**Правительство Российской Федерации**

**Санкт-Петербургский государственный университет**

Чжан Чжитун 4курс

Пояснительная записка

к выпускной квалификационной работе

ТЕМА:

**Разработка графической системы для сувенирной продукции «Зоологического музея ЗИН РАН»**

Направление 54.03.01 «Дизайн»

квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

  Руководитель: старший преподаватель, Лапутенко Юлия алерьевна

Руководитель теоретической части: кандидат искусствоведения,  доцент с возложенными обязанностями заведующего

кафедрой дизайна К.Г. Позднякова

Санкт-Петербург, 2022 год

**Вводная часть**

**Тема работы:** Разработка графической системы для сувенирной продукции «Зоологического музея ЗИН РАН»

**Основание для выполнения работы.**

Проект выполняется по заявке Зоологического музея ЗИН РАН.

**Актуальность темы.**

В музее находится три сувенирных киоска. В них представлено большое количество сувенирной продукции не связанной по тематике с музейной коллекцией: сувениры, посвященные Санкт-Петербургу, разные игрушки, большое количество сувениров для детей на разные темы: мультфильмы, игры, оружие. Дизайн сувениров беспорядочный и скучный.

Музей нуждается в фирменном стиле и фирменной сувенирной продукции. Для детской целевой аудитории нет фирменных сувениров. Это был основной запрос на проектирования от музея.

**Цель работы**

Создание концепции сувенирной продукции для выбранной целевой аудитории.

**Задачи проекта**

1. Проанализировать графические материалы музея и существующую сувенирную продукцию.

2. Проанализировать аналоги - сувенирную продукцию естественно-научных музеев.

3. Разработать оригинальную концепцию сувенирной музейной продукции.

**Практическая значимость разработки и возможности применения.**

В результате проведенного предпроектного исследования существующей сувенирной продукции Зоологического музея ЗИН РАН в Санкт-Петербурге мы пришли к выводу, что музей нуждается в разработке единой концепции тематических сувениров, отражающих специфику музея.

Потому что, это уникальная по своему составу и многообразию коллекция - самая большая в России, входит в число крупнейших зоологических коллекций мира, а сам музей является старейшим академическим музеем России после Кунсткамеры Петра Великого. Музей по прежнему является одним из самых популярных для посещения научно-познавательных мест в Петербурге. Целевой группой моего проекта являются дети и родители. После знакомства с музейными коллекциями все посетители проходят зону сувенирных музейных магазинов. Для детей, которые только что закончили знакомиться с различными животными, сувениры, окажутся желанным памятным трофеем. Вызвать покупательское желание – одна из задач данного проекта.

Сувениры которые и разрабатываю, будут сочетаться с наиболее популярными животными в выставочном зале.

# Основные этапы работы:

Моя тема связывается с научным зоологическом музеем. В рамках предпроектной работы я изучил аналоги, связанные с графическим сопровождением мировых естественно-научных музеев.

1. National Zoological Museum of China.

После почти десяти лет напряженной работы был построен Национальный зоологический музей, который опирается на Институт зоологии Китайской академии наук.

В музее есть логотип, но он не используется на музейном сайте.

Нет сувенирной продукции на музейном сайте. На сайте есть только информация про музей, не хватает графического решения и т.д. В самом музее есть программа для детей (4d-фильм, лекция о знаниях, игра и т.д.)

2. Музей естествознания (Лондон).

Музей был открыт в 1881 году, как часть Британского музея, но в 1963 году он окончательно отделился от него.

По сравнению с китайском национальном зоологическом музеем, лондонский зоологический музей достаточно большой, сайт музея сделан удачно, графично, одновременно включает информацию и изображения. Есть своя сувенирная продукция в фирменном стиле музея. Есть возможность выбора сувениров по возрасту: например (new in kid /adults) . Это удобно для покупателя, чтобы выбрать нужную продукцию. На сувенирах всегда присутствует логотип, что хорошо для рекламы музея. Есть интересные мероприятия, развиты соцсети и т.д.

3. Зоологический музей Московского университета.

Зародившись первоначально (1791 г.) как кабинет естественной истории университета, в котором были собраны животные и растения, минералы и монеты, музей с начала XIX века становится уже, собственно, зоологическим. В 1902 г. было завершено строительство здания музея на улице Большая Никитская, в котором разместились коллекции музея, все его сотрудники, а с 1911 г. и по сей день действует экспозиция для публики.

Есть логотип, но в некоторых носителях (соцсети) он не используется. Музей проводит регулярную программу мастер-классов для разных целевых аудиторий. Интересно, что на сайте музея с помощью графических иллюстраций показано, какой животный где находится . Сувенирный магазин на сайте не найден.

**Концепция проекта.**

Я взял направление графической разработки сувениров для детей разного возраста.

Я смотрел разные изображения, которые связаны с животными.

И я заметил одну особенность: все успешные работы оказывают большое эмоциональное позитивное воздействие.

После множества набросков у меня вышел свой стиль «милого» животного.

Но, сувениры, также, должны ассоциироваться с научным содержанием музея, поэтому, я решил разрабатывать два направления сувенирной продукции.

Я изучил книгу Вагнера 1883 года «Курс Зоологии», написанную специально для русских школьников.

В итоге, у меня получились три коллекции сувенирной продукции:

для детей дошкольного возраста 3-7 лет,

для детей младшего школьного возраста 6-9 лет,

и для детей школьного возраста 9-14 лет.

**Основные этапы эскизного проектирования:**

Я начал создавать изображения животных с главного символа Зоологического музея – Мамонтенка, рисовал множество вариантов его изображения (1). Потом я оцифровывал ручную иллюстрацию, сканировал и обрабатывал в графическом редакторе Adobe Photoshop (2).

Я проверял различные варианты персонажей создавая мокапы (3).

Все животные прошли проверку по этой методике: создать эскиз - выбрать удачный вариант - сканировать в конпьютере - в интернете найти mock up – скомпоновать - перекомпоновать - отредактировать по цвету и фигуре – сохранить (4).

**Подготовка к печати**

Сначала я создавал иллюстрации и персонажей вручную как моделей, потом оцифровывал и обрабатывал, уточнял изображения.

**Графические и компьютерные техники и технологии, использованные в данном проекте.**

Adobe Photoshop，Adobe Illustrator，Procreate. Упакованное программное -baoxiaohe包小盒（3d）

**Список использованной литературы и интернет-ресурсов**

 Беспозвоночные Белого моря,М.ВАГНЕРЪ

Типография М. М. Стасюлевича, Санкт-Петербург, 1885 г. -Библиотека СПБГУ

Курс Зоологии 1883 год Вагнер, Артур уч. Варш. 2-й муж. кл. гимн. - 4-е изд., доп. - Варшава : тип. И. Гольдмана, 1878.

-Библиотека СПБГУ

Информационные источники:

1. <https://www.freepik.com/psd/mockup>

2. https://vk.com/mockup\_archive для mock up

3. http://psdcollection.ru/mokap-kruzhki/

Иллюстративное приложение

Аналоги

Анализ сувениров зоологического музея ЗИН РАН



Анализ сувенирной продукции естественно-научных музеев

1National Zoological Museum of China

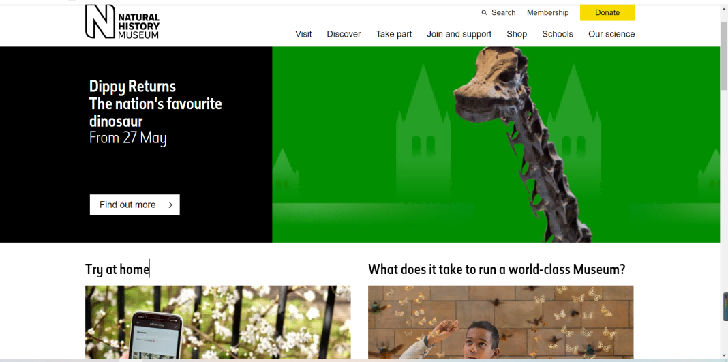


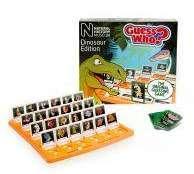
Анализ сувенирной продукции естественно-научных музеев

Китайская сувенирная продукция



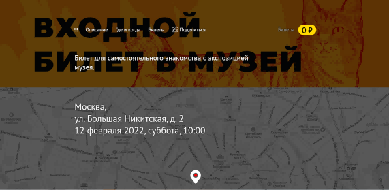




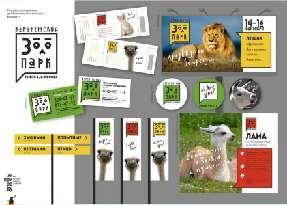


Музей естествознания (Лондон)

Москва



behance для впечатления

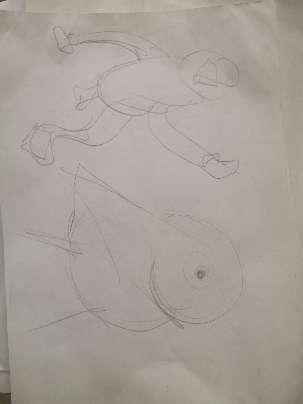
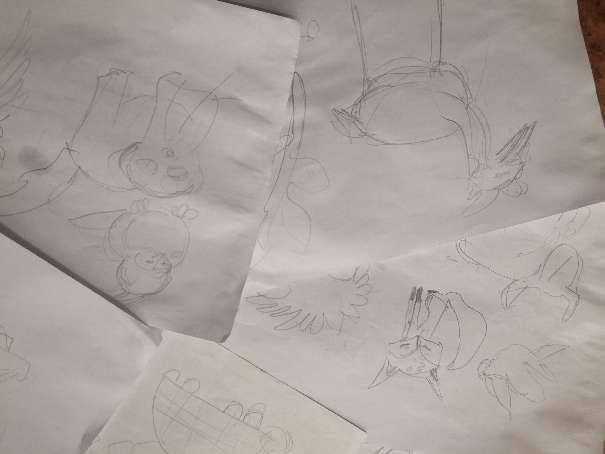


pinterest для впечатления



Эскизное проектирование





...

Приложение 3. Проект









