

муниципальное бюджетное учреждение культуры  
«Центральная городская библиотека города Мурманска»



**«КРЕАТИВНЫЙ МУРМАН»**

**проект**

**Авторы проекта:**

Розова Юлия Владимировна

Фесенко Роман Дмитриевич

Мурманск, 2021

**Место реализации:** ИИЦ филиал № 24

**Срок реализации:** 01.01.2022 г. – 31.12.2022 г. (с возможностью пролонгации)

Реализуется в рамках проекта по созданию Точек концентрации талантов «Гений места».

### **Аннотация**

На сегодняшний день библиотека имеет достаточно ресурсов, которые позволяют ей развиваться как территория реализации творческих идей и инициатив. Находясь в процессе разрушения устоявшихся стереотипов о библиотеке, учреждению необходимо в полной мере раскрывать свой потенциал и широко транслировать свою открытость и доступность для всех и каждого, кто хочет и готов развиваться. Для этого библиотеке необходимо изменить подход к продвижению своего бренда и освещению своей деятельности. Участие в проекте «Гений места» позволит выйти на новый уровень продвижения своих ресурсов, возможностей, раскрыть потенциал библиотеки как территории творчества, саморазвития и реализации проектов.

### **Цель**

Поддержка и развитие креативных индустрий на базе библиотеки в рамках стратегии устойчивого развития территорий, человеко-ориентированного и инклюзивного подходов.

#### **Задачи:**

- поддержка местных креативных сообществ и продвижение их идей, проектов;
- концентрация специалистов и талантливой молодежи на единой открытой площадке ;
- предоставление гражданам бесплатного пространства, литературы и электронных ресурсов для образования и работы;
- предоставление возможностей для развития компетенций и

приобретения профессиональных навыков;

- поиск партнеров и участников (договоры о партнерстве и посещение).

### **Результаты**

В процессе реализации проекта сформируются две группы людей:

- те, кто развивает место для себя, с целью создания своего пространства;
- те, кто развивается на базе библиотеки.

Обе группы развиваются благодаря взаимодействию друг с другом.

Первая группа совершенствует библиотеку и себя. В этом им помогает вторая группа, которая транслирует новые идеи извне экосистемы, формирующейся в библиотеке. По сути, вторая группа станет авторами идей реализуемых проектов, первая группа эти проекты реализует и адаптирует для нужд библиотеки.

### **Содержание проекта**

В 2022 году для реализации проекта выбраны следующие креативные индустрии: искусство, IT, музыка, мода, маркетинг, компьютерная графика. Данный выбор продиктован наличием соответствующих ресурсов в библиотеке:

1) Искусство – специализированный фонд, в т.ч. об истории разных видов искусства, обучающий разным техникам рисунка, об актёрском мастерстве, каллиграфии и леттерингу, фотографии, графические планшеты, мультстудия;

2) IT – обучающие наборы Ampetka, фонд по языкам программирования (в т.ч. Scratch, Java, HTML, C++ C#), радиоконструированию, робототехнике;

3) Музыка – фонд по созданию музыки, теории музыки, её истории, нотные издания, цифровое пианино, оборудование и программное обеспечение для звукозаписи.

4) Мода – фонд о создании одежды, (в т.ч. вязание, шитьё),

аксессуаров, об истории моды, стилях, графические планшеты, программное обеспечение (Coral, GIMP).

5) Маркетинг – фонд о рекламе, создании, развитии и продвижении бренда, истории успешных компаний.

6) Компьютерная графика – фонд о 3D-моделировании, анимации, 3D-принтер, 3D-сканер, программное обеспечение (Blender).

В течение года ежемесячно проводятся бизнес-мастерские «Лаборатория успеха». Это мероприятия длительностью 6 часов (с 14:00 до 20:00, летом – согласно графику ИИЦ). Выбор времени проведения обусловлен целевой аудиторией: активная молодёжь, работающая и/или учащаяся в сузах, вузах и старших классах.

В рамках бизнес-мастерских, в том числе, будут проводиться встречи со специалистами различных творческих профессий, обзоры ресурсов библиотеки, знакомство с оборудованием библиотеки и мастер-классы по работе с ним.

Ежемесячные день информации «Раскрась мир в свои цвета» и games day «Играй! Общайся! Развивайся!» станут площадками для реализации творческих инициатив, разработанных в рамках проекта.

Таким образом, бизнес-мастерские являются инструментом создания, изучения и развития, а день информации и games day может быть площадкой для демонстрации достигнутых результатов.

Продвижение в социальных сетях:

- группа МБУК «ЦГБ» в социальной сети Facebook (анонсы мероприятий, реклама ресурсов в рамках рубрик «#прокачайсявбиблиотеке» и «#офисвбиблиотеке»);

- группа клуба интеллектуального досуга «Эрудит» в социальной сети «ВКонтакте» (онлайн-контент в рамках программ дней информации и games day, представление промежуточных результатов в рамках проекта);

- группа МБУК «ЦГБ» в социальной сети «ВКонтакте» (реклама проекта в целом, отчёты о работе в рамках проекта).

## **Оценка итогов реализации проекта**

Ежеквартально подводятся промежуточные итоги, в конце года – итоговый по следующим показателям:

- количество реализуемых проектов;
- количество участников реализации проектов;
- выдача документов по соответствующим креативным направлениям;
- выдача оборудования в рамках реализации проекта;
- объём созданного в рамках проекта контента, который может быть использован в работе библиотеки.