕЯ

График консультаций и вебинаров

Поддержка и консультации

- **12 января** Как отделить результат от продукта, а цель от задачи.
- **17 января** Ресурсное обеспечение проекта и оценка рисков.
- **19 января** Мастермайнд для заявителей конкурса Индустриальный эксперимент
- **24 января** Консультация для заявителей конкурса Индустриальный эксперимент
- **26 января** Мастермайнд для заявителей конкурса Креативный музей
- **01 февраля** Консультация для заявителей конкурса Креативный музей
- **02 февраля** Мастермайнд для заявителей конкурса Музей 4.0
- **08 февраля** Консультация для заявителей конкурса Музей 4.0

Мы на связи

Оператор Конкурса

Агентство «Творческие индустрии»

Бесплатный контактный телефон

+7 (800) 600 79 31

Е-mail для вопросов

creativemuseum@creativeindustries.ru

museum4.0@creativeindustries.ru

industrialexperiment@creativeindustries.ru