

## 1. Введение — назначение раздела

Во втором разделе представлена контентная часть проекта «ОХОО», то есть смысловое и информационное наполнение интерактивного музея. Цель раздела — описать, какие смыслы, ценности и знания передаёт продукт, кому он адресован и как этот контент структурирован для дальнейшей реализации (разработчиками и дизайнерами).

Раздел включает:

- семантическое ядро проекта (какие ценности и смыслы транслируются);
- целевые персоны (аудитории) и их ожидания;
- контентную структуру по залам и типам контента;
- логику взаимодействий пользователя (flow);
- текстовое описание UML-диаграмм (структурная модель продукта).

## 2. Семантическое ядро проекта

**Ключевая идея:** музей как пространство диалога между прошлым и настоящим, где главный экспонат — человек и его опыт. Проект работает через три центральные смысловые оси: **Семья, Труд, Профессии**. Эти оси интерпретируются через локальные культурные и ментальные ценности Кыргызстана — гостеприимство, уважение к старшим, трудолюбие, коллективизм, бережное отношение к природе.

**Уровни семантики:**

1. **Культурные** — национальные символы, музыка, орнаменты, бытовые практики.
2. **Традиционные** — семейные ритуалы, ремёсла, кулинарные практики.
3. **Локальные** — связь с природой, аил, пастбищная культура.
4. **Ментальные** — духовные установки: честь, взаимопомощь, идентичность

## 3. Целевая аудитория (персоны)

1. **Школьник / студент (10–20 лет)**
  - а. Цель: интерактивное обучение, интересный формат урока;

- b. Что привлекает: короткие задания, визуальный сюжет, награды/достижения.

## **2. Семья (родители + дети)**

- a. Цель: совместное время, познание традиций;
- b. Что привлекает: тёплая эстетика, игровые задачи разной сложности.

## **3. Турист / гость страны (18–50 лет)**

- a. Цель: быстрое погружение в культуру;
- b. Что привлекает: аутентичные истории, визуальная подача, аудио-гид.

## **4. Преподаватель / исследователь**

- a. Цель: материал для уроков и исследований;
- b. Что привлекает: достоверность, методические материалы, экспорт контента.

# **4. Контентная структура (по залам)**

Согласно ТЗ и семантической логике проект состоит из трёх основных залов.

## **4.1. Зал «Семья» (Род и традиции)**

**Содержание:** мини-игра «Юрта поколений», рассказы старших, фотографии, аудиозаписи обрядов.

**Формат:** симулятор сборки юрты (пазл), карточки с интерактивными пояснениями, короткие видеосюжеты.

**Ценности:** уважение к старшим, семейная сплочённость, передача опыта.

## **4.2. Зал «Труд» (Созидание и ремёсла)**

**Содержание:** игра «Хранители степей» (восстановление ландшафта, задания по ремеслу), демонстрации ремёсленных техник, интервью с мастерами.

**Формат:** симуляция действий, квесты, интерактивные мастер-классы.

**Ценности:** трудолюбие, ответственность, забота о природе.

## **4.3. Зал «Профессии» (Идентичность и будущее)**

**Содержание:** квест «Тайна сокровищ Манаса» с элементами исторической реконструкции, профориентация, истории людей.

**Формат:** поисковые задания, диалоговые сцены, сбор артефактов и их интерпретация.

**Ценности:** выбор профессии, вклад в общество, уважение к ремёслам и знаниям предков.

## 5. Типы контента и требования к нему

- **Текстовый контент:** короткие пояснения (до 50–80 слов), расширенные справки для преподавателей (до 300 слов).
- **Аудио:** озвучка ключевых текстов (кыргызский, русский); фоновая музыка (традиционные мотивы).
- **Видео:** 1–3 минутные ролики интервью/демонстрации ремесел.
- **3D-модели:** юрта, инструменты ремесленников, артефакты; LOD-версии для Web/VR.
- **Интерактив:** мини-игры (пазлы, тайм-менеджмент, поиск предметов), викторины, карточки.

**Требования:** контент должен быть культурно корректен, проверен экспертами (этнограф, историк), локализован на кыргызский и русский языки (MVP — субтитры + один язык озвучки).

## 6. Логика взаимодействия (пользовательский flow)

1. Вход → приветствие (аудио + краткая карта музея).
2. Выбор зала (Семья / Труд / Профессии).
3. Знакомство с экспозицией зала → начало мини-игры (инструкция, возможно демо).
4. Прохождение мини-игры → получение символа (значок) и краткой смысловой карточки (пояснение ценности).
5. Возврат на карту музея → прохождение других залов.
6. Сбор всех трёх символов → финальная сцена: «Символ народа» (миксер смыслов + небольшая рефлексия для пользователя).
7. Возможность скачать/поделиться результатом (сертификат, скриншот, короткое видео).

## 7. Критерии оценки контента (KPI для исследования)

- **Completion rate** — доля пользователей, завершивших мини-игру.

- **Average session length** — средняя длительность визита.
- **Learning gain** — разница в тестовых знаниях pre/post (для учебных модулей).
- **Retention** — возврат пользователей через 7/30 дней.
- **User satisfaction** — рейтинг и отзывы (NPS).
- **Shares / downloads** — количество экспортированных материалов (сертификаты, лекции).

UML-диаграмма

