

ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО ОБРАЗОВАНИЮ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
Департамент ИМК и брендинга Института Государственного управления и  
предпринимательства Уральского Федерального Университета имени первого  
президента России Б.Н. Ельцина.

# Проект по теории дизайна: «Корпоративный сувенир»

Выполнили: Литвина Ольга  
Григорьева Анна.

Научный руководитель:  
Доктор философских наук, профессор  
Быстрова Т.Ю.

# Определение понятий.

**Дизáйн** (англ. design инженер-конструктор, от лат. designare отмерять) — творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств *промышленных изделий*. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те *структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое* как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя. Дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды, которая обусловлена промышленным производством. (Wikipedia.org)

# Пояснения ключевых понятий

*Промышленные изделия* ( дизайн только тогда, дизайн, когда изделие сделано в промышленном масштабе)

*Структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое. Предмет дизайна должен быть целостным.*

**Дизайн определяет не только форму вещи,  
но во многом и само отношение к ней.**

# Персональное определение дизайна

**Дизайн** – деятельность по конструированию предметов, сочетающих в себе структурность и функциональность для человека, а также эстетическую красоту.

Дизайнерские вещи выпускаются в промышленных масштабах.

Григорьева Анна  
Литвина Ольга.

**Сувени́р** (фр. *souvenir* - *воспоминание, память*) — предмет, предназначенный напоминать о чём-то, например, о посещении места паломничества туристов, музея и так далее. (Wikipedia.org)

**Корпоративный сувенир** - это предмет, который одна организация дарит другой по определенному поводу.

Литвина Ольга,  
Григорьева Анна.

# Происхождение сувенира

История сувениров уходит корнями в глубокое прошлое человечества. Первые прототипы бизнес сувениров появились еще в Древнем Египте. Они были обнаружены при раскопках гробниц и развалин древних городов. Среди найденных артефактов часто встречаются статуэтки с изображениями, которые представляли собой аналоги современных логотипов. Как правило, первые сувениры были глиняными, металлическими или деревянными - т. е. в ход шли наиболее популярные подручные средства.



# Анализ предпроектной ситуации

Идея сувенира – (USB-разъемы) возникла в связи с необходимостью использования данного девайса в современной жизни. Так как современные условия жизни предполагают оперирование большими объемами информации и высокой скоростью ее передачи, то USB разъемы стали наиболее оптимальным вариантом решения данной проблемы.

# Метод, использованный при разработке идеи сувенира.

- **Метод аналогий** - метод решения поставленной задачи. При этом методе используются аналогичные решения какой-либо проблемы. Дизайнер сталкивается с интерпретацией творческого источника и превращает его путем трансформаций в проектное решение. Этот метод применяют достаточно часто и широко, особенно на стадии образного решения объекта в проектировании. Новые интересные решения получаются при образовании не визуальных признаков творческого источника, а одного из способов создания вещи.  
(Taby27.ru)

# Формулировка цели

Цель данного проекта – продвижение города Шадринск в Российский и международный рынок через организации, сотрудничающие с городом.

# Анализ целевой аудитории

Организации - сотрудники.

Персонал организации.

# Объект и предмет исследования

**Объект** – корпоративный сувенир  
(USB-разъемы).

**Предмет** – кому, для кого и с какой  
целью будет изготовлен данный  
сувенир

Проект сувенира

# Аналоги



Сувенир «USB-банка сгущенного  
молока» выполнен по образу и  
подобию настоящей банки  
шадринского молока.





# Эскиз сувенира



# Формальные характеристики

Размер:

1. Банка сгущенки соответствует реальному размеру.
2. Глобус высотой 15-20 см.

Материалы: пластик.

Функции:

1. USB – разъем + карандашница
2. USB – разъем + кубик – рубика (Это позволит человеку конструировать собственную планету и быть творцом).

Цвета: синий, белый, зеленый, оранжевый.

# Использование сувенира

Данный корпоративный сувенир предназначен для дарения организациям-сотрудникам, а так же персоналу. Сувенир сочетает в себе функциональность и элемент интерактива, что привлекает внимание. Дарить такой сувенир можно по случаю корпоративных праздников.

# СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- <http://www.taby27.ru>
- <http://www.krs-vl.ru/interesting/311612.html>
- <http://ru.wikipedia.org/wiki/>

**Спасибо за внимание!**