

Хомяков Виталий Евгеньевич

студент

Научный руководитель

Мололкина Ольга Леонидовна

канд. геол.-минерал. наук,

доцент, преподаватель

ГАПОУ РС(Я) «Южно-Якутский

технологический колледж»

г. Нерюнгри, Республика Саха (Якутия)

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА-ТАЛИСМАНА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КУРСОВ

***Аннотация:** в статье представлен проект по созданию персонажа-талисмана образовательных курсов. Персонаж-талисман компании используется для создания идентичности и узнаваемости бренда, команды или мероприятия. Талисманы часто привлекают внимание на спортивных мероприятиях, фестивалях, акциях и мероприятиях для детей. Автором отмечено, что они играют важную роль в установлении связи между организацией, событием или товаром и публикой. Они создают узнаваемость и эмоциональную привязанность, способствуя формированию позитивного восприятия и запоминаемости. Задача проекта – разработка и создание идеи талисмана, который должен транслировать цели и задачи образовательных курсов.*

***Ключевые слова:** персонаж-талисман, бренд компании, концепция, дизайн, функционал.*

На основе данных из анализа и особенностей, поставленных задач, разрабатываем образ талисман. Он должен быть узнаваемым, эмоционально привлекательным и легко ассоциируемым с тем, что он транслирует.

Шаг 1. Определение концепции. Цель: Персонаж должен быть веселым, дружелюбным и вдохновляющим, отражая ценности образования, любознательности и сотрудничества. Аудитория: Выберите целевую аудиторию – дети, подростки или взрослые. Это определит стиль и характер героя.

Шаг 2. Выбор персонажа. Мультипликационный герой: «Знаниечка». Образ: это будет улыбающийся и энергичный человек или животное, которое можно сделать ярким и запоминающимся. Форма: можно сделать его в форме книги с руками и ногами, что подчеркнет связь с обучением. Цвета: Яркие и привлекательные цвета – синий, зеленый и желтый, которые ассоциируются с знаниями и позитивом. Атрибуты: Классные очки, которые добавляют умного вида, и учебный ранец, полный учебников и интересных предметов.

Шаг 3. Характеристика. Личность: «Знаниечка» будет любознательным, веселым и всегда готовым помочь. Он знает много интересных фактов и всегда подбадривает студентов в их обучении. Способности: Может представлять различные науки и дисциплины, например, математику, науки о природе и искусство, включая их в свои увлекательные приключения.

Шаг 4. Создание истории. Происхождение: «Знаниечка» пришел из волшебного мира книг, где все знания находятся в ярких, стильных, волшебных томах, готовых раскрыть лучшие секреты обучения и успеха. Приключения: Он путешествует по различным мирам, решая задачи вместе со студентами и рассказывая интересные истории, которые связывают знания с реальной жизнью.

Шаг 5. Внедрение. Маркетинг: Используйте «Знаниечку» в рекламных материалах, на сайте курсов, в социальных сетях. Он может стать лицом кампании, привлекая студентов. Интерактивность: Создайте курсы или игры, в которых «Знаниечка» будет помогать студентам изучать материал или проходить викторины, что сделает процесс обучения более увлекательным.

Пример слогана: Учись с «Знаниечкой» – вместе мы раскроем мир знаний!

Затем напишем задачу для Dalle для генерации придуманного Талисмана. Результат представим на английском языке.

Полученный результат. Create an image of an educational course mascot named «Knowledgeka». This should be a friendly cartoon character with features of a book, smiling. He has big glasses, bright colors (blue, green, and yellow), and carries a backpack filled with textbooks. The mascot is set against a magical world of books with vibrant volumes emitting light. His expression should evoke a sense of joy and curiosity, reflecting the theme of learning and knowledge.



Рис. 1. Генерация изображения

Таким образом, талисман в виде мультипликационного героя «Знаниечка» станет не только символом курсов, но и неиссякаемым источником вдохновения и поддержки для обучающихся.

Список литературы

1. Журнал «Точка доступа» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://blog.tochkadostupa.pro/kak-sdelat-maskota-dlya-biznes-proekta/> (дата обращения: 15.01.2025).
2. Нейросети для создания Маскот-персонажей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://journal.tinkoff.ru/list/neurocharacters> (дата обращения: 24.01.2025).
3. Маскот на сайте: как грамотно использовать персонажей в интерфейсах [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kokoc.com/blog/maskot-na-sajte> (дата обращения: 05.02.2025).