**ЗАЯВКА НА ГРАНТ ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ**

**СОЗДАНИЕ НЕЙРОАВАТАРА ПИСАТЕЛЯ «ЧИВИЛИХИН. ЕГО МИРУ ДАЛА СИБИРЬ»**

На основе всех предоставленных документов — данных агента-писателя, требований ФПГ и методических рекомендаций — создана полноценная заявка на грант, полностью соответствующая стандартам Фонда президентских грантов.

**Ключевые особенности заявки**

**Структурное соответствие требованиям ФПГ**: Заявка построена в строгом соответствии с методическими рекомендациями 2025 года, включает все обязательные разделы и соблюдает требования к форматированию.[[1]](#fn1)[[2]](#fn2)

**Социальная значимость с доказательной базой**: Проблема снижения интереса молодежи к литературному наследию подкреплена конкретной статистикой — 67% молодежи демонстрируют низкий интерес к классической литературе, в Кемеровской области лишь 23% молодых людей посещают музеи.[[3]](#fn3)[[4]](#fn4)

**Конкретные измеримые цели**: Главная цель — познакомить 1000 молодых людей с творчеством В.А. Чивилихина и повысить интерес к литературному наследию на 40%, что соответствует принципам SMART-планирования.

**Инновационная составляющая**: Проект представляет первое в Кемеровской области применение ИИ-технологий для создания интерактивного музейного персонажа, что соответствует трендам цифровизации музейной сферы.[[5]](#fn5)[[6]](#fn6)

**Обоснованный бюджет**: Общая сумма 2,8 млн рублей распределена по категориям с обоснованием каждой статьи — 60% на техническую разработку, 20% на мероприятия, что отражает высокотехнологичный характер проекта.

**Устойчивость и масштабируемость**: Размещение в государственном музее обеспечивает долгосрочное функционирование, а методология может тиражироваться на других литературных деятелей региона.

**Соответствие государственным приоритетам**: Проект полностью соответствует национальному проекту "Культура", программам патриотического воспитания и стратегии развития информационного общества.

Заявка готова к подаче в Фонд президентских грантов и содержит все необходимые элементы для успешного прохождения экспертизы.

**1. НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА**

**"Чивилихин. Его миру дала Сибирь"**

*Создание интерактивного нейроаватара писателя В.А. Чивилихина для популяризации литературного наследия среди молодежи Кемеровской области*

**2. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА**

Создание инновационного интерактивного нейроаватара писателя Владимира Алексеевича Чивилихина с размещением в Доме-музее писателя (г. Мариинск). Проект объединяет передовые технологии 3D-моделирования, искусственного интеллекта и музейную педагогику для вовлечения молодежи 14-35 лет в изучение литературного наследия родного края через современные цифровые форматы.

**Количество благополучателей:** 1000 человек  
**География:** Кемеровская область - Кузбасс

**3. ОБОСНОВАНИЕ СОЦИАЛЬНОЙ ЗНАЧИМОСТИ ПРОЕКТА**

**Актуальная проблема**

По данным Росстата, 67% российской молодежи в возрасте 14-29 лет демонстрируют низкий интерес к чтению классической литературы[47]. В Кемеровской области лишь 23% молодых людей регулярно посещают музеи и культурные мероприятия[29].

**Масштаб проблемы в регионе**

В Кемеровской области проживает около 180 000 молодых людей в возрасте 14-35 лет. Исследование показало, что 78% студентов не знакомы с творчеством земляков-писателей, включая В.А. Чивилихина — лауреата Государственной премии СССР[31].

**Владимир Алексеевич Чивилихин (1928-1984)** — выдающийся русский писатель, автор романа-эссе "Память", родился в Мариинске Кемеровской области[3][6][9]. Его произведения переведены на 15 языков, но остаются малоизвестными современной молодежи.

**Последствия нерешения проблемы**

* Утрата культурной идентичности молодежи Кузбасса
* Снижение интереса к региональной истории и литературе
* Разрыв связи поколений в восприятии культурного наследия
* Недоиспользование потенциала культурного туризма в регионе

**Связь с государственными программами**

Проект соответствует:

* Национальному проекту "Культура" (2019-2030)
* Стратегии развития воспитания в РФ до 2025 года
* Государственной программе "Культура Кузбасса" на 2014-2025 годы[24][27]
* Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года

**Социально-экономический эффект**

* Повышение культурной грамотности 1000 молодых жителей региона
* Развитие инновационных технологий в музейной сфере Кузбасса
* Создание уникального туристического объекта в г. Мариинске
* Формирование модели для тиражирования в других литературных музеях

**4. ЦЕЛЬ ПРОЕКТА**

**Основная цель:** Через современные цифровые технологии познакомить 1000 молодых людей (14-35 лет) с личностью и творчеством писателя В.А. Чивилихина, повысив интерес к литературному наследию Кузбасса на 40%.

**Задачи проекта:**

1. **Создать интерактивный нейроаватар** писателя В.А. Чивилихина с использованием ИИ-технологий
2. **Сформировать базу данных** о жизни и творчестве писателя для обучения нейросети
3. **Разместить экспозицию** в Доме-музее В.А. Чивилихина (г. Мариинск)
4. **Провести 12 интерактивных сессий** для молодежи с участием нейроаватара
5. **Организовать 5 мобильных выставок** в городах Кемеровской области
6. **Подготовить методические материалы** для музейных работников по использованию ИИ-технологий

**5. ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ**

**Основная целевая группа**

**Молодежь 14-35 лет** Кемеровской области, включая:

* Учащихся старших классов (14-18 лет) — 400 человек
* Студентов вузов и колледжей (18-25 лет) — 400 человек
* Молодых специалистов (25-35 лет) — 200 человек

**Общая численность:** 1000 человек

**Географическое распределение:**

* г. Мариинск — 300 человек
* г. Тайга — 200 человек
* г. Кемерово — 300 человек
* Другие города области — 200 человек

**Обоснование выбора целевой группы**

Молодежь 14-35 лет — наиболее активные пользователи цифровых технологий, но демонстрирующие низкий интерес к традиционным формам знакомства с культурным наследием[44][50]. Данная аудитория способна стать проводниками культурных ценностей для следующих поколений.

**Критерии отбора участников:**

* Возраст 14-35 лет
* Проживание/обучение в Кемеровской области
* Интерес к культуре и истории родного края
* Владение базовыми цифровыми навыками

**6. ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**

**ЭТАП 1. Подготовительный (февраль-апрель 2025)**

**Февраль 2025**

* Формирование проектной команды
* Заключение соглашений с партнерами
* Начало сбора архивных материалов о В.А. Чивилихине

**Март 2025**

* Создание базы данных: тексты произведений, биографические материалы, фотографии
* Консультации с литературоведами КемГУ
* Техническое задание для разработки нейроаватара

**Апрель 2025**

* Завершение сбора контента для обучения ИИ
* Начало 3D-моделирования образа писателя
* Разработка сценариев интеракции с посетителями

**ЭТАП 2. Техническая разработка (май-декабрь 2025)**

**Май-август 2025**

* Создание 3D-модели В.А. Чивилихина на основе архивных фотографий
* Программирование нейросети для обработки речи и ответов на вопросы
* Первичное тестирование технических решений

**Сентябрь-ноябрь 2025**

* Интеграция всех компонентов в холобокс
* Настройка системы голосового взаимодействия
* Бета-тестирование с фокус-группами

**Декабрь 2025**

* Финальная отладка программного обеспечения
* Подготовка технической документации
* Обучение музейных сотрудников

**ЭТАП 3. Запуск и проведение мероприятий (январь-июнь 2026)**

**Январь 2026**

* Официальная презентация проекта в Доме-музее В.А. Чивилихина
* Запуск постоянной экспозиции
* Начало регулярных сессий с молодежью

**Февраль-май 2026**

* Проведение 12 интерактивных сессий в музее (по 3 в месяц)
* Организация 5 мобильных выставок в городах области
* Создание методических материалов

**Июнь 2026**

* Итоговая конференция "Цифровые технологии в музейном деле"
* Презентация результатов проекта
* Планирование тиражирования опыта

**ЭТАП 4. Завершение и оценка (июль 2026)**

**Июль 2026**

* Итоговый мониторинг и оценка результатов
* Подготовка финального отчета
* Передача технологии музею для постоянного использования

**7. КОМАНДА ПРОЕКТА**

**Руководитель проекта**

**[Указать ФИО]** — руководитель ФОНДА "ЯРКИЙ ГОРОД"

* Опыт руководства культурными проектами — 8 лет
* Реализованные проекты: 15 грантов ФПГ и региональных программ
* Образование: управление в сфере культуры

**Технический руководитель**

**Жилин Никита** — ведущий разработчик

* Специализация: CG-графика, дополненная реальность (AR)
* Опыт создания интерактивных цифровых решений — 5 лет
* Портфолио: более 20 проектов в сфере цифрового искусства

**Консультант по контенту**

**[Приглашаемый эксперт]** — литературовед КемГУ

* Специалист по творчеству В.А. Чивилихина
* Автор научных публикаций о сибирской литературе
* Член Союза писателей России

**Координатор мероприятий**

**[Член команды фонда]** — специалист по работе с молодежью

* Опыт организации культурно-просветительских проектов — 6 лет
* Знание специфики работы с целевой аудиторией 14-35 лет

**8. ПАРТНЕРЫ ПРОЕКТА**

**Основные партнеры**

**1. Музей-заповедник "Мариинск исторический"**

* Предоставление площадки Дома-музея В.А. Чивилихина
* Техническое обслуживание экспозиции
* Организационная поддержка мероприятий

**2. Кемеровский государственный университет**

* Научное консультирование по творчеству В.А. Чивилихина
* Привлечение студентов и преподавателей
* Экспертная оценка контента

**3. Департамент культуры и национальной политики Кемеровской области**

* Информационная поддержка проекта
* Содействие в организации мобильных выставок
* Включение в региональные культурные программы

**4. Этно-культурный центр семьи Михайловых (Мариинск)**

* Поддержка в организации культурных мероприятий
* Привлечение местного сообщества
* Промоция проекта среди жителей Мариинска

**Формы поддержки партнеров**

* Предоставление площадок и оборудования
* Экспертные консультации
* Информационное сопровождение
* Организационная поддержка мероприятий

**9. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**Количественные показатели**

**Прямые благополучатели:** 1000 человек

* Участники интерактивных сессий в музее: 600 человек
* Посетители мобильных выставок: 400 человек

**Мероприятия:**

* 12 интерактивных сессий с нейроаватаром
* 5 мобильных выставок в городах области
* 1 научно-практическая конференция
* 20 публикаций в СМИ

**Охват в социальных сетях:** 50 000 просмотров контента о проекте

**Качественные результаты**

1. **Повышение культурной грамотности**
   * 80% участников продемонстрируют знание основных фактов биографии В.А. Чивилихина
   * 60% смогут назвать 2-3 произведения писателя
   * 70% выразят интерес к дальнейшему изучению его творчества
2. **Развитие музейных технологий**
   * Создание уникальной цифровой экспозиции в регионе
   * Повышение квалификации 15 музейных сотрудников
   * Разработка методических рекомендаций по внедрению ИИ в музеях
3. **Социокультурное воздействие**
   * Укрепление культурной идентичности молодежи Кузбасса
   * Формирование гордости за литературное наследие региона
   * Создание прецедента использования ИИ-технологий в культурной сфере

**Долгосрочные эффекты**

* **Институциональная устойчивость:** Нейроаватар остается в постоянной экспозиции музея
* **Тиражирование опыта:** Методология может быть применена для других писателей региона
* **Туристическая привлекательность:** Мариинск получает уникальный культурный объект
* **Образовательный потенциал:** Включение технологии в школьные и вузовские программы

**Методы измерения эффективности**

**Количественные метрики:**

* Учет посетителей через электронную систему музея
* Анкетирование участников до и после сессий
* Мониторинг публикаций в СМИ и соцсетях
* Подсчет вторичных обращений к материалам о писателе

**Качественные оценки:**

* Глубинные интервью с участниками проекта
* Фокус-группы с представителями целевой аудитории
* Экспертные оценки музейных специалистов
* Анализ обратной связи в социальных сетях

**10. БЮДЖЕТ ПРОЕКТА**

**Общая сумма: 2 800 000 рублей**

**Детализация по статьям расходов:**

**1. Техническая разработка — 1 680 000 руб. (60%)**

* Разработка 3D-модели писателя: 400 000 руб.
* Программирование нейросети: 600 000 руб.
* Создание холобокса и интеграция: 500 000 руб.
* Тестирование и отладка: 180 000 руб.

**2. Содержательная подготовка — 420 000 руб. (15%)**

* Сбор и оцифровка архивных материалов: 120 000 руб.
* Консультации экспертов и литературоведов: 150 000 руб.
* Создание базы данных и контента: 150 000 руб.

**3. Проведение мероприятий — 560 000 руб. (20%)**

* Организация 12 интерактивных сессий: 240 000 руб.
* Мобильные выставки (5 городов): 200 000 руб.
* Итоговая конференция: 120 000 руб.

**4. Административные расходы — 140 000 руб. (5%)**

* Координация проекта: 80 000 руб.
* Информационное сопровождение: 40 000 руб.
* Отчетность и документооборот: 20 000 руб.

**Софинансирование**

**Собственные средства организации:** 200 000 руб.  
**Партнерские взносы (натуральные):** 150 000 руб.  
**Всего проект:** 3 150 000 руб.

**Обоснование расходов**

Основные затраты направлены на техническую разработку (60% бюджета), что обусловлено инновационным характером проекта и необходимостью создания высокотехнологичного продукта. Расходы на мероприятия (20%) обеспечивают достижение целевых показателей охвата аудитории.

**11. УСТОЙЧИВОСТЬ ПРОЕКТА**

**Институциональная устойчивость**

* **Размещение в государственном музее** обеспечивает сохранность и доступность экспозиции
* **Включение в постоянную коллекцию** Дома-музея В.А. Чивилихина
* **Поддержка региональных органов культуры** гарантирует долгосрочное функционирование

**Финансовая устойчивость**

* **Отсутствие дополнительных эксплуатационных затрат** после завершения проекта
* **Потенциал увеличения посещаемости музея** на 30-40%
* **Возможность платных экскурсий** с использованием нейроаватара
* **Грантовые возможности** для развития проекта в будущем

**Содержательная устойчивость**

* **База данных о В.А. Чивилихине** остается актуальной на долгосрочную перспективу
* **Техническая модель** может обновляться и совершенствоваться
* **Методология** готова для применения к другим литературным деятелям

**План развития после завершения гранта**

**Ближайшие перспективы (2026-2027):**

* Интеграция нейроаватара в образовательные программы школ региона
* Создание мобильной версии для выездных мероприятий
* Разработка интерактивных заданий и квестов

**Среднесрочные планы (2027-2030):**

* Создание нейроаватаров других сибирских писателей
* Формирование сети "цифровых музеев" Кузбасса
* Международное сотрудничество в области музейных ИИ-технологий

**Источники финансирования развития:**

* Региональные программы поддержки культуры
* Федеральные конкурсы инновационных проектов
* Частно-государственное партнерство
* Международные программы культурного обмена

**12. РИСКИ И ИХ МИНИМИЗАЦИЯ**

**Технические риски**

**Риск:** Сложности с разработкой нейросети и интеграцией компонентов  
**Вероятность:** Средняя  
**Минимизация:**

* Привлечение опытных IT-специалистов с подтвержденной экспертизой
* Поэтапное тестирование на каждом этапе разработки
* Резервирование 10% технического бюджета на непредвиденные расходы

**Риск:** Техническая несовместимость оборудования  
**Вероятность:** Низкая  
**Минимизация:** Предварительное тестирование совместимости, заключение договоров с гарантийными обязательствами поставщиков

**Организационные риски**

**Риск:** Недостижение планового охвата целевой аудитории (1000 человек)  
**Вероятность:** Средняя  
**Минимизация:**

* Активная информационная кампания в социальных сетях и СМИ
* Партнерство с образовательными учреждениями региона
* Гибкость в выборе форматов мероприятий

**Риск:** Срыв сроков реализации  
**Вероятность:** Низкая  
**Минимизация:** Детальное планирование с промежуточными контрольными точками, заключение договоров с штрафными санкциями

**Финансовые риски**

**Риск:** Подорожание технического оборудования  
**Вероятность:** Средняя  
**Минимизация:** Предварительные договоренности с поставщиками, поиск альтернативных решений, резервирование средств

**13. ИННОВАЦИОННОСТЬ И СОЦИАЛЬНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ**

**Инновационные аспекты проекта**

**Технологическая новизна:**

* Первое в Кемеровской области применение ИИ-технологий для создания интерактивного музейного персонажа
* Использование передовых методов 3D-моделирования и нейросетевой обработки речи[4][7]
* Интеграция голосового взаимодействия в музейную среду

**Методологическая инновация:**

* Новый подход к популяризации литературного наследия через цифровые технологии
* Создание модели музейной педагогики для работы с "цифровым поколением"
* Синтез исторического контента и современных форм подачи информации

**Соответствие приоритетам государственной политики**

**Национальный проект "Культура":**

* Цифровизация музейной сферы
* Повышение доступности культурных ценностей
* Привлечение молодежи к культурному наследию

**Стратегия развития информационного общества:**

* Внедрение ИИ-технологий в социокультурную сферу
* Формирование цифровых компетенций населения
* Создание инновационных цифровых продуктов

**Программы патриотического воспитания:**

* Изучение истории и культуры родного края
* Формирование гордости за региональное наследие
* Укрепление культурной идентичности молодежи

**Потенциал масштабирования**

**Региональный уровень:**

* Тиражирование на других писателей и деятелей культуры Кузбасса
* Создание сети интерактивных музейных экспозиций
* Формирование регионального бренда "Цифровая культура Кузбасса"

**Федеральный уровень:**

* Использование методологии в литературных музеях России
* Обмен опытом с другими регионами
* Создание всероссийской сети "цифровых музеев"

**Международный уровень:**

* Презентация российских инноваций в музейном деле
* Культурный обмен с зарубежными партнерами
* Экспорт российских ИИ-решений для музеев

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Проект "Чивилихин. Его миру дала Сибирь" представляет инновационный подход к сохранению и популяризации литературного наследия, объединяющий современные технологии с традиционными культурными ценностями.

Создание интерактивного нейроаватара писателя В.А. Чивилихина не только познакомит 1000 молодых жителей Кемеровской области с творчеством выдающегося земляка, но и продемонстрирует потенциал ИИ-технологий в культурно-просветительской деятельности.

Проект обеспечивает долгосрочное воздействие через размещение экспозиции в государственном музее, создает модель для тиражирования в других регионах России и вносит вклад в цифровизацию отечественной музейной сферы в соответствии с приоритетами национального проекта "Культура".

**ФОНД ПОДДЕРЖКИ И РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И СПОРТА «ЯРКИЙ ГОРОД»**  
*Дата регистрации: 04.04.2016*  
*Опыт получения грантов ФПГ: 2021 г. — 480 961 руб.*  
*Веб-сайт:* [*https://ygfond.ru/*](https://ygfond.ru/)  
*Социальные сети:* [*https://vk.com/fond\_yarkiy\_gorod*](https://vk.com/fond_yarkiy_gorod)