



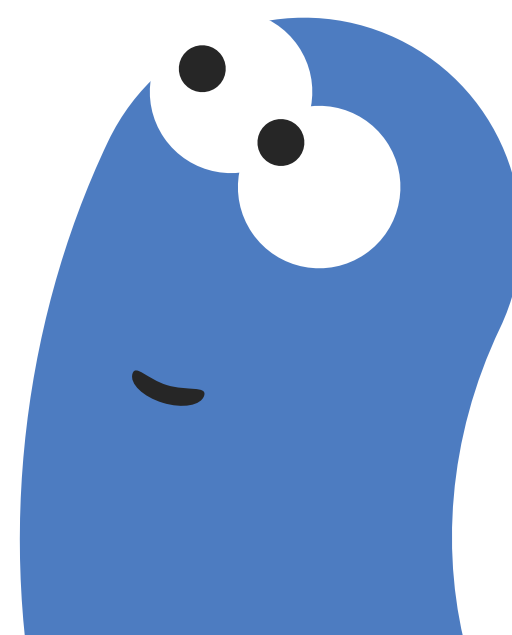
WOW park: как маскоты
наполняют бренд
ЖИЗНЬЮ

characters

bangkok

ruward award 2024

IDEA  NOVA



Задача

В 2022 году мы приступили к созданию уникального стиля для научно-развлекательного парка в формате edutainment в Бангкоке, Таиланде.

WOW park — это место, где посетители смогут вживую увидеть и пощупать экспонаты, основанные на законах физики и природы, и пережить неповторимые впечатления, которых еще никогда не было.

Фирменный стиль парка был разработан с учетом адаптации к азиатскому рынку, где особое внимание уделяется маскотам. Это является важным аспектом, учитывая наличие маскотов у таких популярных азиатских брендов, как Line (мессенджер, e-commerce, платежная система), Grab (сервис доставки) и 7-Eleven (сеть магазинов).

Основная цель фирменного стиля заключается в том, чтобы понятно объяснить посетителям принципы работы парка — как взаимодействовать с экспонатами, что представляет собой каждый эксперимент и т. д.

Коммуникационная стратегия фирменного стиля направлена на выделение нашего парка среди конкурентов и формирование у целевой аудитории ясного представления о нашем бренде.





Решение

Решение

Нашей командой дизайнеров и копирайтеров были разработаны персонажи, которые придали жизнь бренду и успешно решают поставленные коммуникационные задачи.

Каждый персонаж был разработан с учетом концепции, включающей идею, характер и историю персонажа. Мы уделили особое внимание неймингу, чтобы имена соответствовали личностям созданных героев. Дизайн каждого персонажа был тщательно проработан, чтобы отражать их уникальные черты и характер.

В результате нашей работы были созданы четыре персонажа, а также разработаны правила использования их образов в различных материалах и контекстах, что помогает поддерживать единый стиль и обеспечивать согласованность в визуальном и текстовом представлении бренда.

Персонажи внесли изменения в дизайн-проект парка и оформление экспонатов. Зонирование парка и цветовая гамма были скорректированы на основе концепции и дизайна маскотов.

Было разработано 40 инструкций, поясняющих работу экспонатов. Это позволило упростить понимание и погрузить юных посетителей WOW Park в захватывающий мир науки!



Разработка идеи и характера персонажей

Разработка идеи и характера персонажей

Многие развлекательные парки устроены для взаимодействия по сценарию, который заранее составлен кем-то. WOW park работает на другом эмоциональном уровне!

Основателем парка разработан манифест:

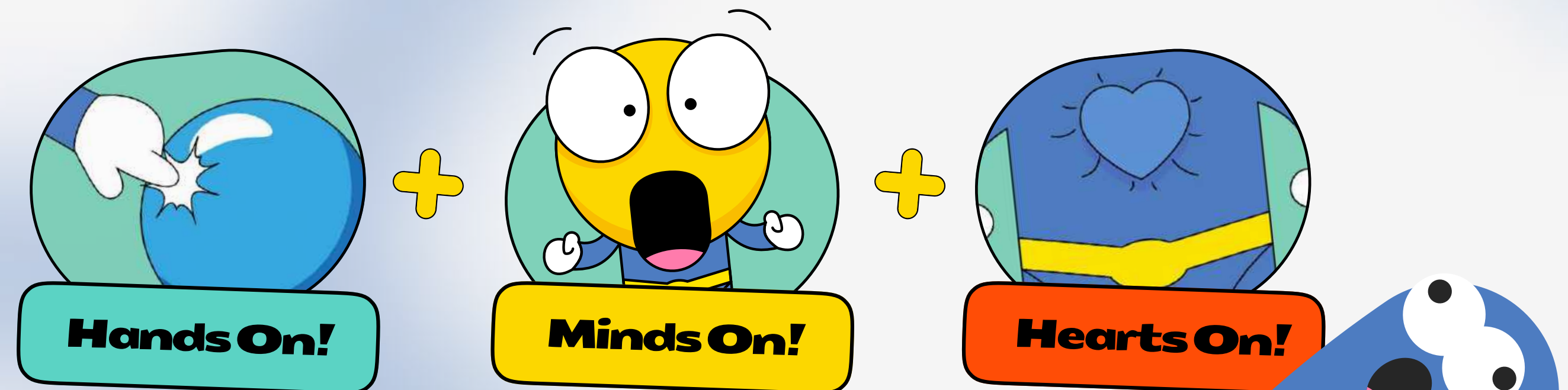
Hands On! Minds on! Hearts on!

- **Hands On! — WOW!** Вы видите экспонат, трогаете его, нюхаете, крутите или нажимаете!
- **Minds On! — WOW!** Что-то происходит! Вы получаете новый опыт, эксперимент, вы осознаете, что происходит!
- **Hearts On! — WOW!** Вы испытываете, то самое чувство «в первый раз», «удивление», «у меня получилось»!

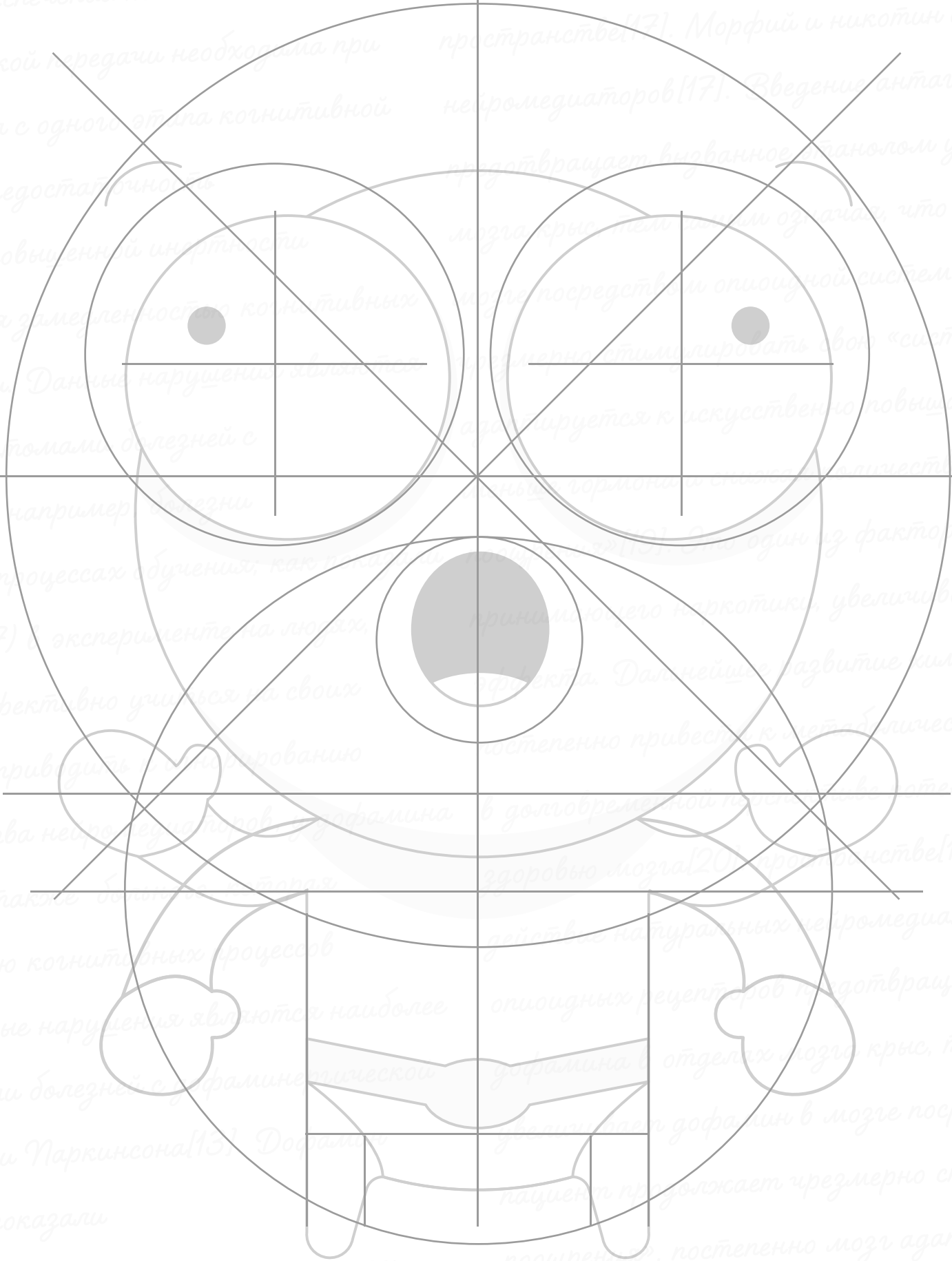
Философия WOW park заключается в том, что лучше один раз увидеть, попробовать, пощупать и ощутить эксперимент! Исходя из манифеста, мы определили функциональную сущность: каждый человек является первооткрывателем, который испытывает эмоцию WOW, когда впервые взаимодействует с экспонатом.

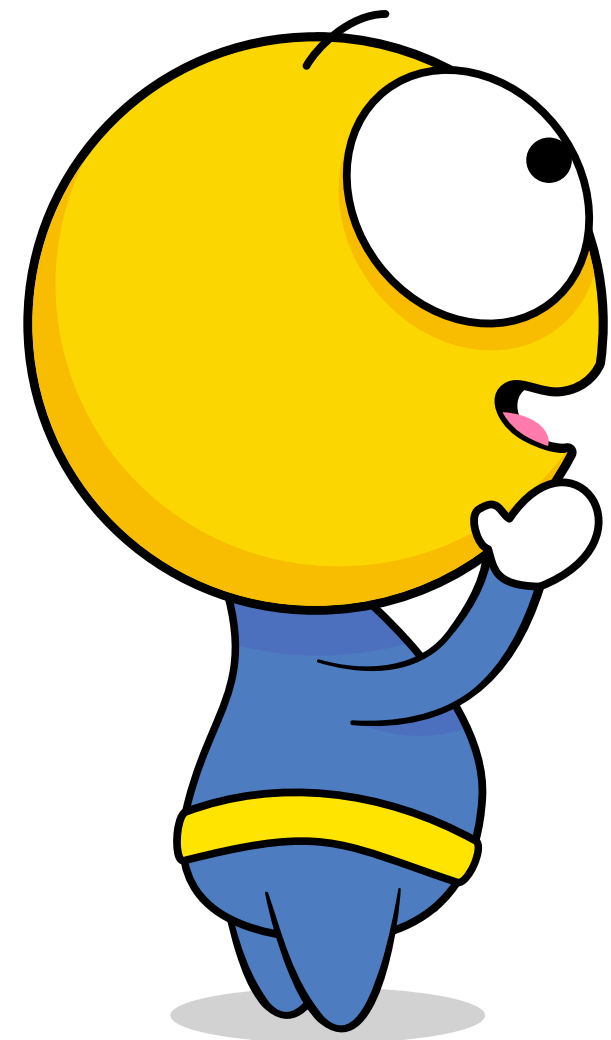
WOW-эмоции могут быть различными: удивление, радость, смех, гордость за себя. На основе этой функциональной сущности были разработаны 4 прототипа персонажей:

- Главный маскот — образ посетителя парка
- 3 персонажа — 3 типа WOW-эмоций, которые переживает посетитель.

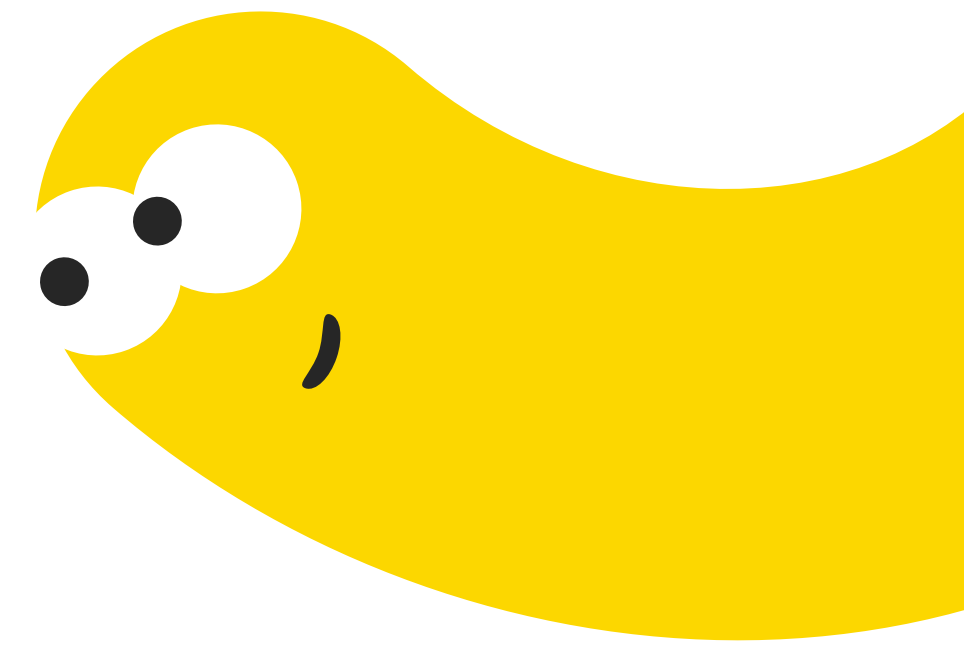


...в регуляции поведения и моторики. ...
...в. За исключением кровеносных сосудов, дофамин ...
...формирование чувства любви, в том числе материнской ...
...характерны моногамные семьи, было показано, что дофамин (в ...
...частности, D2-рецепторы) лежит в основе чувства привязанности к ...
...партнёру и супружеской верности у этих грызунов. По-видимому, ...
...сходную роль дофамин играет и у человека!
...Дофамин играет немаловажную роль в обеспечении когнитивной ...
...деятельности. Активация дофаминергической передачи необходима при ...
...процессах переключения внимания человека с одного объекта когнитивной ...
...деятельности на другой. Таким образом, недостаточность дофаминергической ...
...передачи приводит к повышению количества когнитивных ...
...процессов (брадифрения) и персеверациями. Данные нарушения ...
...наиболее типичными когнитивными симптомами болезни с ...
...дофаминергической недостаточностью – например, болезни Паркинсона(13). Дофамин участвует в процессах обучения, как ...
...немецкие нейробиологи (Klein и др., 2007) в эксперименте на людях, ...
...дофамин обеспечивает возможность эффективно учиться на своих ...
...ошибках, и нехватка дофамина может приводить к игнорированию ...
...негативного опыта! Как и у большинства нейромедиаторов, у дофамина ...
...существуют синтетические аналоги, а также ...
...клинически проявляется замедленностью когнитивных процессов ...
... (брадифрения) и персеверациями. Данные нарушения являются наиболее ...
...типичными когнитивными симптомами болезни Паркинсона(13). Дофамин ...
...недостаточностью – например, болезни Паркинсона(13). Дофамин ...
...участвует в процессах обучения, как показали ...
...немецкие нейробиологи (Klein и др., 2007) в эксперименте на людях, ...
...дофамин обеспечивает возможность эффективно учиться на своих ...
...ошибках, и нехватка дофамина может приводить к игнорированию ...
...негативного опыта! Как и у большинства нейромедиаторов, у дофамина ...
...существуют синтетические аналоги, а также существуют синтетические ...





Дизайн персонажей



Дизайн персонажей

Маскот является символом бренда, и в его разработку было вложено много внимания.

Персонажи были вдохновлены эмоциями, которые парк дарит посетителям. Однако просто изобразить удивленного или счастливого персонажа недостаточно - нужно использовать гиперболизированные эмоции, особенно учитывая нашу локацию в Азии!

Центральный персонаж.

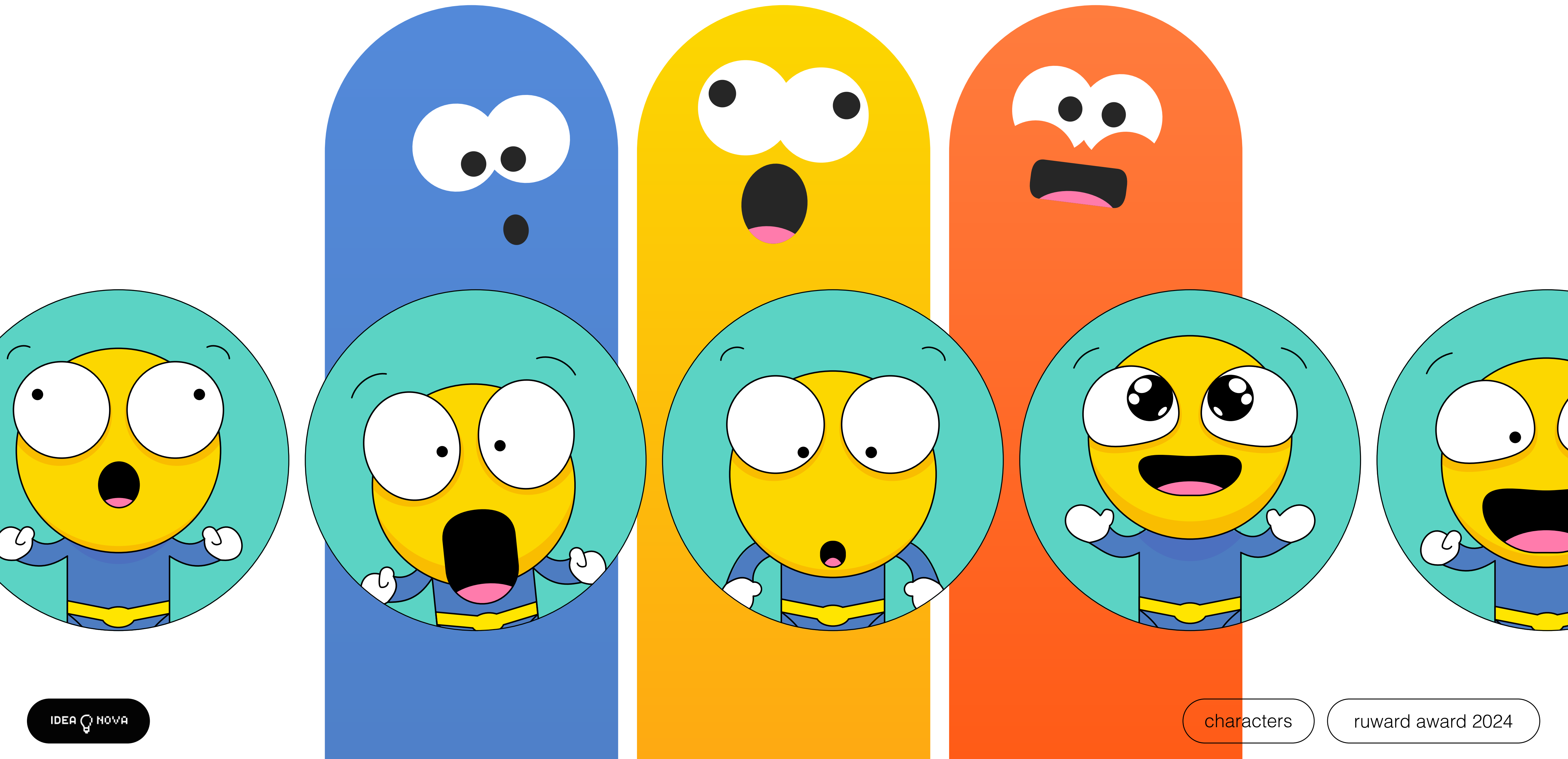
Главный герой был создан после тщательного изучения нескольких референсов и примеров, чтобы избежать повторений в дизайне. На раннем этапе разработки нам задали вектор «эмоций», поэтому мы вдохновлялись значками emoji. Однако в дальнейшем этот вектор изменился.

Внешний вид маскота был вдохновлен Пип-боем из игры Fallout. Как и наш маскот, он являлся проводником и объяснял функции предметов окружения игрока. Голова маскота напоминает всем известный желтый смайлик, однако с гиперболизированными эмоциями.

Дополнительные персонажи.

Миньоны центрального героя, представлены в виде «червяков». Они являются визуализацией эмоций, которые посетитель испытывает, переходя от экспоната к экспонату. Поэтому они как линия простираются сквозь весь парк, переплетаясь и направляя.

Эмоции не прекращаются на протяжении всего парка, поэтому эти персонажи оформлены бесконечно длинными.



A yellow cartoon worm character with large white eyes and a small black dot for a mouth, positioned on the left side of the slide.A large, thick yellow decorative swirl that starts from the top right, loops around the central text box, and ends at the bottom right.

Нейминг персонажей

Нейминг персонажей

Представляем вам, Dorri!

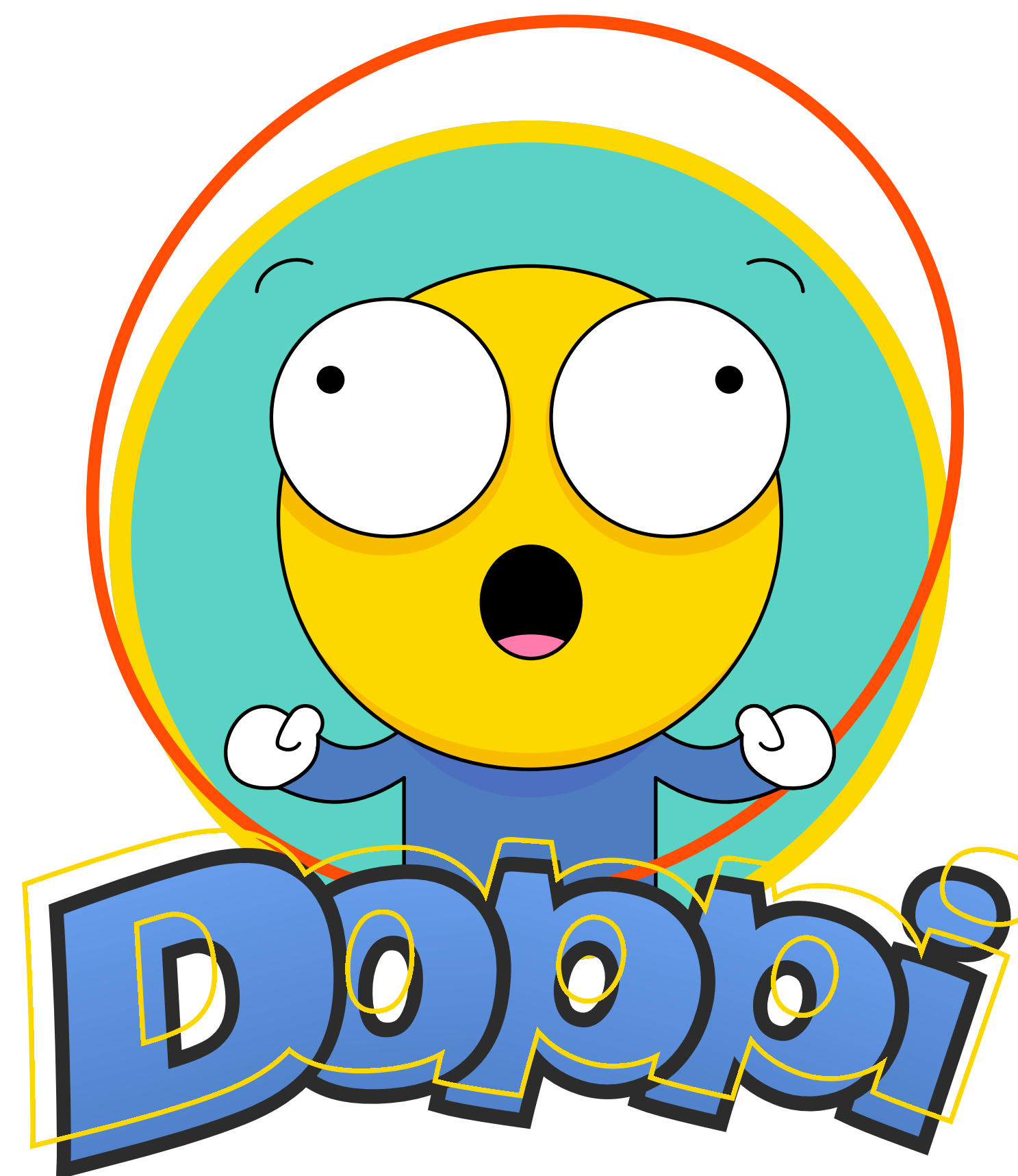
Главный персонаж - желтый человечек в синем костюме.

Он и есть тот самый гость-первооткрыватель, который сейчас испытывает или уже восклицает, выдыхает или широко улыбается: WOW.

Почему Dorri?

Это яркое и игривое имя образовано от слова dopamine - известного как гормон радости и удовольствия.

Допамин - это нейромедиатор, вырабатываемый в мозге человека и играющий ключевую роль в системе вознаграждения мозга.



Нейминг персонажей

Мы - Woofers

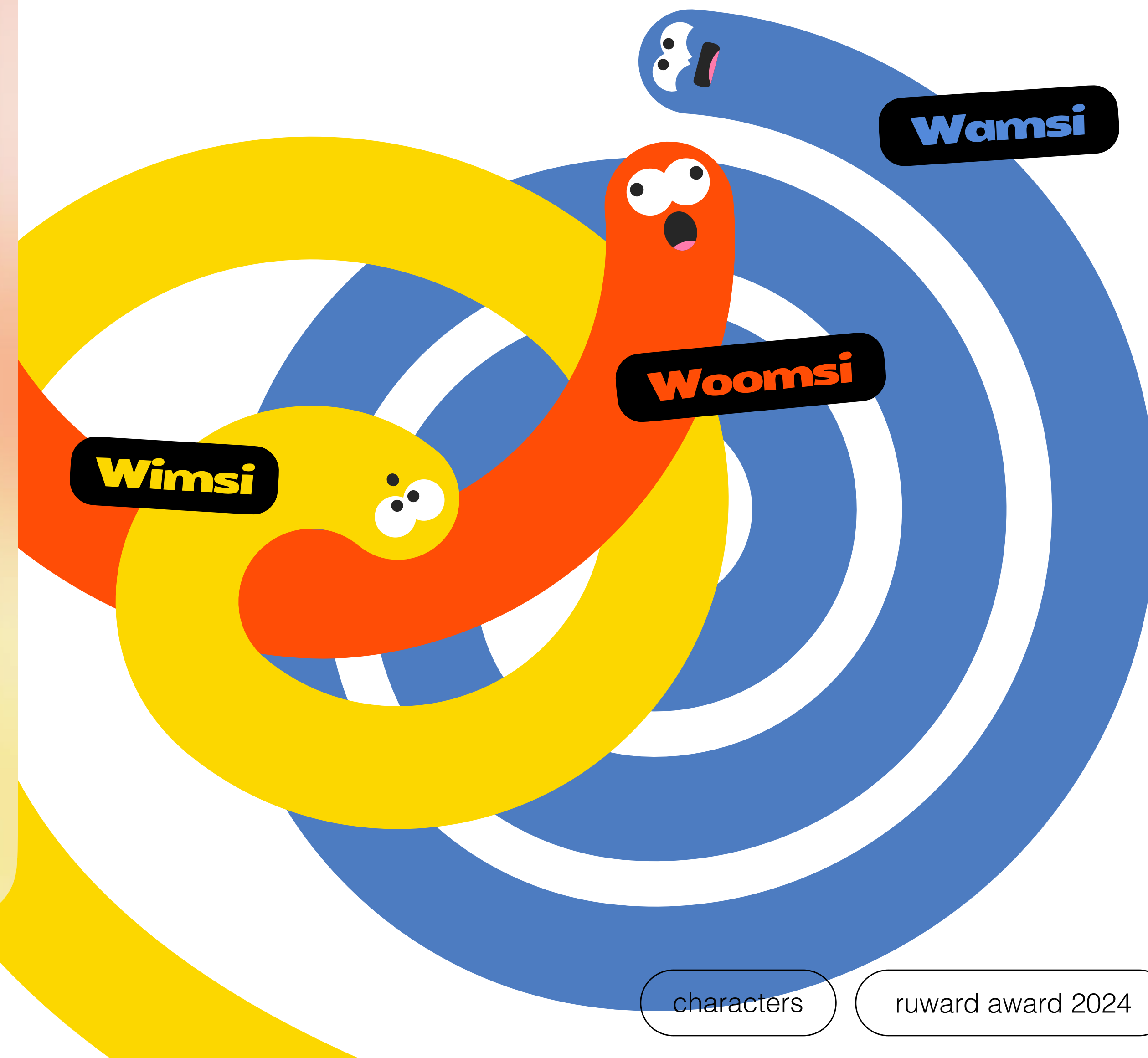
Откуда берутся эмоции? Почему они так различны у разных людей?
Мы все разные, и наш спектр эмоций также разнообразен!

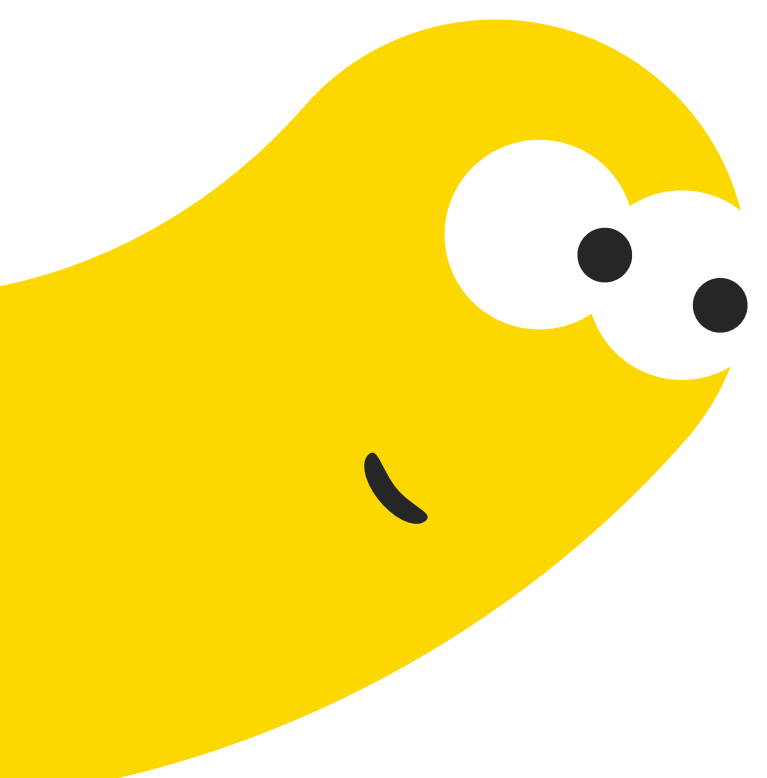
Woofers - милые, эмоциональные и смешные червяки, которые всегда рядом и испытывают тот самый вау-эффект без всяких имитаций. Это также помогает поддерживать название парка с помощью фонетики.

И как их зовут? **Wamsi, Woomsi, Wimsi!**

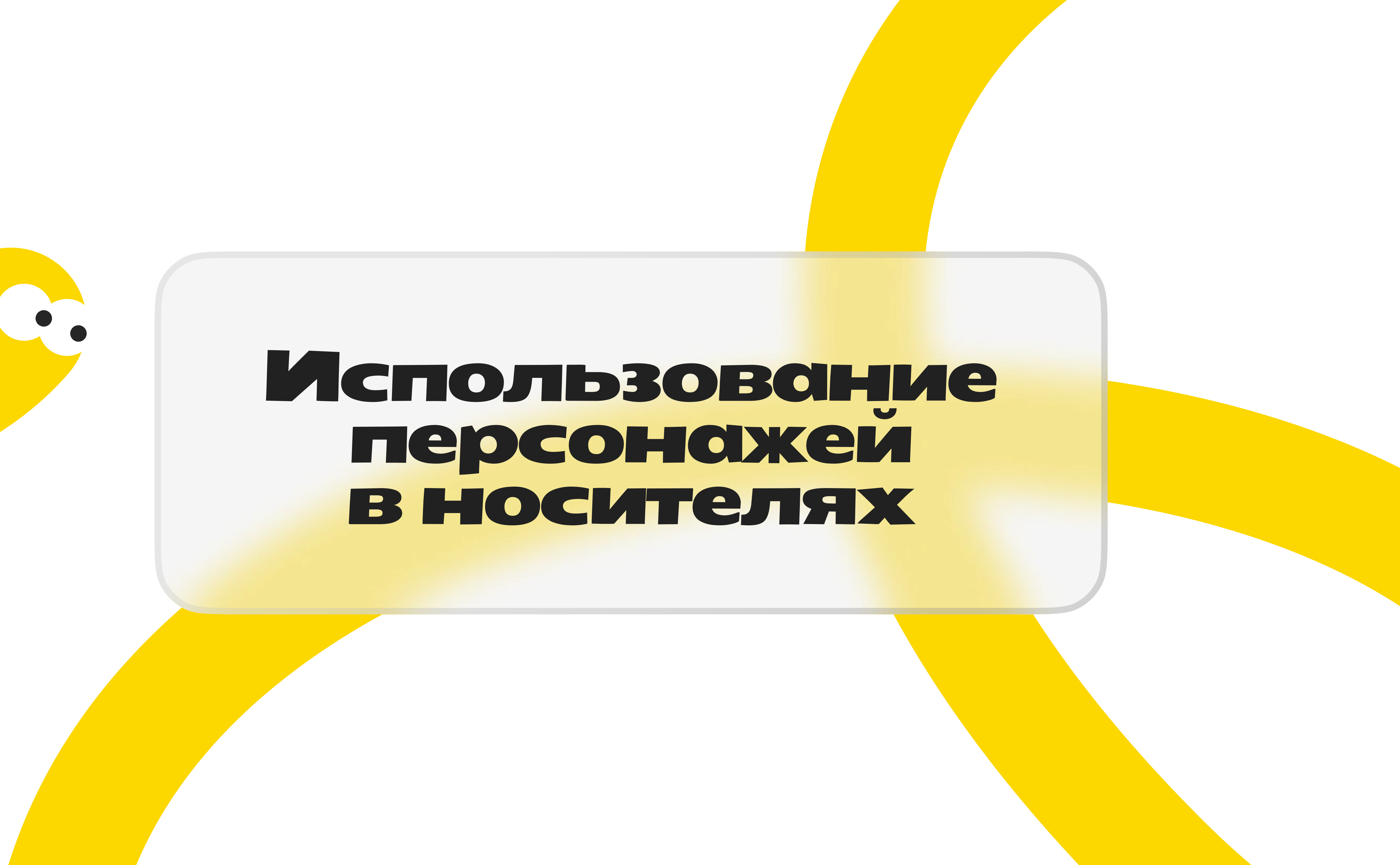
Эти персонажи передают эмоции бренда и поддерживают название с помощью фонетики:

- веселье - Wamsi (вауу)
- восхищение - Woomsi (воуу)
- интерес - Wimsi (interest)





**Использование
персонажей
в носителях**



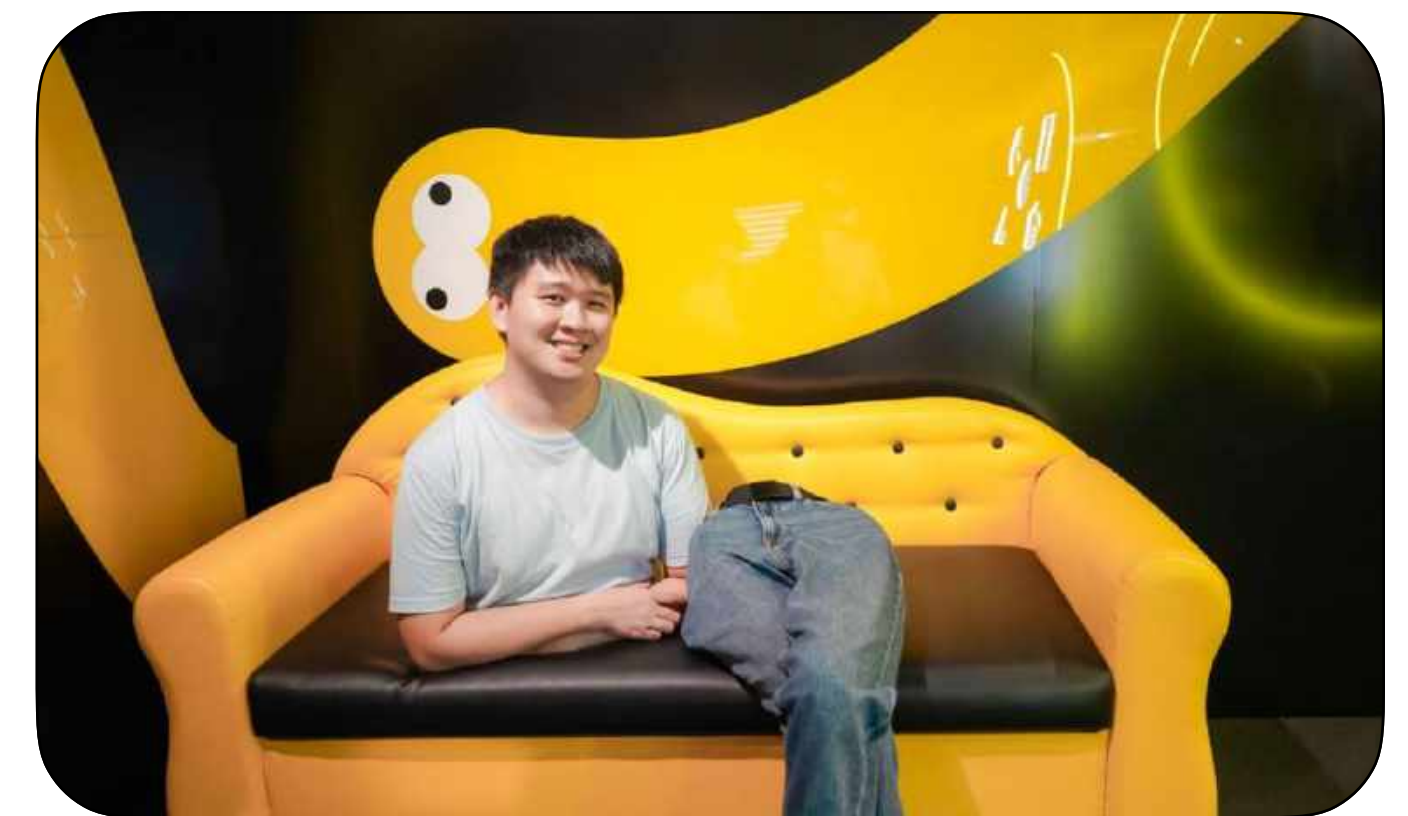
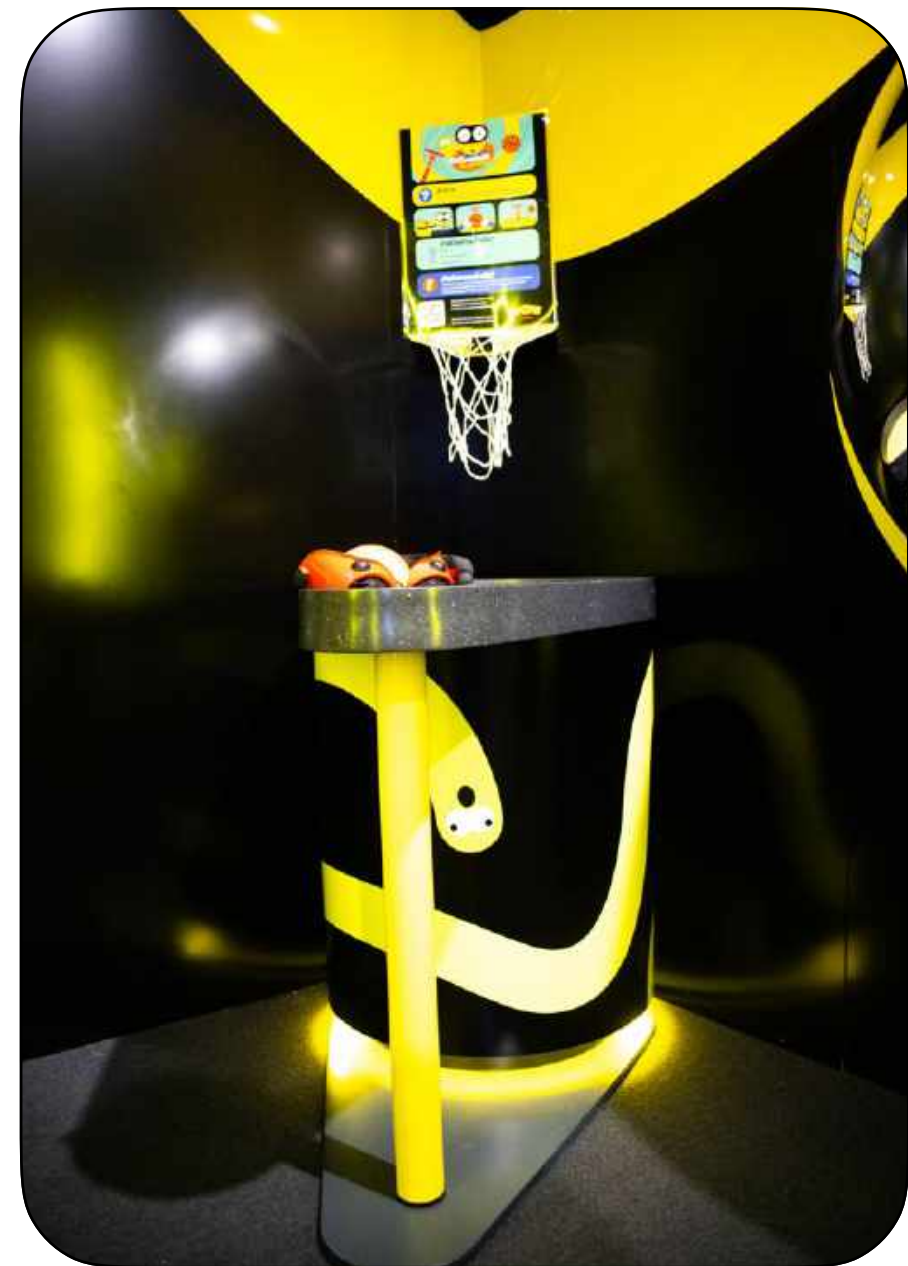
Использование персонажей В НОСИТЕЛЯХ

Дизайн становится дизайном только тогда, когда он начинает выполнять свою функцию - передавать смысл, помогать пользователю и улучшать восприятие информации.

Woofers'ы трансформировали архитектурный дизайн-проект: изначально каждая зона парка была оформлена линиями и цветом, но в конечном варианте проекта Woofers'ы дополнили и сделали дизайн функциональным для навигации и размещения экспонатов.

Экспонаты также претерпели изменения, получив авторский, узнаваемый и смысловой внешний вид.





Мерч



Разработанная упаковка бренда и рекламных кампаний



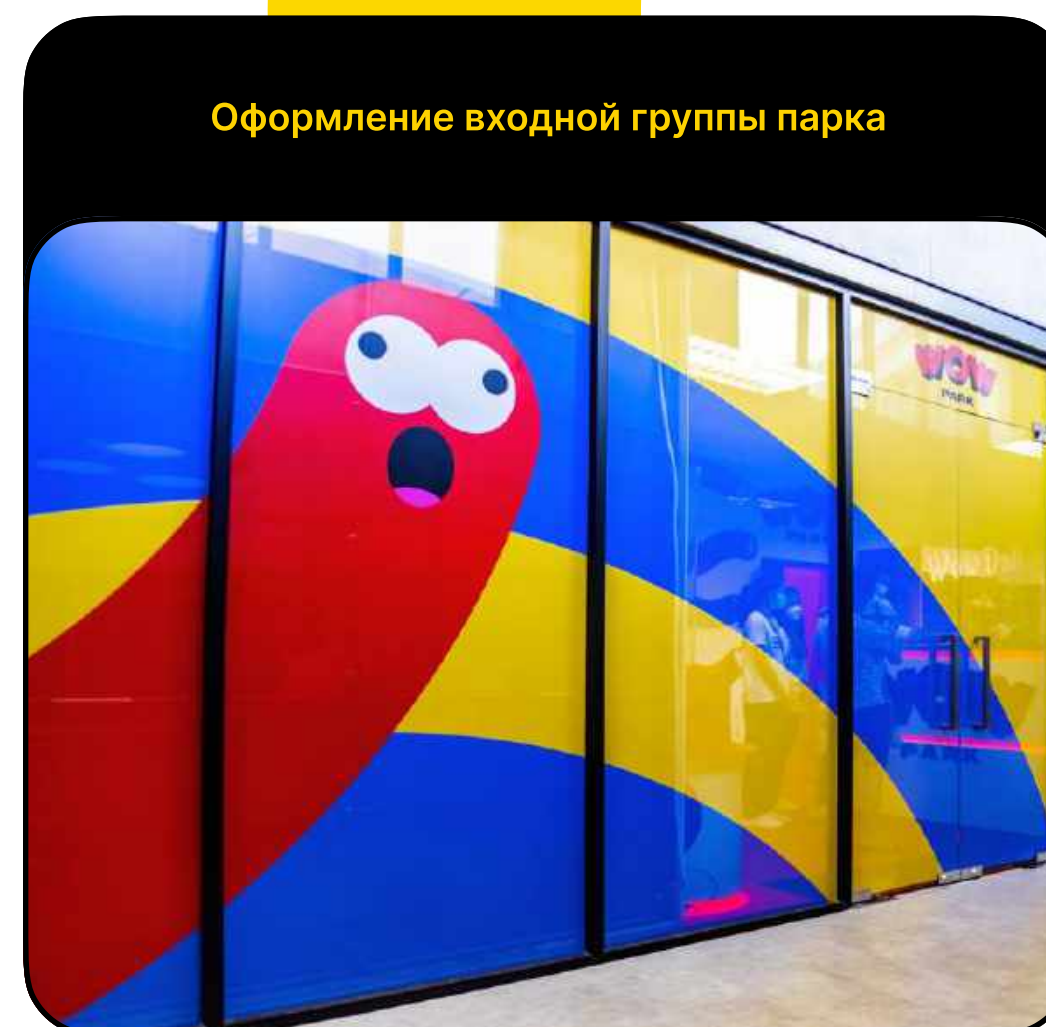
Видео на экране



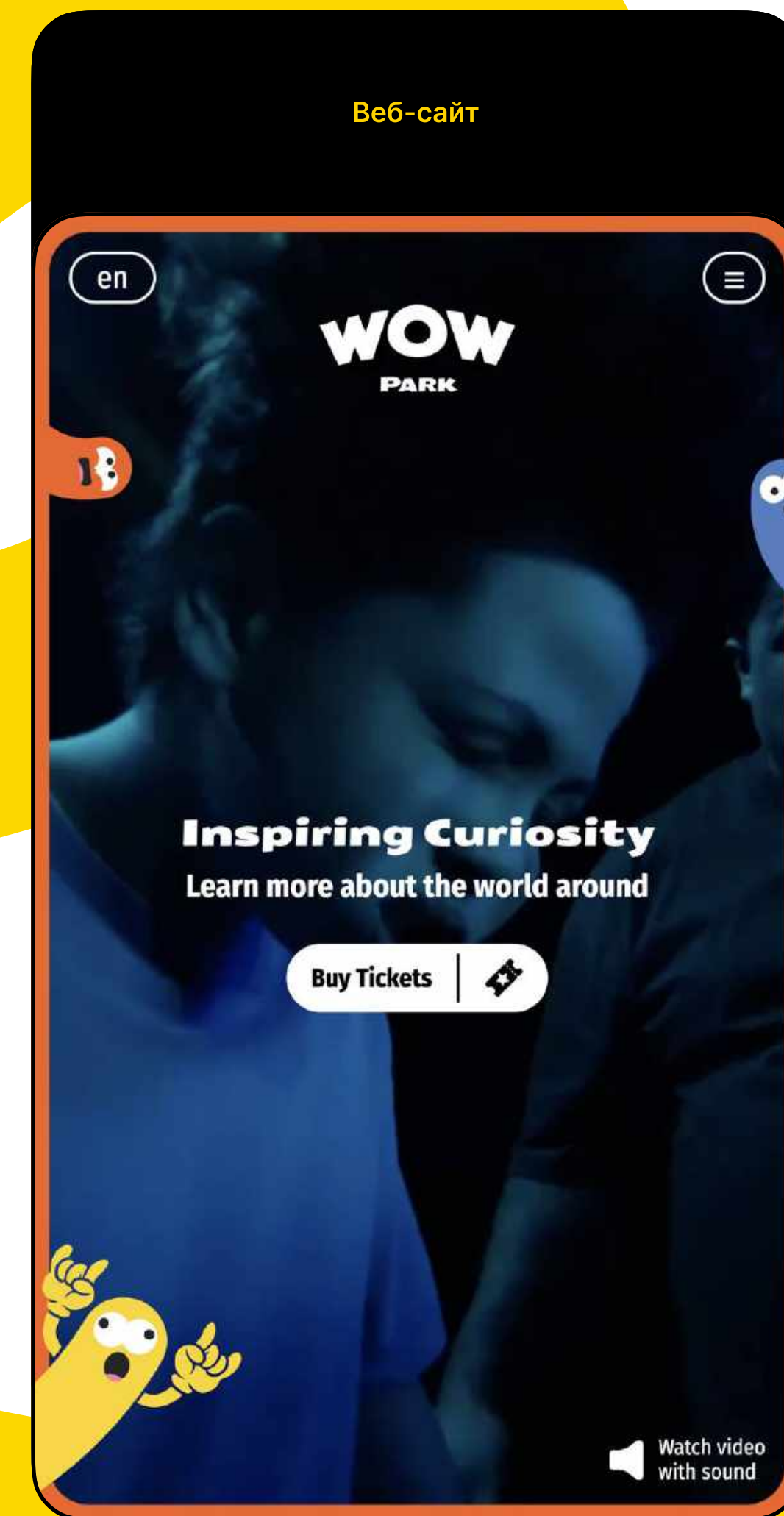
Футболки для сотрудников



Буклет



Оформление входной группы парка



Веб-сайт

A yellow cartoon character with large white eyes and a small smile, peeking from behind a white sign.

**Информационные
таблички экспонатов**

Информационные таблички экспонатов

Основная цель музея - научить и вовлечь посетителей, не прибегая к сложным объяснениям принципов работы экспонатов.

Каждый экспонат имеет свои принципы работы, правила взаимодействия и ожидаемый эффект. Но в отличие от других музеев, у WOW Park есть свое собственное правило: "Принцип работы экспоната должен быть понятен за 3 секунды! Вы можете проводить собственные эксперименты, а для более подробной информации обращайтесь к нашим гидам!"

Для реализации этого правила арт-директором проекта WOW Park была предложена идея визуализации использования экспонатов с помощью комиксов, которые стали главным элементом проекта.

Были созданы 40 экспонатов и 40 комиксов, в которых полностью показано взаимодействие с экспонатами и персонажами, что позволяет мгновенно понять суть работы каждого экспоната.





Ultrasound cloud



Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



คำถาม

ทำไมเสียงที่ฟังจากเครื่องอัลตราซาวด์จึงฟังเหมือนเสียงที่ฟังจากเครื่องเสียง? เสียงที่ฟังจากเครื่องเสียงฟังชัดกว่าเพราะเครื่องเสียงมีลำโพงที่ขยายเสียงได้ดีกว่าเครื่องอัลตราซาวด์



ฉันต้องทำอะไร?

1. เข้าใจสิ่งที่ได้ยินด้วยหูของคุณ
2. สังเกตและจดจำเสียงที่ฟังจากเครื่องอัลตราซาวด์
3. คุณฟังอย่างไร?

มันทำงานอย่างไร?

เครื่องอัลตราซาวด์ใช้คลื่นเสียงความถี่สูงเพื่อสร้างภาพของอวัยวะภายในร่างกายของคุณ เครื่องอัลตราซาวด์ใช้คลื่นเสียงความถี่สูงเพื่อสร้างภาพของอวัยวะภายในร่างกายของคุณ



Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



คำถาม

ทำไมสีที่เห็นในจอคอมพิวเตอร์ถึงเปลี่ยนไปเรื่อยๆ? เพราะจอคอมพิวเตอร์ใช้หลอดไฟที่เปล่งแสงสีต่างๆออกมา



ฉันต้องทำอะไร?

1. ลองดูที่จอสี
2. พยายามดูที่จอสี
3. พยายามดูที่จอสี

มันทำงานอย่างไร?

จอคอมพิวเตอร์ใช้หลอดไฟที่เปล่งแสงสีต่างๆออกมาเพื่อสร้างภาพที่เห็นบนหน้าจอ



Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



Develed Lenses

คำถาม

ทำไมเลนส์ที่มองออกไปด้านนอกจึงดูเหมือนเลนส์ที่มองออกไปด้านใน? เพราะเลนส์ที่มองออกไปด้านนอกจะหักเหแสงที่เข้ามาในเลนส์



ฉันต้องทำอะไร?

1. ไม้แว่นตา
2. ลองดูเลนส์ที่มองออกไปด้านนอก
3. ลองดูเลนส์ที่มองออกไปด้านใน

มันทำงานอย่างไร?

เลนส์ที่มองออกไปด้านนอกจะหักเหแสงที่เข้ามาในเลนส์ ทำให้เรามองเห็นสิ่งที่อยู่ด้านหลังเลนส์

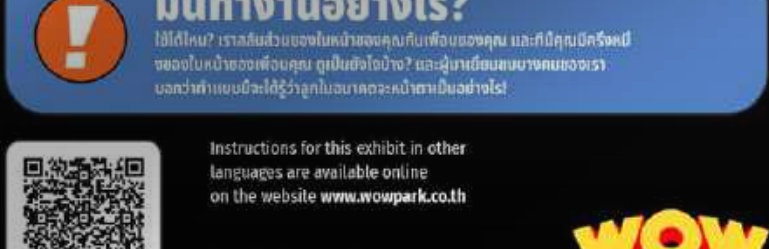


Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



Tube Transfer



คำถาม

ทำไมเราถึงเห็นเส้นเลือดในร่างกาย? เพราะเส้นเลือดในร่างกายมีสีที่ต่างกัน



Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



Bed of nails

คำถาม

ทำไมคนสามารถนอนบนเตียงที่ทำจากตะปูได้โดยไม่เจ็บ? เพราะตะปูที่ปักลงบนเตียงมีจำนวนมากพอที่จะกระจายน้ำหนักของคนที่นอน



ฉันต้องทำอะไร?

1. นอนบนเตียง
2. ดึงตะปู
3. ระวัง! คุณจะต้องระวังอย่าให้ตะปูปักลงบนตัวของคุณ

มันทำงานอย่างไร?

เตียงที่ทำจากตะปูมีตะปูจำนวนมากพอที่จะกระจายน้ำหนักของคนที่นอน ทำให้คนสามารถนอนบนเตียงได้โดยไม่เจ็บ



Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



คำถาม

ทำไมกระจกนูนจึงทำให้วัตถุที่มองออกไปด้านนอกดูเล็กลง? เพราะกระจกนูนจะกระจายแสงที่เข้ามาในกระจก



ฉันต้องทำอะไร?

1. กระจกนูน
2. กระจกนูน
3. กระจกนูน

มันทำงานอย่างไร?

กระจกนูนจะกระจายแสงที่เข้ามาในกระจก ทำให้วัตถุที่มองออกไปด้านนอกดูเล็กลง



Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



Pin screen

คำถาม

ทำไมเราถึงเห็นภาพที่ชัดขึ้นเมื่อมองผ่านตะปู? เพราะตะปูจะกรองแสงที่เข้ามาในตาของเรา



ฉันต้องทำอะไร?

1. เสร็จเรียบร้อยแล้ว
2. เสร็จเรียบร้อยแล้ว
3. เสร็จเรียบร้อยแล้ว

มันทำงานอย่างไร?

ตะปูจะกรองแสงที่เข้ามาในตาของเรา ทำให้เรามองเห็นภาพที่ชัดขึ้น



Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



Fragrances

คำถาม

ทำไมเราถึงได้กลิ่นที่ต่างกัน? เพราะกลิ่นที่ต่างกันจะมีโมเลกุลที่ต่างกัน



ฉันต้องทำอะไร?

1. เสร็จเรียบร้อยแล้ว
2. เสร็จเรียบร้อยแล้ว
3. เสร็จเรียบร้อยแล้ว

มันทำงานอย่างไร?

โมเลกุลของกลิ่นที่ต่างกันจะมีโมเลกุลที่ต่างกัน ทำให้เราได้กลิ่นที่ต่างกัน



Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



คำถาม

ทำไมเราถึงเห็นตุ๊กตาที่ซ่อนอยู่ในกล่อง? เพราะกล่องที่ทึบแสงจะทำให้เรามองไม่เห็นตุ๊กตา



ฉันต้องทำอะไร?

1. เข้าไปใกล้ๆ
2. พยายามดูที่ตุ๊กตาที่ซ่อนอยู่ในกล่อง
3. พยายามดูที่ตุ๊กตาที่ซ่อนอยู่ในกล่อง

มันทำงานอย่างไร?

กล่องที่ทึบแสงจะทำให้เรามองไม่เห็นตุ๊กตาที่ซ่อนอยู่ในกล่อง



Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



คำถาม

ทำไมเราถึงเห็นกระดูกที่ซ่อนอยู่ในร่างกาย? เพราะรังสีเอกซ์สามารถทะลุผ่านเนื้อเยื่อได้



ฉันต้องทำอะไร?

1. เสร็จเรียบร้อยแล้ว
2. เสร็จเรียบร้อยแล้ว
3. เสร็จเรียบร้อยแล้ว

มันทำงานอย่างไร?

รังสีเอกซ์สามารถทะลุผ่านเนื้อเยื่อได้ ทำให้เรามองเห็นกระดูกที่ซ่อนอยู่ในร่างกาย



Instructions for this exhibit in other languages are available online on the website www.wowpark.co.th

Scan the QR code using your camera and select your language on the page.



Screening



Результат



Результат

Разработка персонажей позволила не только продолжить и усилить концепцию парка, но и дополнить его бренд-идентичность, решить функциональные задачи, а также масштабировать бизнес от концепции «развлекательного парка» к «наборам для домашних научных экспериментов».

Все персонажи активно задействованы в рекламных кампаниях, на полиграфии и в видео-роликах, что в совокупности способствует увеличению узнаваемости бренда WOW park.

А значки и другие сувениры с персонажами с удовольствием собирают дети и вызывают интерес у их сверстников в школе: «Кто это?» или «Я его знаю! Я тоже был в WOW park!»



Комментарий агентства



Артем Чучакин

CEO Idea Nova

Работа над персонажами WOW park позволила подтвердить гипотезу о нелинейности развития креативных проектов, когда общая концепция может значительно поменяться при внедрении побочного креатива. Сами маски естественно наполнили бренд жизнью и донесли философию заказчика, основателя WOW park.

Отзыв клиента



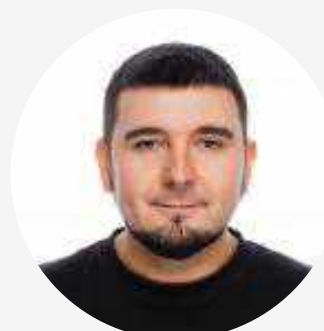
Евгений Зейналов

CEO WOW park

Работа над маскотами и полученные результаты заставили меня по-новому взглянуть на ценность разработки бренда.

Увидев промежуточный результат, я почувствовал, что мы создаем тот проект, который я представлял — настоящий, наполненный эмоциями и доступностью науки. Мы изменили дизайн-проект, сотрудники WOW park знают и любят Dorri, ведь это не просто элемент дизайна, а наш герой.

Заключение



Артем Чучакин

CEO Idea Nova

Логотип - это символ. Фирменный стиль представляет собой набор символов и элементов. Айдентика - это уже целый "визуальный" язык, который формирует образ бренда.

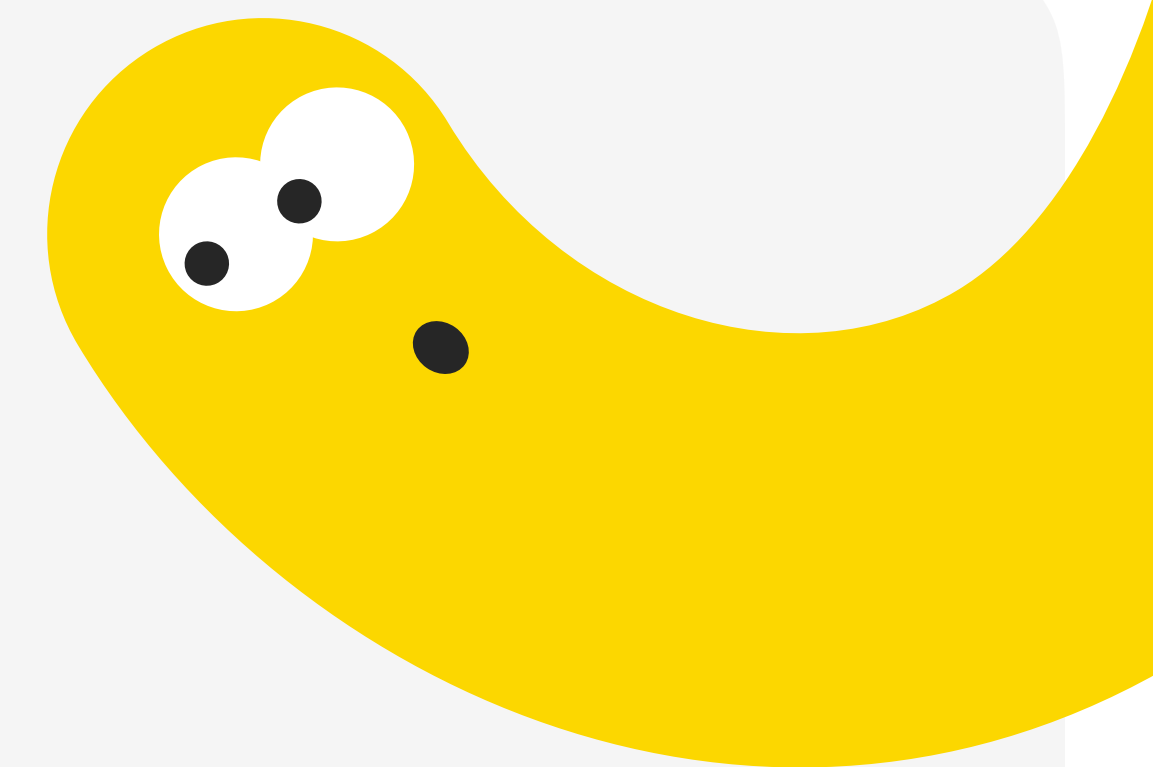
Мы разработали бренд, в котором идея, креатив, дизайн и ToV работают как единое целое в оффлайн и цифровых каналах, что позволяет нам выделяться среди конкурентов благодаря совокупности характерных особенностей.

Наш дизайн успешно интегрируется в продукт, маркетинг и коммуникацию — маски Dorri и Woofers гибки и могут использоваться в стикерах Line, на мерче, в эксплейнерах продукта, комиксах, играх на промо-сайтах, инструкциях, видеороликах как в цифровой, так и в оффлайн среде, а также в AR-технологиях. Кроме того, маски уже активно применяются!

Центральный персонаж Dorri разработан с учетом влияния азиатской эстетики, его "простота" и "тональность коммуникаций" будут востребованы на других рынках, как известные герои — Hello Kitty, Pokemon, Astroboy.

Масштабируемость и философия бренда (Hands On! Minds On! Hearts On!) вместе с визуальными решениями позволили создать работающий бренд, который за год стал заметен в 5 млн. Бангкоке. Просто введите запрос в Google и посмотрите отзывы — большинство из них на тайском языке.

Поэтому мы считаем, что данный проект заслуживает победы в номинации Фирменный стиль и Айдентика.



Спасибо за внимание.

Над проектом работали

Арт-директор проекта

Кузьмин Евгений

разработка креатива маскотов, дизайн персонажей, правила использования

Иллюстратор

Титова Марина

разработка комиксов

Дизайнеры

Савинов Дмитрий, Коваленко Яков

верстка носителей

Креатор

Алина Свириденко

нейминг, характер персонажей

characters

bangkok

ruward award 2024