



# Informacioni sistem Muzeja



Studenti i podsistemi:

- Nina Kuzminac – Upravljeanje kolekcijom predmeta i njihovim lokacijama
- Vukašin Dokmanović - Upravljanje turama
- Veljko Nikolić - Upravljanje događajima
- Spasoje Brborić - Upravljanje izložbama



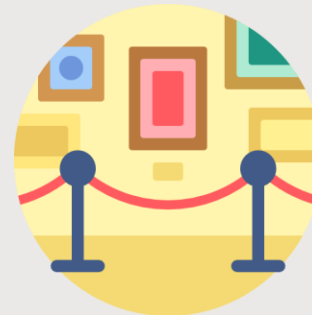
## Podsistemi informacionog sistem muzeja



### 01 Upravljanje kolekcijom predmeta i njihovim lokacijama



### 02 Upravljanje izložbama



### 03 Upravljanje turama

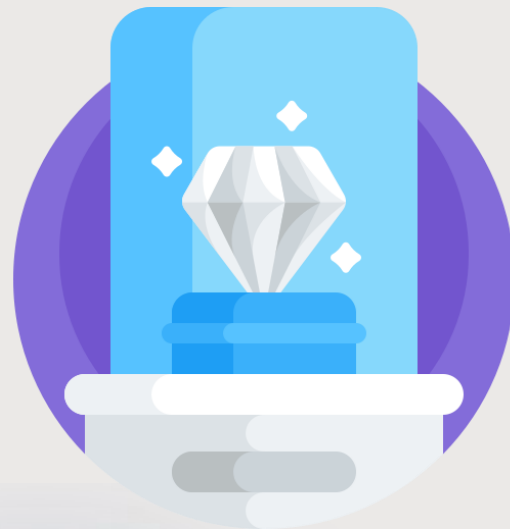


### 04 Upravljanje događajima



# 01

## Upravljanje kolekcijom predmeta i njihovim lokacijama



# Motivacija

Muzeji su čuvari kulturnog nasleđa i vrednih artefakata, čija je pravilna briga i organizacija ključna za očuvanje i pristup javnosti. Poseduju veliki broj predmeta koji sami po sebi nose mnogo informacija i samim tim neophodan je veliki prostor za njihovo čuvanje.

U tom kontekstu, implementacija informacionog sistema koji se fokusira na upravljanje kolekcijom predmeta i njihovim lokacijama postaje neophodna strategija za efikasno vođenje muzejskih resursa.

# Funkcionalni zahtevi

Funkcije podsistema:

**1. Dodavanje predmeta kolekcije u muzej**

CRUD operacije



**2. Omogućavanje pozajmica predmeta kolekcije drugim institucijama**



# Funkcionalni zahtevi

## 1. Dodavanje predmeta kolekcije u muzeju

-Funkcionalnost podrazumeva proces dodavanja novih predmeta u muzej od strane administartora uz navođenje osnovih informacija kao što su: naziv, opis, period...

✱ -Nakon unosa potrebnih informacija predmet se inicijalno nalazi u depou gde se izvršava čišćenje odnosno održavanje predmeta. Čišćenje izvodi restaurator gde na kraju piše izveštaj o stanju predmeta, koje tehnike i alate je koristio i označava predmet slobodan za postavljanje.

-Nakon održavanja od strane restauratora kustos je u mogućnosti da delo izloži u željenu prostoriju. Kustos takođe može da čita, briše i ažurira dodate predmete, menja njihove lokacije odnosno prostorije u kojima se predmeti nalaze.



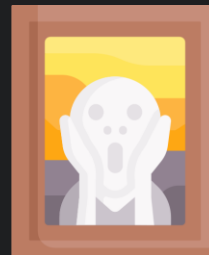
# Funkcionalni zahtevi

## 2. Omogućavanje pozajmica predmeta kolekcije drugim institucijama

-Nakon primljenog zahteva za pozajmicu određenog predmeta administrator proverava dostupnost predmeta za datume navedene u zahvetu i odlučuje da li će potvrditi ili odbiti zahtev. Zahtev može da potvrdi najkasnije 7 dana pre početka pozajmice.

-Ukoliko potvrdi predmet ce se premestiti u depo 7 dana pre pozajmice gde se priprema. Priprema prodrazumeva proveru stanja i zapisnik stanja od strane restauratora. Takođe se zaključuje dokument između muzeja i institucije gde se specificiraju uslovi pozajmice i koliko će pozajmica trajati. Potom se predmet pakuje i šalje na željenu lokaciju.

-Nakon pozajmice proverava se stanje predmeta i pravi se izveštaj od strane restauratora, ukoliko je utvrđeno da je delo u gorem stanju nego što je bilo, pozajmice tog dela više nisu moguće.



# Cilj

Cilj podsistema jeste unapređenje efikasnosti, organizacije i očuvanja kulturnog nasleđa muzeja. Kroz implementaciju ovog sistema, težimo postizanju sledećih ciljeva:

**Poboljšanje interne koordinacije:** Podsystem će unaprediti komunikaciju između različitih sektora muzeja, omogućavajući bolju koordinaciju između osoblja zaduženog za upravljanje kolekcijom, konzervaciju, izložbe i druge relevantne sektore.

**Pristup podacima o kolekciji:** Omogućavanje javnosti, istraživačima i obrazovnim institucijama jednostavan pristup informacijama o muzejskoj kolekciji putem digitalnih platformi, čime se unapređuje dostupnost i promocija kulturnog nasleđa.

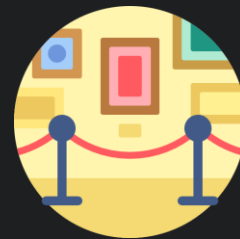


# 02

## Upravljanje izlozbama



# Motivacija



-Izložba predstavlja izlaganje različitih istorijskih artefakta I umetničkih dela u određenom prostoru unutar muzeja.

-Izložbe najčešće kombinuju zajedno predmete/dela koja su vezana za istu temu, umetnika ili neki umetnički period.

-Bilo da su privremene ili stalne, one predstavljaju ključni deo muzejskog iskustva I potrebno je detaljno I softverski praćeno planiranje, organizovanje I upravljanje izložbama kako bi one bile uspešne.

# Funkcionalni zahtevi

## 1. Organizacija izložbi

- Omogućiti kustosima i organizatorima izložbi da kreiraju izložbu unosom osnovnih informacija poput:
  - naziv
  - tema
  - tip (stalna ili privremena (vremenski okvir))
  - spisak predmeta koji će biti izloženi
  - lokacija(soba) unutar muzeja
- Mogućnost izmene informacija o izložbi kao i otkazivanja izložbe.
- Pristup kalendaru koji ima informacije o svim privremenim izložbama i njihovom trajanju.



# Funkcionalni zahtevi

## 2. Planiranje teme izložbe putem anketa ili zahteva umetnika

-Omogućiti posetiocima muzeja da putem anketa na mesečnom nivou biraju temu za specijalnu izložbu za naredni mesec.

-Na osnovu rezultata ankete, izabrana tema bi se automatski prenela organizatorima izložbi, koji bi zatim definisali tačan vremenski okvir i selektovali predmete vezane za izlasku temu.

-Prate se brojevi glasova tako da teme koje nisu pobedile u mesečnoj anketi ali su prikupile dovoljan broj glasova, budu predložene u narednim anketama.

-Umetnici mogu da šalju zahtev da njihova dela budu promovisana u specijalnoj izložbi, organizatori analiziraju zahtev i prihvataju, prosleđuju ga u anketu posetiocima ili potpuno odbijaju.

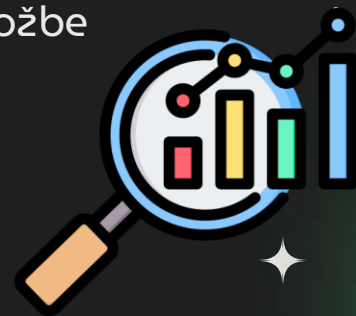


# Funkcionalni zahtevi

## 3. Bonus: Godišnji izveštaj o izlozbama muzeja

-Na osnovu prikupljenih informacija o broju posetilaca na raznim izlozbama I u zavisnosti od tipa izložbe, njenog trajanja, teme ili autora čija su dela prikazana, formira se izveštaj gde se sve te informacije formulišu I pružaju na uvid.

-Kao deo izveštaja, izdvajaju se teme I umetnici čije su izložbe bile najposećenije, kao veoma bitna informacija za planiranje budućih izložbi.

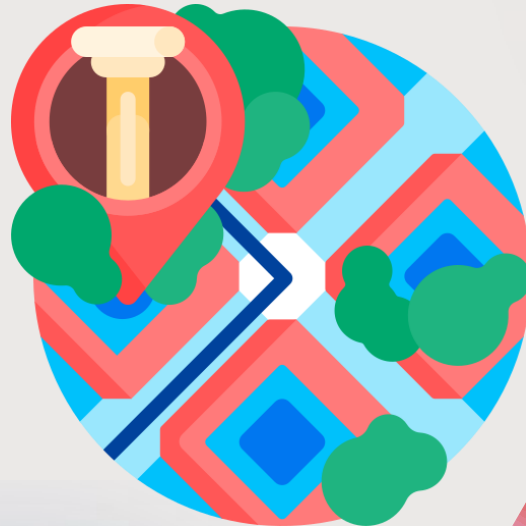


# Cilj

- Efikasno upravljanje procesom planiranja, organizacije i praćenja izložbi.
- Povećanje broja posetilaca muzeja kroz atraktivnu i raznoliku ponudu izložbi.
- Pružanje relevantnih i inspirativnih izložbi koje odgovaraju interesima i potrebama publike.
- Poboljšanje efikasnosti u radu muzeja kroz sistematsko vođenje evidencije o izložbama.
- Kontinuirano unapređenje muzejskog programa kroz analizu i evaluaciju uspeha izložbi i planiranje budućih aktivnosti na osnovu prikupljenih informacija.

# 03

## Upravljanje turama



# Motivacija

Ture ne predstavljaju samo obilaske, već su prilika za interaktivno učenje i lični dodir sa kulturnim nasleđem. Stručni vodiči vode kroz izložbe, pružaju zanimljive anegdote i postavljaju intrigantna pitanja kako bi posetioци aktivno učestvovali u putovanju kroz vreme i prostor.

Pomoću tura želimo da što više posetilaca privučemo u muzeje i olakšamo im organizaciju svojih poseta.



# Funkcionalni zahtevi

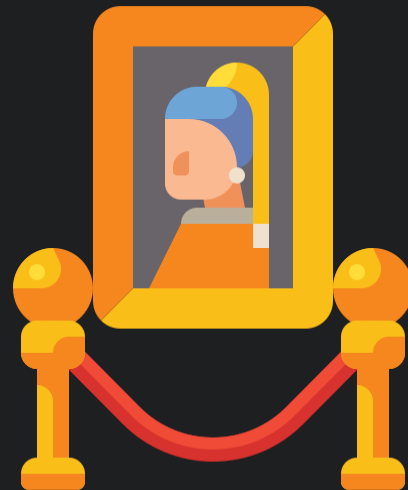
## 1. Kreiranje i održavanje ture:

- Ova funkcionalnost obuhvata proces pomoću kojeg kustos kreira turu. Neophodno je da jedna tura obuhvata:

1. Datum i vreme održavanja ture
2. Kroz koje delove muzeja se tura prostire (mogu se navesti sobe, egzibicije)
3. Cena ture
4. Vodič zadužen za sprovođenje ture

- Svaka tura može da se menja, čita i briše pre ili nakon njenog izvršavanja.

- Korisnik ima opciju da sam organizuje turu/grupnu posetu prema svojim željama. Tako kreiranu turu mora kustos da odobri da bi mogla da se izvrši.



# Funkcionalni zahtevi

## 2. Pretraga i rezervacija ture:

- Svaki potencijalni posetilac može da pretražuje ture prema temama, autorima, periodima ili nekim drugim kriterijumima. Postoji pregled osnovnih informacija o svakoj turi, uključujući tematiku, vodiča, trajanje, jezik vođenja, i druge relevantne detalje.

- Određen je rok do kada može da se prijavi na određenu turu. Prati se korisnikova preferencija i istorija tura, pa se prema tome prilagođava sama ponuda. Korisnik može da se prijavi i na Newsletter koji informiše o aktuelnim dešavanjima i ponudama.



# Funkcionalni zahtevi

## 3. Sprovođenje ture



- Kada dođe vreme za sprovođenje same ture, kustos se nalazi sa posetiocima u glavnom holu muzeja i otpočinje turu. Kustos može da zapiše beleške radi lakšeg snalaženja i tokom sprovođenja obeležava u kojim se prostorijama nalazi trenutno.



- Posetilac koji kasni može da se brzo priključi turi tako što će videti u kojoj se prostoriji ona nalazi.

- Nakon što se tura završila posetioci mogu da je ocene i ostave komentare. Prati se statistika o popularnosti tura, učestalosti poseta, i zadovoljstvu posetilaca. Vrší se analiza podataka kako bi se poboljšao kvalitet tura i iskustva posetilaca.

# Cilj

Cilj podsistema tura je stvaranje dubokog i značajnog kulturnog iskustva za naše posetioce. Ovi tematski usmereni obilasci imaju nekoliko ključnih ciljeva:

**Edukacija i informisanje:** Podsystem pruža posetiocima detaljan uvid u odabrane teme, periode ili umetničke stilove kroz stručno vođene ture. Deli zanimljive i relevantne informacije koje obogaćuju posetiočko iskustvo i produbljuju razumevanje kulturne baštine.

**Širenje kulturne svesti:** Pruža platformu za promociju svih aspekata kulturne baštine, čime se pospešuje raznolikost i razumevanje različitih perspektiva. Ohrabruje posetioce da dele svoje lične interpretacije i iskustva kako bi se ojačala zajednička kulturna svest.

# 04

## Upravljanje događajima



# Motivacija

- Muzeji, pored svog uobičajenog sadržaja u vidu artefakata i izložbi, mogu da organizuju različite događaje i dešavanja.
- Povodi mogu biti razni – obeležavanje nekog bitnog datuma, predavanja o raznim temama,...
- Postojanje podsistema koji podržava organizovanje ovakvih događaja može značajno doprineti raznolikosti sadržaja u samoj aplikaciji i na taj način može privući pažnju novim potencijalnim posetiocima muzeja.

# Funkcionalni zahtevi

## 1. Organizacija događaja

- Poseban tip korisnika (npr. kustos ili vodič) može da organizuje neki događaj. Pri organizaciji događaja sam organizator unosi ključne informacije vezane za taj događaj: ime, opis, zaduženo osoblje, cena, potrebna oprema, artefakti,...
- Da bi događaj mogao da se objavi, potrebno je ispuniti neke uslove – zaduženo osoblje mora dati povratnu informaciju o svojoj dostupnosti, administrator ili kustos mora odobriti korišćenje artefakata za potrebe tog događaja,...



# Funkcionalni zahtevi

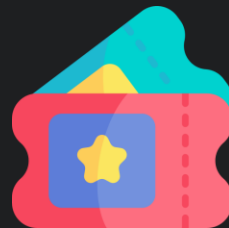
## 2. Kupovina karata za događaje



- Posetilac aplikacije može da **pretražuje i kupuje** karte za događaje koji su trenutno u ponudi. Događaji mogu da se pretražuju po kategoriji, ceni, datumu,...

- Broj mesta na događaju je **ograničen** i rok za prijavu takođe može biti ograničen u zavisnosti od potrebe.

- **Cena događaja zavisi** od različitih faktora, npr. ukoliko je posetilac pretplaćen na neke usluge aplikacije, cena može biti snižena. Takođe, autor događaja može odrediti ograničene rasprodaje karata u nekom definisanom vremenskom periodu.





# Cilj

Ovaj podsistem može u značajnoj meri da doprinese raznolikosti i dinamičnosti sadržaja muzeja. Organizovanjem događaja muzeju se otvaraju sledeće mogućnosti:

**Interakcija sa posetiocima:** Na događajima posetioci mogu imati priliku da interaguju sa organizatorima događaja tako što mogu da postavljaju pitanja ili učestvuju u raznim aktivnostima. Na taj način posetioci postaju sastavni deo događaja.

**Podsticanje kreativnosti i inovacije:** Organizovanjem događaja muzej postaje ne samo mesto za pasivno posmatranje već i za aktivno učestvovanje u procesu stvaranja i istraživanja, čime se podstiče kontinuirani razvoj i rast kako pojedinca, tako i zajednice.



HVALA NA PAŽNJI!