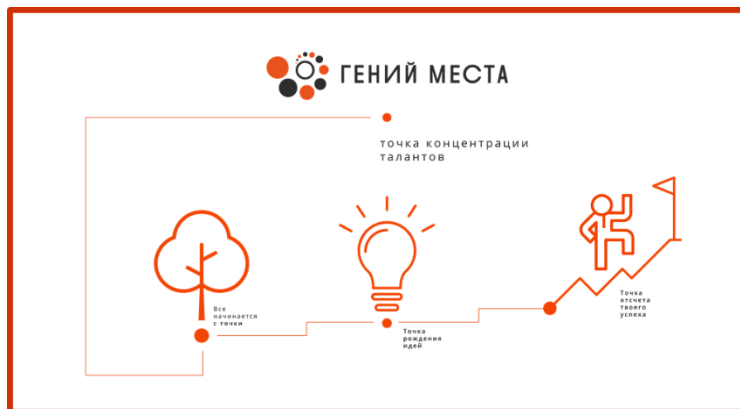


Министерство культуры Вологодской области
Вологодская областная универсальная научная библиотека
им. И. В. Бабушкина

СОЗДАНИЕ И ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ТОЧЕК КОНЦЕНТРАЦИИ ТАЛАНТОВ «ГЕНИЙ МЕСТА»

Методическое пособие



Вологда
ВОУНБ
2025

УДК 021.4
ББК 78.374
С58

Составитель:
Маркова М. А., ведущий методист отдела
методической работы ВОУНБ

С58 Создание и функционирование точек концентрации талантов «Гений места» : методическое пособие / Министерство культуры Вологодской области, Вологодская областная универсальная научная библиотека им. И. В. Бабушкина ; составитель Маркова М. А. – Вологда: ВОУНБ, 2025. – 61 с. : ил.

Методическое пособие содержит рекомендации по организации деятельности общедоступных библиотек в рамках проекта «Гений места». Представлена информация о реализации проекта в точках концентрации талантов Вологодской области, созданных на базе модельных библиотек в 2022–2025 гг.

Издание ориентировано на сотрудников общедоступных библиотек.

УДК 021.4
ББК 78.374

- © БУК ВО «Вологодская областная универсальная научная библиотека», 2025
- © Маркова М. А., составление, 2025

Содержание

Введение	4
Основные понятия и актуальные вопросы о проекте «Гений места».....	6
Ресурсы для реализации проекта и действия по запуску точки концентрация талантов	9
Подача заявки на участие в проекте «Гений места». Требования к библиотеке	14
Направления креативных индустрий. Примеры интересных проектов	18
Библиотеки Вологодской области, вошедшие в проект «Гений места».....	46
Источники	58



ГЕНИЙ МЕСТА

Введение

В 2021 году Министерство культуры Российской Федерации в рамках федерального проекта «Придуманно в России» запустило ведомственный проект **«Гений места»**, целью которого является:

- формирование современной инфраструктуры для развития креативной экономики регионов;
- создание новых интеллектуальных продуктов на базе локальной идентичности;
- сохранение культурного наследия и уникальных особенностей территории России.

В задачи проекта входит:

- поддержка местных творческих (креативных) сообществ и продвижение их идей, проектов и продуктов как витрины инновационного потенциала регионов;
- концентрация специалистов и талантливой молодежи на единой открытой оборудованной площадке;
- формирование вокруг «Гения места» локальных экосистем креативных индустрий;
- предоставление гражданам бесплатного пространства, литературы и электронных ресурсов для образования и работы;

- создание возможностей для творческой самореализации;

- формирование команды проекта;
- поиск единомышленников, партнеров, зрителей;
- встречи с наставниками и кураторами;
- запуск пилотных проектов и их тестирование.

Методический центр проекта – Российская государственная библиотека. Региональный куратор проекта по Вологодской области – БУК ВО «Вологодская областная универсальная научная библиотека им. И. В. Бабушкина».

В самом начале реализации проекта планировалось, что участвовать в нем будут исключительно модельные библиотеки нового поколения. Тем не менее, он обрел такую популярность и значимость, что с 2022 года к нему присоединились государственные и муниципальные библиотеки, не прошедшие модернизацию в рамках национального проекта «Культура», но стремящиеся к развитию креативных индустрий.

В настоящее время действует 531 точка концентрации талантов «Гений места» по всей России – 362 в модельных библиотеках, 169 в государственных и муниципальных. В проекте участвует 81 регион. В Вологодской области на 2025 год открыто 4 точки концентрации талантов – в городских библиотеках № 4, № 6, № 18 ЦБС г. Вологды и в Сокольской детской библиотеке.

Основные понятия и актуальные вопросы о проекте «Гений места»

Что такое «Гений места»? Это созданное на базе библиотеки пространство, открывающее новые возможности для творческих, амбициозных и талантливых людей. Проект предоставляет площадку для выставок, мастер-классов, лекций и творческих встреч, а также доступ к книжному фонду и образовательным ресурсам для всех желающих, независимо от возраста, уровня образования и социального статуса. А самое важное – помогает подросткам и молодежи определиться с будущей профессией, давая им возможность получить необходимые знания, умения и навыки в сфере креативных индустрий.

Кто может стать Гением места?

- Человек, который уже владеет навыками из области креативных индустрий и хочет применить их для развития своего региона, или эксперт в области креативных индустрий, который желает поделиться знаниями и опытом с другими.

- Человек, у которого пока нет знаний в области креативных индустрий, но есть идея того, как можно помочь региону развиваться и ему нужны ресурсы и площадка для реализации своего замысла. Библиотека способна оказать ему помощь в проработке идеи и обретении новых знаний для осуществления его творческого проекта.

- Энтузиаст, готовый учиться новому и активно вовлекаться в креативные проекты, развивающие регион. Он ищет знания, навыки, площадку для общения с людьми с похожими интересами.

Что такое креативные индустрии? Творческие (креативные) индустрии – сферы деятельности, в которых компании, организации, объединения и индивидуальные предприниматели в процессе творческой и культурной активности, распоряжения интеллектуальной собственностью производят товары и услуги, обладающие экономической ценностью, в том числе обеспечивающие формирование гармонично развитой личности и рост качества жизни российского общества.

Особой ценностью для проекта «Гений места» обладают творческие продукты, которые приносят прибыль и работают на продвижение своего региона. Такие продукты ориентированы не на массового потребителя и производятся вручную.

Что такое локальная идентичность? Социальную полезность проекта «Гений места» отражает понятие «локальная идентичность». Это явления локальной культуры и то, как жители их воспринимают, какие места, события и людей считают самыми важными в своем населенном пункте.

Можно использовать историческое наследие, мифы, визуальные и графические образы для создания продуктов и проектов. Также можно модернизировать традиционные образы, взяв за основу национальный орнамент и адаптировав его с помощью универсальных узоров, моделей и образцов в одежде, мебели и украшениях. Например, современная одежда с элементами вологодского кружева. Или созданная с помощью передовых технологий мебель, в дизайне которой есть детали традиционной вологодской резьбы по дереву.

Элементы локальной идентичности помогают выделиться среди конкурентов. Это могут быть различные товары и услуги: мебель, сувениры, блюда, туристические маршруты, бренды одежды и украшений и многое другое. Товары, отражающие локальную идентичность, часто стоят дороже из-за их уникальности и ограниченной доступности за пределами региона.

Почему главная площадка проекта – библиотека? Современная библиотека – это место, где бережно хранят и развивают культурное наследие. Именно здесь можно узнать о традициях и особенностях своего родного края. Кроме того, сегодня библиотеки активно модернизируются и предлагают широкий спектр ресурсов тем, кто стремится к саморазвитию. В рамках проекта «Гений места» перед библиотеками ставится задача – вдохновить посетителей на творческий обмен мнениями и показать, что каждая их идея важна и значима для нашей области.

Что дает библиотеке участие в проекте? Оно позволяет расширить круг читателей, способствует продвижению книги и чтения, внедрению инновационных подходов и укреплению репутации учреждения. Став центром притяжения талантов, библиотека включается в большое творческое сообщество, что открывает новые возможности для сотрудничества с разными организациями и реализации инициатив, направленных на изучение и развитие местной культурной идентичности.

Кроме того, библиотека-участница получает методическую и информационную поддержку от Проектного офиса РГБ. Специалисты Российской государственной библиотеки отбирают ресурсы и конкурсы для библиотек-участниц. Ищут экспертов,

которые могут поделиться опытом, организуют обучающие вебинары. И сотрудники, и посетители библиотеки могут на базе РГБ пройти обучение по актуальным направлениям креативных индустрий.

Кто такой куратор точки концентрации талантов и чем он занимается?

Куратор точки – это сотрудник, который администрирует проект «Гений места» в конкретной библиотеке. Он также занимается его развитием: планирует и организует мероприятия, консультирует «гениев места», привлекает экспертов, а также работает с существующими партнерами и находит новых.

Ресурсы для реализации проекта и действия по запуску точки концентрации талантов

Библиотеке, решившей участвовать в проекте, нужно выполнить следующие шаги перед подачей заявки:

- **Оценить имеющиеся материальные, технические и информационные ресурсы.** К ним относятся наличие бесплатной и надежной интернет-сети, компьютеров (из дополнительного оборудования могут быть 3D-принтеры, очки виртуальной реальности и прочее), пространства для проведения мероприятий (места для коллективной и индивидуальной работы), сайта и группы библиотеки «ВКонтакте» для запуска и ведения рубрики «Гений места» – публикации анонсов и пост-релизов мероприятий в рамках проекта (можно создать отдельную группу/сообщество точки концентрации талантов, как, например, сделали сотрудники библиотеки № 4 г. Вологды для медиацентра «Млечный путь» (vk.com/club225200068?from=groups));

наличие фондов, литературы по одному или нескольким из 14 основных направлений. Полезно ознакомиться со списками рекомендуемой литературы: универгенция.рф/materialsgm#rec766012090.

- **Изучить свою аудиторию**, выявить потенциальных лидеров и активистов, а также посмотреть, какие креативные сообщества уже существуют в регионе, и подумать, как их можно привлечь к сотрудничеству. Некоторые примеры креативных проектов нашей области можно посмотреть на сайте «Университет Гения»: универгенция.рф/vologodskayaoblast#rec893302012.

- **Выбрать направление в креативной индустрии.** Всего их 14: современное искусство, IT, дизайн, народные художественные промыслы и ремесла, телевидение, мода, образование, креативный туризм, разработка игр, издательское дело и журналистика, новые медиа и маркетинг, кино и мультипликация, компьютерная графика, архитектура и урбанистика. Но перед тем, как сделать выбор, необходимо проанализировать опыт коллег и подумать, какие мероприятия и в каком формате будут востребованы аудиторией вашей библиотеки. Обратите внимание на то, что через год без повторной подачи заявки на конкурс можно будет сменить направление, предварительно поставив в известность региональный проектный офис.

- **Назначить сотрудника (куратора), который будет отвечать за реализацию проекта.** Ответственный сотрудник должен занимать полную ставку и иметь возможность уделять проекту не менее 10 часов в неделю. Библиотекари могут найти лидеров для будущего проекта и стать их кураторами и помощниками, модераторами мероприятий, предоставляя лишь площадку и ресурсы,

а могут сами стать при наличии интереса и идей этими лидерами. Но даже если проект реализуется внешними партнерами, а библиотека предоставляет лишь помещение, ее сотрудники все равно активно участвуют в его реализации. Куратор проекта отвечает за планирование и организацию мероприятий, консультирует местных талантов, развивает сотрудничество с текущими партнерами, привлекает новых участников, ведет рубрику «Гений места» в соцсетях.

- **Определить возможных партнеров** и экспертов, оценить перспективы сотрудничества с ними в новом формате. Не стоит ограничиваться только очевидными партнерами, такими как книжные магазины, издательства, школы, и приглашать экспертов только из сферы образования. Сотрудничество возможно с самыми разными организациями, более того, среди читателей библиотеки также могут оказаться профессионалы из креативной сферы. Поэтому важно постоянно искать новые контакты и расширять сеть знакомств. Ведущими экспертами проекта могут стать местные мастера, предприниматели и т. д. Если в вашем городе/селе нет специалистов по выбранному направлению креативной индустрии, можно обратиться к профессионалам из других мест нашей области, других регионов, которые готовы поделиться своим опытом с посетителями вашей библиотеки. Такие мероприятия можно организовать в онлайн-формате. Для этого можно составить перечень организаций и спикеров, которые вас интересуют, и написать им письмо с предложением сотрудничества. В письме следует рассказать о своей деятельности, преимуществах совместной работы, а также о том, как ваше сотрудничество может быть

взаимовыгодным. Можно подкрепить свои слова конкретными цифрами: охват публикаций в социальных сетях, количество посетителей, примеры успешных проектов и т. д. Также можно описать возможные форматы сотрудничества и предложить идеи для совместных мероприятий. К примеру, вы купили в фонд книгу по креативной индустрии, написали автору этой книги и предложили в онлайн-формате встретиться с читателями вашей библиотеки и поделиться своим профессиональным опытом.

Помимо идей вы можете предложить потенциальным партнерам брендинг (логотипы на раздаточных материалах, видеотрансляциях, афишах, в разделе с партнерами на сайте), размещение рекламы перед мероприятием, на сайте, в соцсетях, расширение аудитории, знающей об их деятельности и т. д.

- **Составить предварительный план мероприятий** и, если требуется, план их ресурсного обеспечения. Имейте в виду, что мероприятия библиотека может проводить платно, в том числе – по Пушкинской карте. Также необходимо подумать о концепции взаимодействия с аудиторией, партнерами, волонтерами и экспертами.



Библиотеки нашей области имеют значительный опыт в разработке творческих проектов и организации различных мероприятий, однако не каждый проект можно назвать креативным. При создании точки концентрации талантов важно учитывать этот момент. Проект в области

креативных индустрий должен соответствовать следующим критериям:

- ✓ относиться к одной из 14 креативных индустрий;
- ✓ включать элемент творчества, подразумевающий создание или разработку чего-то нового;
- ✓ содержать в себе экспертную составляющую;
- ✓ результатом проекта должен стать конкретный продукт, например, онлайн-курс, расписанная сумка, печатная книга, разработанная игра и т. д.
- ✓ должна быть возможность монетизации проекта или получения других форм поддержки.

У реализации проекта на площадке библиотеки и создания новых продуктов есть свои плюсы:

- **Финансовая выгода.** Библиотека может организовывать разнообразные мастер-классы и мероприятия, требующие определенных вложений, но при этом способные приносить доход. Например, можно провести мастер-класс с участием профессионального художника. Оплата за мероприятие поможет покрыть затраты на материалы и гонорар приглашенного специалиста.

- **Формирование имиджа.** Библиотека может не получать прямых финансовых доходов от мероприятий, но повышать свою известность и узнаваемость среди населения за счет проектов, направленных на формирование имиджа: фотосессий, презентаций новых коллекций дизайнеров, ярмарок мастеров, фестивалей, круглых столов, выставок художников и других творческих деятелей.

- **Положительное влияние на социум.**

Участники проекта, получая знания и навыки по направлениям креативных индустрий, могут найти занятие, способное со временем стать их основным делом.

Подача заявки на участие в проекте «Гений места». Требования к библиотеке

Участие в проекте «Гений места» определяется конкурсным отбором. К участию в конкурсе приглашаются государственные и муниципальные библиотеки субъектов Российской Федерации. Заявку подают библиотеки, которые желают стать точками концентрации талантов в следующем году (если ваше учреждение уже находится в проекте, новую заявку подавать не нужно, как не нужна она и для смены направления креативных индустрий).

Заявки библиотек, желающих вступить в проект в 2026 году, будут приниматься в срок **с 1 октября по 1 ноября 2025 года**. Рассмотрение заявок и определение победителей пройдет с 1 ноября по 1 декабря 2025 года. Объявление победителей – с 1 по 15 декабря. Списки прошедших конкурсный отбор будут размещены на сайтах «Университет Гения» (универгенія.рф/), «Библиотека нового поколения» (новаябиблиотека.рф/) и «Министерство культуры РФ» (culture.gov.ru/).

В сроки, установленные для подачи заявок, на сайте «Университет Гения» будет открыта онлайн-форма, в которой нужно будет заполнить анкету и загрузить необходимые для участия в отборе материалы: эссе, презентацию (шаблон для заполнения предоставляется готовый), вашу видеовизитку.

Требования к презентационным материалам:

- **Эссе** должно быть написано в виде связного, развернутого текста в свободной форме. При оформлении эссе используйте шрифт Times New Roman, кегль 14, интервал 1,5. Объем машинописного текста – до двух страниц. В эссе необходимо дать ответы на вопросы и осветить следующие темы:

- Как вы понимаете проект «Гений места»?
- Почему вы хотите принять участие в проекте, посвященном креативным индустриям?
- Как креативные индустрии могут развивать локальную идентичность нашей области?
- Приведите пример креативного продукта, реализуемого или реализованного в нашей области.

- **Электронная презентация** создается по шаблону, но текст и изображения должны быть уникальными. Ссылка на скачивание шаблона опубликована на сайте «Библиотека нового поколения» в разделе «Документы». Электронная презентация вместе с обложкой должна быть объемом не более 16 слайдов, на конкурс подается в формате pdf. Презентация должна содержать:

- Определение креативных индустрий и локальной идентичности.
- Цели библиотеки в проекте «Гений места».
- Анализ текущей и потенциальной аудитории библиотеки.
- Анализ текущих и потенциальных партнеров библиотеки.
- Анализ ресурсов библиотеки.

– План библиотеки по реализации проекта «Гений места».

● **Видеовизитка библиотеки** – это короткий видеофайл с демонстрацией и презентацией деятельности и планов библиотеки-участницы. Ролик должен быть продолжительностью не более 3 минут, записывается и подается на конкурс в форматах файлов MP4, AVI, MOV. В видеовизитке необходимо:

– Дать ответ на вопрос, почему именно ваша библиотека должна стать точкой концентрации талантов в рамках проекта «Гений места».

– Подробно рассказать о мероприятии или собственном проекте вашей библиотеки, считающимся лучшим по мнению автора заявки.

Чаще всего конкурсанты рассказывают о предыдущем опыте библиотеки и ее настоящем; о том, чем они гордятся (мероприятия, книжный фонд, партнеры или сотрудники), делятся своими планами по развитию библиотеки, а также добавляют, что библиотека и проект «Гений места» могут дать друг другу.

Критерии оценки присланных на конкурс материалов и другие детали отбора можно найти в положении о конкурсном отборе на сайте «Библиотека нового поколения» в подразделе «Гений места» раздела «Документы». Там же можно найти другие вспомогательные материалы.

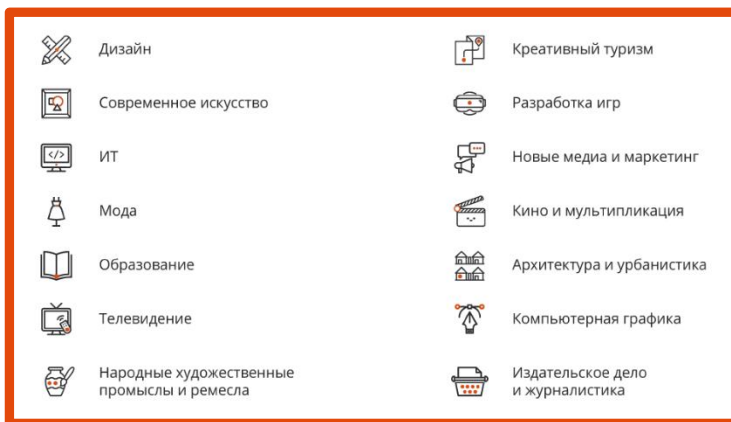


Обратите внимание! Прежде чем заполнять онлайн-форму для подачи заявки, убедитесь, что органы власти в сфере культуры субъекта направили список библиотек, желающих вступить в проект, в Министерство Культуры Российской Федерации. Для этого до **14 сентября 2025 года** включительно в проектный офис региона (методический отдел Вологодской областной библиотеки) необходимо предоставить заявку на участие в проекте «Гений места» с указанием названия библиотеки, адреса, ФИО куратора проекта в библиотеке, должности куратора, его контактных данных – рабочего и мобильного телефона, электронной почты.

Если остаются вопросы о подаче заявки на участие в проекте «Гений места» или же возникают сложности на этапе заполнения анкеты, можно обратиться за помощью в региональный проектный офис (куратор по Вологодской области Маркова Мария Александровна: эл. почта: m_a_markova80@mail.ru; тел.: 8(8172) 21-18-67) или написать на почту Проектного офиса РГБ – gm@rsl.ru.

Направления креативных индустрий. Примеры интересных проектов

Креативные индустрии, одно из ключевых понятий проекта, это сектор экономики, связанный с интеллектуальной деятельностью и развивающийся преимущественно на основе идей и технологий, а также основанный на культурных ценностях, культурном разнообразии. Главная особенность креативных индустрий – сочетание творческого компонента и высоких технологий. Простыми словами, это любая творческая деятельность: художественная, архитектурная или дизайнерская, писательская и издательская, музыкальная, связанная с кино или театральная, а также рекламная и медийная, поскольку они тоже основаны на творческом подходе.



В проекте «Гений места» выделяют 14 направлений креативных индустрий. Их описание, примеры проектов точек концентрации талантов по регионам и креативных

проектов в разных сферах можно найти на сайте «Университет Гения» (универгеня.рф).

1. Современное искусство – это динамично развивающаяся область, отражающая современное состояние общества, культуры и технологий. Оно охватывает различные стили, методы и предметы, и отличается упором на новаторство, эксперименты и использование новых технологий.

Современное искусство не только служит формой самовыражения и средством социального диалога, но и может иметь практическую направленность, например, привлекать внимание к актуальным проблемам или способствовать социальным преобразованиям. Главная его особенность заключается в способности взаимодействовать с реальностью, ставить под сомнение устоявшиеся взгляды и представления, используя творческий подход и новаторские методы. Независимо от того, применяются ли традиционные или передовые техники, современное искусство предоставляет художникам возможность расширять границы возможного, вдохновлять и стимулировать изменения в обществе.

Современное искусство содержит в себе разные направления, среди которых инсталляция, интерактивные и мультимедийные искусства, фотография, музыка и саунд-дизайн, изобразительное искусство и т. д.

Пример проекта – **краеведческая фотолаборатория «Так вижу!»** Новосибирской государственной областной научной библиотеки. В рамках фотолаборатории посетители прошли курс по фотографии: научились обращаться с фототехникой, освоили навыки композиции, познакомились с лучшими фотографами

Новосибирска и изучили историю города совместно с краеведами, узнали тонкости съемки архитектурных объектов, артефактов и историю зданий дореволюционной эпохи. Во время обучения посетители сделали множество фотографий памятников архитектуры купеческого Ново-Николаевска. Фотолаборатория была реализована под руководством Александра Симушкина, фотографа, видеографа, руководителя мультимедийной студии «Битый пиксель» и арт-платформы JAZZIUM молодежной библиотеки (НОМБ). В завершение курса состоялось открытие выставки «Время в объективе».

Пример – проект «На пороге искусства» Центральной детской библиотеки им. В. И. Воробьева г. Перми. Он направлен на развитие творческого и интеллектуального потенциала детей и подростков через возможность общения с художниками, писателями, музыкантами. На мероприятиях подрастающее поколение знакомится с различными видами искусства, расширяет свой кругозор, получает стимул к раскрытию собственных творческих способностей.

Пример проекта – клуб любителей манги и комиксов Центральной городской библиотеки г. Рубцовска. В библиотеке было создано сообщество любителей комикс-культуры. Участники в течение года постигали искусство рисованных историй – посещали лекции, занятия, мастер-классы, встречались с экспертами, которые помогли им в работе над созданием своих собственных комиксов. Партнерами проекта стали известные деятели культуры города – художники, режиссеры, верстальщики. Идеи для своих историй и вдохновение начинающие комиксисты искали в мифах и легендах о родном городе, богатых на оригинальные

сюжеты. Некоторые ребята придумали свои городские легенды, на основе которых и получились их рисованные истории. Итогом проекта стало издание сборника «Ужасные и прекрасные истории комикс-клуба».

Пример проекта – цикл подкастов «Короче, art» от городской библиотеки им. В. А. Замыслова Ростовской ЦБС. В рамках проекта участники разговаривают с людьми, которые выбрали творческий жизненный путь. Гости подкаста (творческие личности города Ростова и Ростовского района) на собственном примере показывают плюсы и минусы творческих профессий, дают советы ребятам, которые хотят связать свою жизнь с искусством. Участники размышляют над известными цитатами и обсуждают деятелей искусства. Также в выпусках – разговоры об искусстве в целом, художниках, музыкантах, писателях, о театральной деятельности, профессии режиссера, о работе художника, преподавателя ИЗО и об искусстве хореографии.

2. ИТ. Информационные технологии – это сфера, занимающаяся применением компьютерных систем для обработки, хранения и передачи данных. Основные области ИТ включают в себя создание программного обеспечения, администрирование информационных систем, защиту от киберугроз, управление базами данных, интернет-технологии, искусственный интеллект, интернет вещей, компьютерную графику, разработку ПО и другие. ИТ продолжает активно развиваться, влияя на различные аспекты современной жизни и повышая эффективность работы в различных секторах. Эти технологии находят применение в бизнесе, науке, медицине, образовании, развлечениях и других сферах.

Пример проекта – кружок «GameКод» ЦБС Приокского района Нижегородской области, созданный для детей 10-14 лет, которые желают освоить азы программирования и обучиться навыкам разработки виртуальных игр. Обучение начиналось с самых простых программ, на занятиях использовались игры и графика. Ученики писали простые игры, в которые они могли играть самостоятельно, а также продемонстрировать их друзьям и родителям.

Пример – проект «Видеомонтаж» библиотеки № 10 Уссурийского городского округа МБУК ЦБС, предполагающий углубленное изучение возможностей работы с видео. Читатели, посетившие мероприятия в рамках проекта, смогли познакомиться с несколькими видами видеоредакторов и их возможностями, с экспертами обсудили, как создавать фильмы, видеоткрытки, буктрейлеры, видеопрезентации и как качественный монтаж может улучшить опыт просмотра видеоролика и помочь автору достичь поставленных целей. Пользователи могли на практике освоить работу в видеоредакторах.

3. Народные художественные промыслы и ремесла представляют собой изделия, изготовленные вручную или с использованием традиционных технологий и отражающие особенности местного искусства, культуры и истории. Также это сектор экономики, занимающийся производством, продажей и продвижением продукции народных художественных промыслов. Работа может выполняться на ткани, дереве, цветных металлах, бумаге и т. д. Обычно термин применим к вещам, которые имеют не только эстетическую ценность, но и находят практическое применение. Среди направлений выделяют

роспись, деревянную резную скульптуру, керамику, украшения, вышивку и т. д.

Пример – проект «Смыслы» от Рязанской областной универсальной научной библиотеки им. М. Горького. В течение нескольких месяцев в рамках проекта были сняты четыре документальных короткометражных видео о роли традиционных народных промыслов Рязанской области в современной жизни, по одному на каждое направление: михайловское кружево, кадомский вениз, скопинская керамика, шиловская лоза. Каждый ролик рассказывает об истории промысла, людях, которые им занимаются в классическом виде, представителях современных рязанских брендов, переосмысливающих традиционные промыслы в своих работах, также в материал включены интервью с экспертами в сфере культуры и креативных индустрий.

4. Дизайн. Это направление ориентировано на решение конкретных задач, связанных с функциональностью и визуальным оформлением объектов. В процессе дизайна изделие создается, изменяется или совершенствуется усилиями дизайнера. Объектами могут быть самые разные предметы – от товаров массового производства и упаковки до графических элементов, таких как логотипы, рекламные материалы и интерфейсы.

Дизайнеры работают в различных сферах, включая графический дизайн, промышленный дизайн, модный дизайн, дизайн мебели, архитектурный дизайн и других. Каждая из этих областей имеет свои уникальные особенности и требования, но главная задача дизайнера – создавать удобные и эстетически приятные объекты, которые будут востребованы в повседневной жизни.

Дизайн затрагивает многие творческие процессы, в которые вовлечены различные дисциплины и направления, например, дизайн интерьера, дизайн одежды, UX/UI дизайн, промышленный дизайн, графический и т. д.

Пример проекта – мастер-классы по сублимационной печати от Центральной районной библиотеки Вилегодской ЦБС. Участники проекта самостоятельно разрабатывали дизайн изображений на футболках, кружках и сумках. При помощи специалистов ЦБ – художника, библиотекаря и сотрудника копицентра – изготавливали макет (работали со шрифтами и цветом), затем наносили изображение, используя специализированное оборудование (сублиматор), на предметы. Среди изображений были вилегодские слова, местный логотип, природа родного края. Также участники мастер-классов работали с бумажным материалом, тесьмой, канцелярскими принадлежностями.

Пример проекта – студия 3D-моделирования на базе Государственной библиотеки Югры (Ханты-Мансийский АО). Создателем студии 3D-печати Денисом Базилевичем и сотрудниками Государственной библиотеки Югры в каждое последнее воскресенье месяца проводились мастер-классы для школьников и студентов, на которых рассказывалось о новых технологиях 3D-моделирования, показывалось, как работать с принтером. Итогом встреч стал изготовленный ребятами творческий продукт с объемными элементами 3D-печати. Благодаря проекту «Гений места» получилось объединить библиотечное пространство и творческого человека, создать проект, интересный местным жителям.

Пример – проект «**Лаборатории креативных профессий**» от Челябинской областной универсальной научной библиотеки. Занятия были посвящены профессии дизайнер VR-туров. Участники смогли овладеть технологиями создания виртуальных туров, научиться ориентироваться среди существующих виртуальных ресурсов, а также искать новые.

Пример проекта – **цикл выставок «Творчество без границ»** в Зеленецкой библиотеке-филиале им. А. А. Льюрова Сыктывдинской ЦБС (село Зеленец, республика Коми). Цель данного цикла – популяризация декоративно-прикладного творчества местных жителей и предоставление им площадки для продвижения. Организовать свою выставку в рамках цикла мог любой желающий, главное – наличие работ и желание познакомить с ними односельчан. Проект стал настоящим творческим марафоном и получил положительный отклик как посетителей выставки, так и местных творцов, поделившихся своим творчеством.

5. Телевидение. Это направление включает в себя создание и распространение аудиовизуального контента, такого как репортажи, сериалы, ток-шоу и новостные сюжеты. Использование творческих подходов и высоких технологий способствует привлечению аудитории и формированию ее мнений и предпочтений, а также стимулирует развитие культурных и социальных процессов.

Телевидение включает в себя множество направлений, среди которых новостные репортажи, досуг, культура и искусство, для детей, образование и т. д.

Пример проекта – **Школа «Видеограф для начинающих»** от библиотеки для молодежи

ЦБС города Железнодорожска. Встречи со спикерами в «Мастерской монтажера», интенсив «Работа в кадре» и другие мероприятия знакомили участников с оборудованием для видеосъемки, квадрокоптерами, профессиональными секретами мастерства, фишками и секретами оператора и журналиста; учили, как обрести уверенность в себе и не чувствовать страха перед камерой; наставники объясняли, что такое хороший материал и как рассказать интересную историю. В «Видеографе для начинающих» молодежь не только получала теоретические знания, но и отработывала полученные навыки на практике. «Дипломной» итоговой работой для ребят этой школы стал конкурс видеороликов.

Пример – проект «Вехи в истории Майкопа», реализованный модельной библиотекой-филиалом № 1 города Майкопа республики Адыгеи совместно со школьниками. Участники проекта снимали подкасты про интересные архитектурные и исторические памятники, объекты культурного наследия регионального значения, тем самым получали уникальную возможность не только погрузиться в историю родного города, но и попробовать себя в роли настоящих журналистов и блогеров.

6. Мода включает в себя создание коллекций, исследование и анализ тенденций, продвижение брендов, организацию показов, розничную торговлю и распространение продукции, а также фэшн-журналистику и коммуникацию. Это важный аспект современной культуры, оказывающий значительное влияние на образ жизни, самовыражение, социальные нормы и экономику. Она также тесно связана и взаимодействует с другими творческими индустриями, такими как дизайн, искусство, фотография и СМИ,

оказывая влияние на творческие процессы и продукты. В рамках этой креативной индустрии «гениями места» могут стать стилисты, специалисты из модных ателье, студенты-дизайнеры, желающие воплотить свои идеи, и мастера декоративно-прикладного искусства, создающие элементы одежды. Библиотека может организовывать не только мастер-классы и лекции, но и ярмарки, модные показы, а также производить предметы с символикой библиотеки или малой родины, такие как толстовки, футболки, сумки и другие изделия.

Мода объединяет в себе разные направления: проектирование, маркетинг, производство, исследование рынка, аксессуары.

Пример проекта – цикл мастер-классов «Портняжка» от Кудеевской сельской библиотеки-филиала № 16 (Иглинская ЦБС, республика Башкортостан). На мастер-классах девочки учились кроить по выкройке, работать с тканью и иглой, обучались вышивке лентами, знакомились с лоскутным шитьем и с изготовлением мягкой игрушки. Уроки шитья помогли освоить швейную машинку, научиться азам кройки и шитья, шить простые изделия. Проект позволил детям погрузиться в индустрию моды на практике, они смогли воплотить свои креативные идеи и создать готовые изделия.

Пример проекта – «Путешествие в историю национального костюма». В детской библиотеке № 30 г. Уфы (республика Башкортостан) на постоянной основе проводятся мероприятия ко дням национального костюма (апрель, сентябрь), во время которых дети знакомятся с историей создания национального костюма. На мастер-классах участники сами изготавливают элементы

национального костюма (нагрудник, колпак, бильбау и т. д.). Изучают орнаменты, учатся их рисовать и вышивать. Так, посетители изготавливали куклы-обереги народов Республики Башкортостан в национальных одеждах. С помощью кукол-оберегов и информационных технологий была создана виртуально-музейная экскурсия.

Пример проекта – «Презентация собственной модели» в Боровской сельской библиотеке (ЦБС Тюменского района Тюменской области), в рамках которого ежемесячно проходили тематические встречи, посвященные истории моды, процессу создания эскизов и моделей одежды. На итоговом мероприятии состоялась демонстрация готовых изделий, как воплощение творческих идей, фантазий и вдохновения. В проекте принимали участие преподаватель ДШИ и модельер.

7. Образование. Это направление относится к процессу создания, разработки и распространения учебных материалов и услуг с применением креативных методов и инноваций. Оно охватывает разработку образовательных программ, книг, онлайн-курсов, мультимедийного контента, игр и других форматов, которые используют оригинальные и творческие подходы к передаче знаний и умений. В этой креативной индустрии особое внимание уделяется раскрытию потенциала учащихся через их активное участие в творческих процессах и развитие инновационного мышления. Эта сфера также направлена на формирование предпринимательских и инновационных навыков, ведь креативные индустрии часто требуют поиска новых идей, управления проектами, маркетинга и коммерциализации творческих продуктов и услуг.

Образование включает в себя несколько направлений, например, игровые технологии, медиа, виртуальную и дополненную реальность, адаптивное обучение.

Пример проекта – серия мастер-классов «Как создать буктрейлер». В 2023 году в Центральной детской библиотеке г. Бийска прошла серия мероприятий, посвященных созданию буктрейлера. Сперва участникам дали теоретические знания о том, что такое буктрейлер, для чего он создается и какие ошибки можно допустить в процессе создания, затем дети делали собственные буктрейлеры и улучшали их под руководством наставника, профессионального видеооператора. Создание буктрейлера предполагает комплексную работу: ребенку нужно научиться готовить сценарий, снимать и монтировать видео, а также выстраивать процессы в командной работе. Мастер-классы пользовались большим спросом среди читателей библиотеки.

Пример проекта – цикл мероприятий «Огненное перо». Литературная лаборатория «12 этажей», созданная на базе Центральной городской библиотеки им. Р. Н. Котовской (город Минеральные воды, Ставропольский край), объединила молодых авторов, пишущих стихи, прозу и публицистику. Каждая встреча в лаборатории – это один этаж (ступень) приобретения нового опыта, мастерства и творческой реализации. Спикерами образовательной части проекта выступили писатели, дизайнеры-оформители и др. Итогом работы стало издание литературного сборника «12 этажей», в который вошла проза молодых авторов. Его презентация прошла на городском литературном фестивале.

Пример проекта – программа «Сибирское краеведение» в ЦГБ им. Н. С. Клестова-Ангарского г. Усть-Илимска Иркутской области. Программа включает в себя лекции по истории края от Средних веков, когда по берегам Ангары жили эвенкийские племена, до сегодняшних дней. Участники программы знакомятся с жизнью эвенков и их исконными занятиями, узнают, в каком веке пришли первые русские люди, какие поселения были ими заложены на берегах Илима и Ангары, как события XX века отразились на жизни этих поселений, какую роль в индустриальном развитии региона сыграло строительство города Усть-Илимска.

Пример проекта – ПроеКТОрия «Маршрут к успеху» в Пензенской областной библиотеке для детей и юношества (город Пенза Пензенской области). Проект представляет собой комплекс интерактивных мероприятий, которые ориентированы на развитие и профессиональное самоопределение молодых людей. Квесты профессиональной направленности, игры-тимбилдинги, психологические «бродилки», мозговые штурмы, различные виды анкетирования и тестирования, проведенные библиотечными психологами, позволили профессионально выявить способности молодых людей к определенному роду деятельности. Встречи с представителями креативных индустрий (фотохудожником, разработчиком программного обеспечения) расширили у молодежи представление о данной сфере деятельности и вызвали у них большой интерес.

8. Креативный туризм – туризм, направленный на получение путешественниками опыта с активным обучением искусству, изучением культурного наследия

или других культурных особенностей места пребывания. Он стимулирует местные сообщества к развитию разнообразных туристических предложений, что активизирует малый бизнес. Предприниматели могут создавать новые продукты без значительных вложений в физическую инфраструктуру. Они используют свою креативность для привлечения путешественников. Этот вид туризма направлен на получение новых впечатлений, расширение кругозора и личностный рост. Он объединяет познавательный туризм, активный отдых и обучение новым навыкам. В рамках креативного туризма можно посещать фестивали, мастер-классы, семинары и тренинги.

Креативный туризм как индустрия содержит в себе различные направления: разработка маршрутов и экскурсий, ИТ-приложения и онлайн-ресурсы, сувениры и брендированная продукция, туристические агентства, досуг.

Пример проекта – медиастудия «Находка Life» (на стыке с индустрией «новые медиа») ЦГБ г. Находки Приморского края. Участники медиастудии подготовили серию тематических репортажей в формате «было – стало», которые рассказывают историю города через его архитектуру. Были сняты и смонтированы три видеосюжета об улицах Находки, три ролика для онлайн-акции «Мое Приморье», а также записаны четыре подкаста из цикла «Современная литература». Видеоматериалы содержат обширную информацию, исторические факты и интересные архитектурные детали, связанные с улицами города. Создание такого краеведческого контента помогает сохранять и популяризировать культурное наследие Находки.

Пример проекта – сайт «Интерактивная карта Сланцевского района» Сланцевской межпоселенческой центральной районной библиотеки Ленинградской области. Интерактивная карта предназначена для широкого круга пользователей: от местных жителей, интересующихся историей малой родины, до исследователей из отдаленных городов. Она включает четыре основных раздела: маршруты, объекты, личности и факты. Для стимулирования творческой активности местных жителей организуются выездные занятия по краеведению и креативные сессии. На этих мероприятиях создаются авторские маршруты и изучается история края. В конце года проект продемонстрировал разнообразие символических ресурсов, отражающих уникальную идентичность региона.

Пример проекта – «Школа экскурсоводов» от Центральной районной библиотеки Хангаласского улуса республики Саха (Якутия). На занятиях дети изучают основы работы экскурсовода, нюансы экскурсионного обслуживания, отмечают наиболее интересные легенды и локации, и составляют природные туристические маршруты.

9. Разработка игр – это процесс, который начинается с идеи и заканчивается выпуском готового продукта на рынок. Это сложная и многоаспектная деятельность, включающая создание концепции игры, проектирование уровней, программирование, графический дизайн, анимацию, звуковое оформление и тестирование. Сегодня существует множество видов игр, таких как экшен, приключения, стратегии, ролевые игры, спортивные симуляторы и головоломки. Они могут быть представлены в различных формах – от мобильных

и настольных приложений до консольных игр, а также проектов для виртуальной и дополненной реальности.

В разработку игр входят такие направления, как игровые технологии, программирование, музыка и саунд-дизайн, проектирование, нарративный дизайн, и др.

Пример проекта – **«Мини-курс по разработке настольных игр»**. В Центральной библиотеке им. А. Чехова г. Владивостока был организован мини-курс по разработке настольных игр. На протяжении года в библиотеке проходили встречи творческого сообщества молодежи, проводились обучающие мероприятия с приглашенными специалистами сферы создания настолок. Участники проекта изучали игровые процессы, методики, использование нейросетей, визуализацию элементов и другие аспекты. В рамках курса проходили игровые тесты и встречи с дизайнерами, музыкантами и IT-специалистами. В ходе реализации проекта были проведены десятки игровых тестов, осуществлены вычитка и редактирование правил, которые помогали привести к их интуитивному пониманию. Также состоялись встречи с дизайнером для оформления итогового продукта. Благодаря этому проекту жители региона смогли создать оригинальные игры.

Пример проекта – **настольная игра «Фрегат тур»** от Центральной городской специализированной библиотеки г. Ульяновска. Игра была разработана куратором проекта с целью популяризации творчества И. А. Гончарова через увлекательную форму. В основу игры положено кругосветное путешествие писателя на фрегате «Паллада». Участникам предлагаются карты 7 стран и 42 карточки с изображениями

географических объектов, культурных явлений, великих деятелей, флоры и фауны, характерных для этих стран.

Пример проекта – фестиваль «БИБЛИОКОН», организованный Ульяновской областной библиотеки для детей и юношества им. С. Т. Аксакова. Фестиваль был посвящен теме настольных игр и их разработки, объединил любителей настольных игр разных возрастов. Более полусотни участников в течение восьми часов прокачали свою интуицию, логику, воображение. Партнерами были магазин настольных игр и студия, создающая авторские настолки. Участники фестиваля получили уникальную возможность не только поиграть, но и пообщаться с создателями игр, узнать секреты гейм-дизайна.

*Пример проекта – проведенный Нижегородской государственной областной детской библиотекой им. Т. А. Мавриной **Всероссийский фестиваль кабинетных и настольных ролевых игр «Кабинетко-Уикенд»***. Фестиваль был организован совместно с творческой группой, специалистами в области ролевых игр. Событие привлекло еще больше юных читателей к новому интеллектуальному хобби, к творческому общению в условиях фестиваля и заинтересовало их темой разработки игр. У посетителей фестиваля была возможность перевоплотиться и продемонстрировать свои актерские таланты, потренироваться в навыках коммуникации, логики и импровизации, а опытные специалисты в этой области были готовы поделиться своим опытом.

10. Издательское дело и журналистика, куда входят редактирование текста, дизайн, верстка, подготовка изданий к печати, распространение

продукции, а также сопроводительный маркетинг. Издательская деятельность тесно связана с защитой авторских прав и разнообразными технологическими процессами. Журналистика занимается сбором, обработкой и распространением информации о событиях и явлениях. Основную роль в этом играют журналисты, работающие в печатных изданиях, на радио, телевидении, онлайн-платформах и в социальных сетях. Журналистика отражает все изменения в обществе и постоянно эволюционирует вместе с развитием технологий и социальной политики.

Издательское дело и журналистика содержат в себе различные направления, например, верстку, исследование, авторское право, репортажи и т. д.

Пример – проект **«Каждый может быть счастливым»** от Саткинской центральной библиотеки (г. Сатка, Челябинская область), созданный на стыке еще двух направлений креативных индустрий – образования и современного искусства. Цель проекта – помочь людям с ограниченными возможностями здоровья адаптироваться в социуме, интегрироваться в жизнь общества через книгу, раскрыть их собственные творческие дарования и создать продукты, ориентированные на слабовидящих и слепых людей. В рамках проекта прошли презентации печатного сборника «Тридцать три счастья +», на которых участникам одноименного конкурса и гостям был представлен бумажный экземпляр книги с произведениями авторов с ОВЗ о счастье. Работы были написаны в форме воспоминаний, эссе, рассказов. В планах на будущее – подготовка и выпуск одноименной аудиокниги.

Пример проекта – **литературно-туристический маршрут «Приморская Ливадия»** от библиотечного

комплекса «Ливадия» (Находкинский городской округ, Приморский край). Сотрудники библиотеки совместно с читателями собрали материал, подготовили и издали путеводитель, пройдя командой через ряд этапов – от создания макета путеводителя, до составления маршрутов, написания текстов и подбора фотографий. Целью разработки литературно-туристического маршрута «Приморская Ливадия» являлись популяризация краеведческого туризма и привлечение большего числа туристов в регион.

Пример проекта – студия журналистов «ЛовИдею» от ЦБС г. Лермонтова (Ставропольский край). Целью является профессиональная ориентация старшеклассников в области журналистики. Программа проекта – это комплекс встреч с сотрудниками местных СМИ, которые раскрывают секреты своей профессии. Среди партнеров проекта – директор газеты «Лермонтовские вести», репортеры городских и краевых изданий, редакторы радиостудий и сотрудники телекомпании. В 2023 году проект позволил не только обсудить многие аспекты журналистской работы, но и создать собственные информационные продукты – газету, телесюжет, радиопередачу, интервью. Полученные знания помогли участникам определиться с выбором профессии и вектором саморазвития.

Пример – проект «Азбука журналистики» от Центральной городской библиотеки г. Ангарска Иркутской области. В рамках проекта был разработан цикл мастер-классов «СМИ и мы», интеллектуальный турнир «Школа молодого журналиста», прошел круглый стол с ангарским писателем и журналистом С. Ночевным, который поделился секретами мастерства и погрузил

слушателей в направление издательского дела и журналистики. Данный проект имеет большое значение для социализации молодых людей и развития коммуникативных способностей. Молодежь знакомится с интересными людьми города и узнает об особенностях своего края, что прививает любовь к малой родине и мотивирует вернуться в наш город после обучения в университете.

Пример проекта – электронная газета «ТОЧКА». На базе Центральной районной библиотеки г. Людиново Калужской области была открыта творческая лаборатория «Академия слова», занимающаяся выпуском молодежной газеты «ТОЧКА». Подготовка материалов для газеты шла параллельно с обучением приемам и методам журналистской работы, дизайна, создания фотоконтента, а также правилам работы в социальных сетях. Функционирование лаборатории осуществлялось в формате сессий, которые проходили дважды в месяц. В начале месяца – «Креативная среда», во время которой участники рассказывали о своих достижениях и посещали мастер-классы с участием экспертов – журналистов, фотографов, краеведов и других творческих жителей региона. Журналистские материалы об этих талантливых людях размещались в газете «ТОЧКА». В конце месяца – обучающая сессия, во время которой ребята учились на практике применять знания из области журналистики. Четыре страницы первого номера газеты были наполнены интересными материалами начинающих журналистов как о самом проекте «Гений места», так и о школьной жизни, библиотеке и путешествиях.

11. Новые медиа и маркетинг – взаимосвязаны и включают в себя различные компании

и организации, занимающиеся созданием, производством и распространением контента через цифровые платформы.

Маркетинг в креативной индустрии – это комплекс действий по планированию, созданию и реализации стратегий для привлечения клиентов, повышения узнаваемости бренда и увеличения продаж. В эпоху цифровых технологий маркетинг включает использование интернета и других цифровых платформ для продвижения контента и взаимодействия с аудиторией. Новые медиа – это цифровые и сетевые технологии, позволяющие создавать, распространять и потреблять контент. К ним относятся веб-сайты, блоги, социальные сети, мобильные приложения, видеоплатформы, виртуальная и дополненная реальность и прочие цифровые инструменты.

В креативных отраслях маркетинг и новые медиа неразрывно связаны. Цифровые технологии помогают проектам и компаниям эффективнее продвигать свои продукты и взаимодействовать с пользователями, а качественный и интересный контент становится ключевым фактором успешного маркетинга.

Пример проекта – студия блогинга (новые медиа), созданная в Центральной детской и юношеской библиотеке города Находки Приморского края. Студия нацелена на формирование творческого сообщества из молодых жителей. Аудитория проекта – молодые горожане, которые снимают контент о городе для своих сверстников: анализируют информацию о городских событиях, участвуют в конкурсах, пишут проекты, готовят посты. Молодые люди выезжают на различные локации и снимают видеосюжеты, репортажи, монтируют видео, озвучивают видеоролики. Кроме того, в рамках студии

проходят тренинги, мозговые штурмы, мастер-классы. Работа студии помогает молодежи лучше познакомиться с направлением «Новые медиа» и получить опыт креативной деятельности, а также выбрать профессию.

Пример – **проект «#ДвигайДело»** (маркетинг) в филиале «Библиотека-клуб им. Н. Н. Носова» г. Новосибирска. В рамках проекта учреждение сформировало клуб единомышленников, которые хотели попробовать свои силы в создании собственного дела. Основная цель проекта – повышение компетенций начинающих предпринимателей в части эффективного SMM-продвижения посредством подготовки качественного аудио-, видео-, фото и текстового контента. Благодаря проекту молодые предприниматели смогли разобраться с основами маркетинга и применить их к собственным проектам, а также познакомиться с опытными спикерами, узнать их опыт и получить консультации.

Пример проекта – **серия мастер-классов «От замысла до съемки и монтажа»** (новые медиа), проведенные Детской библиотекой-филиалом № 13 г. Севастополя. Мастер-классы, рассказывающие о киносъёмочном процессе, состоялись в рамках кинолаборатории «Право на память». Проект был направлен на вовлечение подростков в процесс изучения прошлого Севастополя. Основная идея – показать школьникам, как интересно изучать историю своего города и своей страны через фильмы. Занятия в кинолаборатории включали в себя несколько этапов. Сначала участники учились работать с материалами вместе со специалистами. Затем, используя фотографии, ученики писали эссе на темы, которые представляют для них интерес.

Далее ребятам было предложено совершить виртуальную экскурсию по историческому Севастополю с помощью VR-очков. Также дети приняли участие во Всероссийском конкурсе «Смотри, это Россия!», сняли видеоролик-открытку на тему «Моя Родина. Моя История» о городе федерального значения Севастополе.

12. Кино и мультипликация как креативная индустрия объединяют элементы художественной культуры и индустриального производства. В киноиндустрии творчество играет ключевую роль, оно применяется на всех этапах создания и реализации фильмов, помогает находить новые способы выражения и исследовать различные аспекты жизни человека и общества.

Кино и мультипликация содержат в себе различные направления, например: производство, режиссура, графический дизайн, сценарий, аудиоряд.

В рамках этой креативной индустрии библиотеки могут проводить встречи с местными независимыми режиссерами и сценаристами, лекции, круглые столы или организовывать циклы мастер-классов для всех, кто интересуется кино; создавать мультипликационные студии.

Пример проекта – фото-, видеостудия «Бикинская волна» и кинофестиваль «На Бикинской волне», организованный Центральной районной библиотекой г. Бикин Хабаровского края. Студия включала образовательное пространство, оборудованные презентационную и инновационную площадки, места коллективного и индивидуального пользования, где творческие команды реализовывали свои проекты. Итогом стал Первый фестиваль видеороликов

«На Бикинской волне», посвященный Дню города. На фестивале конкурсанты представили свои видеоролики, продемонстрировав мастерство и творческие способности. Все ролики рассказывали о городе Бикине, о красоте природы, любимых местах и истории зданий. В фестивале приняли участие и дети, и взрослые; у каждого был индивидуальный подход к творческой работе. Гости праздника увидели город с самых необычных точек восприятия знакомых мест, узнали историю районного Дома культуры, заглянули в потаенные места городских дворов и улочек. Победители и участники получили грамоты и подарки за активное участие в фестивале.

Пример проекта – мультстудия «Мультфилька» в Эртильском городском филиале по обслуживанию детей (г. Эртильск, Воронежская область). В рамках цикла занятий «Лаборатория Мультфильки» дети от 7 до 14 лет учились работе в программах-видеоредакторах, писать сценарий, прорабатывать персонажей и диалоги, а также изучали историю отечественной и зарубежной мультипликации.

Пример проекта – творческо-инновационная площадка «Мульт.id», созданная сотрудниками библиотечно-информационного центра «Новая смена» в г. Новом Уренгое (Ямало-Ненецкий автономный округ) совместно с детской студией «Балалайка». В рамках мероприятий на площадке участники изучали теоретические основы анимации, а также выполняли практические задания по созданию мультфильмов из пластилина и бумаги. Изучение программирования способствовало развитию абстрактного и пространственного мышления, логики, а также улучшало навыки проектной работы, математики и английского языка.

13. Компьютерная графика. Создание графических изображений с помощью компьютерных технологий охватывает 2D- и 3D-графику, анимацию, спецэффекты, дизайн интерфейсов, виртуальную (VR) и дополненную реальность (AR). В этом процессе творческий подход является основополагающим, а технологии служат вспомогательным инструментом.

Работа в сфере компьютерной графики требует владения специализированными программами для 3D-моделирования, анимации, редактирования изображений, видео и композитинга. Важны также художественные и дизайнерские способности, а также понимание принципов построения композиции, работы с цветом и освещением в изобразительном искусстве.

Среди популярных программ для работы с компьютерной графикой можно выделить Adobe Photoshop и Illustrator, Autodesk 3ds Max и Maya, Blender, а также игровые движки Unity и Unreal Engine.

Пример проекта – студия «Креатив», созданная Чунской межпоселенческой центральной библиотекой (рп. Чунский, Иркутская область). В рамках проекта каждый желающий школьник или студент мог получить или развить навыки графического дизайна, видеомонтажа, звукозаписи, используя современное оборудование. В студии проходил курс из 10 мастер-классов, на которых изучались графические редакторы, программы для видеомонтажа, звукозаписи и анимации. Кроме того, в студии можно было изучать 3D-моделирование и учиться работать в программе Blender. В итоге участниками был выпущен анимационный короткометражный мультфильм «Лиса». Приобрести абонемент на мастер-классы ребята могли по «Пушкинской карте».

Пример проекта – «**Мастерская PRO3D**» в ЦГБ им. В. И. Муравленко (Ямало-Ненецкий АО). «Мастерская PRO3D» – образовательный кластер для интересующихся научно-техническим прогрессом детей и молодежи, который состоит из инновационной лаборатории с высокотехнологичным инженерным оборудованием последнего поколения: 3D-принтером, лего-конструктором, моноблоками последнего поколения с программой для 3D-моделирования. На занятиях дети изучают программы для моделирования и создают свои проекты. Стать дизайнером может каждый. В рамках проекта проводятся обучающие уроки, лекции, конкурсы, индивидуальные и коллективные мастер-классы, работа в группах по созданию проектов.

Пример проекта – **кружок «GameКод»**, открывшийся в г. Нижнем Новгороде в модельной библиотеке им. А. С. Попова. В нем учатся дети от 10 до 14 лет, которые хотят изучить основы программирования и создавать виртуальные игры. Кружок отвечает современным требованиям, поскольку готовит детей к жизни в цифровом мире и к профессиям, которые сейчас востребованы. Обучение начинается с простых программ, а в процессе изучения используются игры и графика. Ученики создают простые игры, в которые могут играть сами, а также показывать их друзьям и родителям. Дети становятся активными пользователями, которые хорошо понимают новые технологии и функции цифровых продуктов.

14. Архитектура и урбанистика – это креативные индустрии, объединяющие искусство и технические навыки проектирования. Они создают как эстетически привлекательные, так и функциональные

здания, а также занимаются планированием городской среды. Урбанистика улучшает устойчивость городов, способствует их экономическому и социальному развитию, повышает качество жизни и рационально распределяет ресурсы. Она играет важную роль в формировании безопасной, здоровой и комфортной среды для жизни. Архитекторы и урбанисты тесно сотрудничают с государственными структурами, а также учитывают интересы и пожелания местных жителей и пользователей.

Пример – **проект «Город Архитекторов»**, реализованный в Центральной библиотеке г. Волгодонска Ростовской области. Проект предоставляет участникам возможность освоить 3D-моделирование архитектурных объектов и воплотить творческие идеи в жизнь. Пользователи архитектурной школы учатся создавать детализированные модели зданий, интерьеров, ландшафтов и многое другое. В итоге каждый участник разрабатывает и воплощает в жизнь чертежи, макеты и 3D-модели собственного дома. Особенностью проекта является возможность размещения 3D-моделей в виртуальном пространстве, что позволяет создать уникальный город, где можно по-настоящему оценить результаты своего труда и погрузиться в мир архитектуры.

Пример – **проект «Ставрополь – туристический объект»** от Ставропольской библиотеки-филиала № 13 им. И. В. Кашпурова. При поддержке Городского центра развития малого и среднего предпринимательства участники проекта занимаются созданием авторских экскурсионных маршрутов по городу Ставрополю и окрестностям. Авторы проходят обучение, направленное на всестороннюю подготовку к созданию авторской экскурсии: изучают историю и культуру города, узнают

об этапах создания экскурсии и современных требованиях к организации экскурсионных услуг.

Пример проекта – **«Туристический маршрут по Краснинскому району»**, разработанный на площадке Краснинской центральной районной библиотеки (п. Красный, Смоленская область). Участниками в ходе реализации проекта были созданы: видеопрезентация «Жемчужины земли Краснинской»; туристический маршрут по памятным местам Краснинского района; фотовыставка «Я на этой земле родился»; буклеты «Монастыри и храмы Краснинского района» и «Улицы Красного». Библиотека, как точка концентрации талантов, предоставила читателям ресурсы для воплощения идей, современное пространство для проведения мероприятий, а также доступ к книжному фонду по тематике креативных индустрий и к образовательным ресурсам по креативным индустриям.

Библиотеки Вологодской области, вошедшие в проект «Гений места»

Городская библиотека № 6 «Книжный экспресс» МБУК «ЦБС г. Вологды»

В 2019 году ГБ № 6 стала первой модельной библиотекой в регионе. Она получила название «Книжный экспресс», которое связано с расположением рядом с железнодорожными путями, остановкой пригородных поездов и Вологодским вагоноремонтным заводом, и с историей помещения, где долгое время была библиотека завода.

В проект «Гений места» библиотека вступила в 2022 году, став первой точкой концентрации талантов в Вологде. Из всех направлений креативных индустрий было выбрано «Издательское дело и журналистика». В учреждении открылась студия журналистики «Летучка», куратором которой стала Наталия Александровна Паршукова. Участники под руководством корреспондента, выпускающего редактора и автора программ Вологодского областного телеканала «Русский Север» Екатерины Сипливой открывали для себя все грани журналистики и после ряда теоретических и практических занятий создавали свои собственные медиа-проекты.

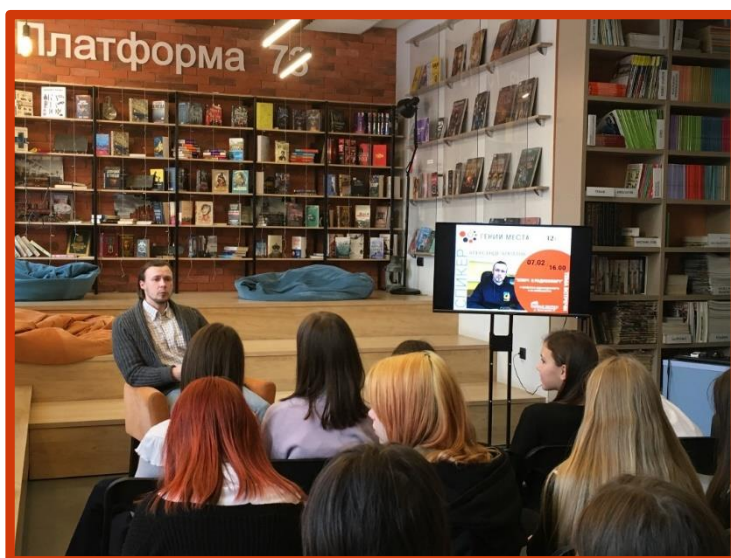
В дальнейшем куратором стала Ксения Игоревна Лысенко. В рамках проекта организовывались встречи с талантливыми специалистами сферы современного искусства и дизайна, мастер-классы, экскурсии, лекции и многое другое.

Среди прошедших в 2024 году мероприятий выделяются:

- **«Искусство визуальной коммуникации»** – встреча с Алёной Армеевой, дизайнером МБУК «ЦБС г. Вологды» (направление – интеграция дизайна и маркетинга). Приглашенный специалист занимается разработкой концепций, фирменного стиля учреждений, фестивалей, форумов, фестов. Ведет одновременно несколько проектов. На встрече участники познакомились с профессией графического дизайнера и искусством визуальной коммуникации. Гостя рассказала о фирменном стиле, о том, как создать определенный имидж с помощью визуальных средств – цвета, шрифта, линий и форм на примере фирменных стилей модельных библиотек Вологды, музыкальных и литературных фестивалей и форумов. Также участники узнали, какими качествами и навыками должен обладать графический дизайнер, поговорили на тему обучения специальности дизайнер в профильных заведениях и самообразования, о том, где и в каких сферах требуются навыки графического дизайна. Практической частью встречи стал мастер-класс, на котором раскрывались детали создания креативного приглашения в индивидуальном стиле на день рождения или любую тематическую встречу в рамках выбранной концепции с помощью одного из приложений прямо на смартфоне.

- **«Ключ к радиоэфиру»** – встреча с радиоведущим «Радио Вологда» и радиостанции «Трансмит» Александром Алпатовым (направление – теле и радиожурналистика). Гость рассказал о специфике работы радио, о своем опыте выбора профессии радиожурналиста и нужно ли для этого специальное образование, поделился интересными фактами и курьезными моментами работы на ТВ и радио.

Также ведущий рассказал о подкастах, автором которых является – «Дикий гон», где ведущие общаются с людьми, которые делают наш город ярче и подкаст о психологии «Кукуха сказала: "Поехали!"». Тема встречи для зрителей оказалась интересна, из зала звучало много вопросов о проектах, которые ведет наш гость, придумываются ли темы радиоэфиров заранее или это импровизация ведущих и т. д. (фото: https://vk.com/cbsvologda_06?w=wall-104597015_9013).



Городская библиотека № 4 «Книжный парк» МБУК «ЦБС г. Вологды»

В начале октября 2023 года ГБ № 4 стала модельной и получила название «Книжный парк». Пять залов учреждения были объединены концепцией парка. Среди них зал для детей «Скворечник», для взрослых – «Аллея», «ТИР» для молодежной аудитории, компьютерный зал «Медиабеседка», а также зал для мероприятий «Зеленая эстрада». Благодаря самому современному оборудованию и обновленному пространству библиотека превратилась в многофункциональный центр, где можно не только читать, но и учиться, общаться, творить и развиваться.

В проект «Гений места» библиотека вступила в 2024 году, выбрав направление «Новые медиа и маркетинг». В настоящее время в учреждении работает медицентр «Млечный путь», где старшеклассники осваивают приемы видеосъемки, учатся брать интервью, интересно подавать информацию, использовать блогерство на пользу общественности. Куратором проекта стала Ксения Николаевна Рябкова.

У медицентра есть своя группа в соцсетях «ВКонтакте» (фото: <https://vk.com/club225200068>), где ребята рассказывают подписчикам о талантливых людях, о способах реализации творческого потенциала молодежи. Среди наиболее интересных мероприятий выделяются:

- **Интервью с музыкантами** (направление – музыкальный маркетинг). На «Библионочь–2024» ГБ № 4 пригласила вологодскую музыкальную группу «PS4|12», гитаристом которой является житель с. Молочного.

Участники медиacentра «Млечный путь» провели интервью с музыкантами, обсудив их творческую деятельность. Интервьюеры самостоятельно подготовили вопросы, осуществили видеосъемку и монтаж материала, а затем показали готовый ролик подписчикам. Так с помощью медиacentра население узнает о талантливых людях региона и способах реализации творческого потенциала молодежи. Участники проекта также получают возможность познакомиться с интересными личностями и реализовать собственных идей в области новых медиа и маркетинга.

- *Интервью с молодыми художниками* (направление – событийный маркетинг (интенсив по видеосъемке)). В рамках проекта в библиотеке «Книжный парк» состоялась выставка и презентация картин молодых художников Вадима Голубева из с. Молочного и Екатерины Черепановой из г. Вологды. Участники медиacentра проявили инициативу по организации встречи с талантливыми и перспективными представителями творческой молодежи, подготовили анонс мероприятия, включающий текст, видеосъемку и монтаж готового видеоролика, активно участвовали в выставке, а также сделали фотографии для публикации в соцсетях и взяли небольшое интервью у художников. Этот интенсив по видеосъемке дал возможность ребятам самовыразиться, представить свой взгляд на ведение социальных сетей и познакомить подписчиков с молодым поколением местных художников.

- *Встреча с графическим дизайнером* (направление – интеграция дизайна и маркетинга). Темой встречи медиacentра «Млечный путь» с дизайнером Алёной Викторовной Армеевой стало создание логотипа.

Гостья рассказала участникам мероприятия о своей профессии, о том каким должен быть логотип, как его придумать, а также поделилась секретами своей деятельности. У ребят появилась возможность поработать в профессиональных программах для графического дизайна. Сперва они нарисовали логотип на бумаге, а потом перенесли его в цифровой формат, поэкспериментировали с сайтами turbologo.ru и figma.com и создали логотип медицентра «Млечный путь». Благодаря этой встрече участники узнали о критериях разработки качественного логотипа, о том, какие принципы важны в айдентике, чтобы бренд был узнаваемым и уникальным.

- **Встреча с визажистом** (направление – продвижение и реклама в бьюти-индустрии). Медицентр «Млечный путь» встретился с визажистом Кристиной Соколовой, уроженкой с. Молочного. Мероприятие было посвящено вопросам создания качественного видеоконтента и ухода за кожей. Гостья представила рекомендации по уходу за кожей, подчеркнув важность минимизации использования декоративной косметики в юном возрасте, продемонстрировала методику выполнения естественного макияжа, акцентировав внимание на использовании качественных средств, а также рассказала о настройке оптимального освещения для видеосъемок и самом процессе создания видеоконтента. Участники встречи получили ценные советы по созданию гармоничного образа и продвижению бьюти-контента в соцсетях.

Городская библиотека семейного чтения № 18 МБУК «ЦБС г. Вологды»

Как и «Книжный парк» ГБ № 18 в 2024 году присоединилась к проекту «Гений места». Уже в 2023 году на площадке учреждения открылась студия «МедиаВолна», работа которой была направлена на формирование единого пространства для реализации творческого потенциала молодежи и поддержку их идей. Как точка концентрации талантов учреждение выбрало направление «Издательское дело и журналистика». Куратором стала Наталия Александровна Паршукова.

В рамках проекта корреспондент, выпускающий редактор и автор программ Вологодского областного телеканала «Русский Север» Екатерина Сипливая раз в месяц проводила для участников лекции и мастер-классы. На встречах с нею ребята изучали виды СМИ, говорили о телевидении, выясняли детали построения сюжетов, узнавали о подготовке новостей к выпуску, брали интервью, снимали свои новостные сюжеты, пробуя себя в роли корреспондентов, операторов и монтажеров, работали над собственными проектами. Полный курс студии журналистики «МедиаВолна» позволил участникам погрузиться в необъятный мир медиа и получить соответствующие умения и навыки.

Среди интересных мероприятий 2024 года можно отметить следующие:

- **«Виды современных СМИ»** (направление – теле- и радиожурналистика). Юные журналисты студии «МедиаВолна» под чутким руководством ведущей, выпускающего редактора и корреспондента областного телеканала «Русский Север» Екатерины Сипливой, искали

ответы на вопросы – о чем писать и какие методы сбора информации существуют. Участники студии выяснили, какие существуют виды современных СМИ, детально проработали определение журналистики и увидели схему идеально составленной новости, вместе нашли множество примеров сбора информации на разных уровнях – от официального до спонтанного. Благодаря встрече участники познакомились с главными средствами массовой информации на территории Вологодской области.

- **«Телевидение: что такое классический сюжет?»** (направление – исследование). На новой встрече творческая молодежь областной столицы встретила с ведущей телеканала «Русский Север» Екатерины Сипливой. Вместе они выяснили, без кого невозможно представить выход последних новостей региона в эфир, как строится классический сюжет, что такое СТАП и многое другое. Юные журналисты узнали детали построения репортажей, затем без труда выполнили непростые задания на закрепление знаний. Кроме того, на занятии состоялось интервью с куратором проекта «Гений места». Библиотекарь Наталия Паршукова рассказала об опыте реализации проекта студии журналистики в 2023 году, итогах прошлого выпуска, а также о развитии творческой лаборатории в будущем.

- **«Интернет-СМИ: серфинг по новостным публичкам»** (направление – репортажи). Участники студии журналистики «МедиаВолна» впервые испытали себя в роли операторов и интервьюеров, работающих над репортажем о создании кукольного театра в стенах библиотеки и выясняющих, какие книжные новинки пользуются особым спросом. Оказалось, что заранее

продумать структуру сюжета, вопросы для спикеров и свою речь в кадре – сложная работа. Задания увлекли ребят, и каждый сумел привнести что-то особенное в создание репортажей. Также юные журналисты сумели окунуться в мир интернет-СМИ региона. Каждый смог найти для себя полезный информационный ресурс, где удобно следить за главными новостями Вологодчины.

- Пиши, создавай» – презентация медиа-проектов (направление – репортажи). За 2024 год юные участники проекта «Гений места» сумели погрузиться в необъятный мир медиа. Ребята прослушали лекции ведущей Вологодского областного телеканала «Русский Север» Екатерины Сиплиевой, испытали свои силы в создании статей, побывали в роли корреспондентов, операторов и монтажеров, представили собственные проекты. На финальном занятии «Пиши, создавай» студийцы презентовали свои фото и видеорепортажи, в которых отразили все знания, полученные на курсе. Итоговые материалы и сертификаты дополнили портфолио участников студии для поступления в творческие вузы страны (фото: https://vk.com/cbsvologda_18?w=wall-106277395_4232).



В рамках нового национального проекта «Семья», который стартовал в 2025 году, ГБ № 18 получит статус модельной благодаря федеральному проекту «Семейные ценности и инфраструктура культуры», сменившему завершившийся в 2024 году федеральный проект «Культурная среда» нацпроекта «Культура». После ремонта учреждение получит название «Клевер» и присоединится к уже модернизированным «Книжному экспрессу», «ЛиС» и «Книжному парку», став четвертой модельной библиотекой в Вологде. Точка концентрации талантов «Гений места» будет работать по новому направлению – «Креативный туризм». В его рамках возможны разработка экскурсий и маршрутов, создание IT-приложений и онлайн-ресурсов, сувениров и брендированной продукции и многое другое. На площадке библиотеки под кураторством Наталии Александровны Паршуковой откроется творческая лаборатория «Не за горами».

Сокольская детская библиотека БУК СМО «Сокольская ЦБС»

В 2019 году Детская библиотека г. Сокола стала одним из победителей Всероссийского конкурса в рамках национального проекта «Культура» и получила межбюджетный трансферт на модернизацию пространства, закупку новой функциональной мебели и современного оборудования, ремонт внутренних помещений. Фонд библиотеки пополнился новыми изданиями различной тематики для читателей всех категорий. После модернизации в библиотеке появилось несколько функциональных зон: выставочное пространство, зоны чтения для дошкольников и читателей школьного возраста, зона чтения периодики, студия творчества, зона проведения мероприятий, а также уютный кинозал.

В 2024 году учреждение подало заявку на участие в конкурсном отборе в проект «Гений места» и попало в число победителей. С начала 2025 года на площадке библиотеки работает центр «СтройМечты», куратором которого стала Нина Витальевна Лапшина. Вместо одного направления креативных индустрий, были выбраны два – «Архитектура и урбанистика» и «Народные художественные промыслы и ремесла». В рамках проекта любому ребенку, увлеченному технологией деревообработки и моделирования, помогают найти единомышленников, предоставляют наставников для реализации самых смелых задумок.

В 2025 году в рамках проекта «Гений места» в Детской библиотеке прошел ряд мероприятий, среди которых:

- **«Сокол – бумажный город»** (направление – анализ среды и проектирование). В ходе празднования Дня города Сокола библиотеки Сокольского округа организовали для местных жителей интерактивную площадку под открытым небом «Сокол – бумажный город». Площадка работала при творческой лаборатории «СтройМечты», созданной в рамках проекта «Гений места». Юные сокольчане смогли выступить в роли архитекторов и создать свой проект центральной улицы города. Ребята собирали картонные макеты главных зданий Сокола, продумывали их реальное и возможное местоположение с учетом пешей и транспортной доступности, рассуждали о том, как сделать наш город более комфортным и современным.

- **«Я хочу построить дом»** (направление – технологии и инновации). В творческой лаборатории «СтройМечты» побывали представители заводов Сокольский ДОК и СиЭлТи Владимир Колесов и Елена Шумилова. Они познакомили участников с технологией изготовления клееных деревянных конструкций и домокомплектов. Особый интерес у слушателей вызвал рассказ о знаменитых сокольских «Соколиках» (жилой комплекс с самым большим количеством этажей из CLT-панелей в России). Самым ярким событием встречи стал мастер-класс по сборке макета деревянного дома из CLT-панелей и сборке сруба различными способами. В процессе работы ребята получили профориентационные знания, выяснили, что такое «переруб», познакомились с техникой углового соединения «ласточкин хвост» и почувствовали себя настоящими строителями (фото vk.com/detskay_biblioteka?w=wall-158081984_22315).



Источники

1. Библиотека № 6 «Книжный экспресс» города Вологды. – Текст. Изображения : электронные // ВКонтакте. – URL: https://vk.com/cbsvologda_06 (дата обращения: 20.06.2025).

2. Гений места. – Текст : электронный // Библиотека нового поколения : [сайт]. – URL: <https://новаябиблиотека.пф/genij-mesta/> (дата обращения 16.07.2025).

3. Годовой отчет о реализации проекта по созданию точек концентрации талантов «Гений места» на базе библиотек, 2023 / Министерство культуры Российской Федерации, Российская государственная библиотека. – Москва: Российская государственная библиотека, 2024. – 176 с. : ил., фот. – Текст: электронный. – URL: <https://новаябиблиотека.пф/assets/files/go-gm-23-digital.pdf> (дата обращения: 24.06.2025).

4. Городская библиотека семейного чтения № 18. – Текст. Изображения : электронные // ВКонтакте. – URL: https://vk.com/cbsvologda_18 (дата обращения: 20.06.2025).

5. Детская библиотека на Советской, 33. – Текст. Изображения : электронные // ВКонтакте. – URL: https://vk.com/detskay_biblioteka (дата обращения: 20.06.2025).

6. Итоговый отчет по реализации проекта по созданию точек концентрации талантов «Гений места» на базе библиотек, 2022 / Министерство культуры Российской Федерации, Российская государственная библиотека. – Москва: Российская государственная библиотека, 2022. – 211 с. : ил., фот. – Текст: электронный. – URL: <https://новаябиблиотека.пф/assets/files/documents/godovoi-otchet-genii-mesta-digital-versiya.pdf> (дата обращения: 24.06.2025).

7. Как работать с гениями места? Методическое пособие для кураторов проекта «Гений места» по созданию и развитию проектов в сфере креативных индустрий / редактор Ю. А. Черненко. – Москва, 2023. – 192 с. – Текст: электронный. – URL: <https://новаябиблиотека.пф/assets/files/kak-rabotat-s-geniyami-mesta.pdf?ysclid=m3yfdfjb1j472378671> (дата обращения: 07.07.2025).

8. Концепция развития креативных (творческих) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки до 2030 года : Распоряжение Правительства Российской Федерации от 20.09.2021 № 2613-р. – Текст: электронный // Правительство России : [сайт]. – URL : <http://government.ru/docs/all/136723/> (дата обращения: 19.06.2025).

9. Концепция создания и функционирования точек концентрации талантов «Гений места». – Текст: электронный // Библиотека нового поколения : [сайт]. – URL: <https://новаябиблиотека.пф/assets/files/oficialnaya-koncepciya-proekta-genij-mesta.pdf> (дата обращения: 24.06.2025).

10. Медиациентр «Млечный путь». – Текст. Изображения : электронные // ВКонтакте. – URL: <https://vk.com/club225200068> (дата обращения: 20.06.2025).

11. Положение о конкурсном отборе в проект «Гений места». – Текст: электронный // Библиотека нового поколения : [сайт]. – URL: <https://новаябиблиотека.пф/assets/files/polozhenie-o-konkursnom-otbore-v-proekt-22genij-mesta22.pdf> (дата обращения: 14.07.2025).

12. Университет Гения : [сайт]. – URL: <https://универгенія.пф/> (дата обращения: 16.07.2025). – Текст. Изображения : электро

Для заметок

Информационное издание

**СОЗДАНИЕ И ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ
ТОЧЕК КОНЦЕНТРАЦИИ ТАЛАНТОВ
«ГЕНИЙ МЕСТА»**

Методическое пособие

Составитель: Маркова Мария Александровна

Ответственный за выпуск: Чекушкина Елена Евгеньевна

Подписано в печать 28.07.2025. Формат 60x84/16

Тираж 10 экз. Заказ 7

БУК ВО «Вологодская областная универсальная научная
библиотека»

160000, г. Вологда, ул. М. Ульяновой, д.1;

т/ф. 8(8172)21-17-6