

- Культурный и личностный контекст. Восприятие декоративных элементов зависит от культурных традиций, опыта и личных предпочтений. Символика и значение декоративных мотивов могут сильно различаться в разных культурах.

- Функциональность и восприятие. Декоративные элементы не только украшают, но и могут выполнять функцию ориентации, акцентирования внимания или структурирования пространства.

- Внимание и восприятие деталей. Человек не всегда замечает все декоративные детали, восприятие зависит от уровня внимания, контекста и значимости элементов.

Заключение. Предметно-пространственная среда является сложной и многогранной системой, в которой декоративные элементы играют важную роль не только с эстетической, но и с функциональной точки зрения. Продуманный декор формирует комфортное и гармоничное пространство, учитывая потребности человека. Разнообразие материалов и стилей позволяет создавать уникальные среды с учетом культурных и психологических аспектов. Декор влияет на настроение и качество жизни, поэтому его грамотное использование – ключ к созданию комфортных и привлекательных пространств.

1. Кулененок, В. В. Теоретические и методологические основы дизайн-проектирования предметно-пространственной среды : монография / В. В. Кулененок. – Витебск : ВГУ имени П. М. Машерова, 2013. – 164 с. URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/3209> (дата обращения: 07.09.2025).

2. Шерикова, М. П. Монументально-декоративные техники в архитектуре : метод. рекомендации / М. П. Шерикова. – Витебск : ВГУ имени П. М. Машерова, 2025. – 34, [1] с. – URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/46864> (дата обращения: 07.09.2025).

ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ ДИЗАЙН-ПРОЕКТА ШКОЛЫ ШАХМАТ

Кучмарёва А.В.,

студентка 3 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Шерикова М.П., ст. преподаватель

Работа по проектированию объектов, связанных с детской образовательной средой, требует тщательной подготовки и анализа не только особенностей дизайн – проектирования, но и изучения возрастной психологии и педагогики.

Для создания дизайн-проекта школы шахмат были изучены методы дизайн - проектирования, педагогики и детской психологии. Главной задачей проекта было оживить строгую логику теорий игр, основу шахмат и превратить её в настоящее игровое пространство, которое бы вдохновляло детей, пробуждало любопытство и желание учиться.

Актуальность работы заключается в поиске концептуальной идеи пространства школы, позволяющей сделать место, где каждая линия, цвет и объект становятся частью большой игры, идеи пространства, которое не просто служит фоном для занятий, а само по себе становится помощником учителей и другом учеников-развивает, привлекает и дарит радость открытий.

Цель исследования: разработка концепции интерьера школы шахмат, которая визуально и функционально отражает интеллектуальную суть игры, создает комфортную, вдохновляющую и мотивирующую образовательную среду для детей, отличается от существующих аналогов.

Материал и методы. Материалом исследования послужили сведения из открытых источников. Использовались методы анализа, описания, обобщения. Сбор и анализ фото и видеоматериалов. Анализ целевой аудитории, изучение возрастной психологии, особенностей восприятия цвета и формы у детей. Исследование основ теории игр. Изучение принципов эргономики и организации образовательных пространств.

Результаты и их обсуждения. В ходе предпроектного анализа были определены требования, способствующие созданию атмосферы, стимулирующей интерес к учебе:

- интерактивность: пространство должно вовлекать в игру, а не быть серым фоном;
- безопасность и комфорт: эргономичная мебель, правильное освещение, отсутствие острых углов.
- активизация воображения: яркие акценты, арт-объекты, нестандартные решения.
- соответствие теме: атмосфера должна сразу погружать в мир шахмат, но на современный, а не архаичный лад.

Работа над проектом всегда начинается с процесса создания проектной установки – это разработка дизайн-концепции и дизайн-сценария.

За основу концепции проекта была взята «Шахматная фигура». Шахматная фигура — это не просто игровой элемент, это архетип, символ стратегии, интеллекта и определенных качеств логического мышления. Мощь ладьи, легкость слона, королевское величие ферзя. Концепция позволяет обыграть геометрические формы, сделать их основой для мебели, декора и графики, создав узнаваемый и целостный образ.

В процессе подбора ассоциаций, связанных с образом шахматных фигур и специфики игры была определена цветовая палитра – это контрастные пары цветов – синий, фиолетовый и желтый, оранжевый.

Синий цвет символизирует интеллект, спокойствие, концентрацию и логику. Он ассоциируется с ясным небом и глубиной мысли.

Фиолетовый цвет – символ творчества, мудрости и магии, полученный путём смешивания синего, олицетворяющего логику и красного, заряжающего энергией, что идеально отражает суть шахмат. Этот цвет сплав расчета и креатива.

Желтый и оранжевый – цвета энергии, оптимизма, активности и дружелюбия. Они компенсируют потенциальную «холодность» синего и фиолетового, создавая позитивную, жизнерадостную атмосферу, необходимую для детского пространства. Стимулируют умственную деятельность.

Важным этапом проекта является планирование пространства, в котором холл представляет значимую структурную единицу. Холл спроектирован как многофункциональное ядро школы, включающее в себя: 1. Ресепшен – точка входа, где встречаются детей. Здесь создается первое впечатление. 2. Зона информации – для анонсов турниров, размещения рейтингов, актуальных мероприятий, расписания и общей информации. 3. Раздевалка – функциональная зона с удобным хранением одежды и личных вещей учеников. 4. Зона отдыха – пространство для неформального общения, игр и расслабления до или после занятий. 5. Рабочая зона (коворкинг) – место для самостоятельной работы, анализа партий и выполнения заданий.

Ключевым предметом в школе является интерактивный арт-объект – напольные шахматы. Это не просто игровой набор, а масштабная инсталляция, доминанта пространства. Она выполняет не только эстетическую функцию, являясь визуальным центром и «изюминкой» всего интерьера, так же эти шахматы являются интерактивом с которым дети могут поиграть и хорошо провести время в свободное от учёбы время. Тактильное восприятие помогает физически взаимодействовать с фигурами, что превращает абстрактную игру в осязаемый опыт. Игровой элемент позволяет проводить нестандартные уроки, разбирать партии «в полный рост», что значительно увлекательнее. Это мощный символ, который сразу сообщает о назначении места. Он создает уникальную, запоминающуюся атмосферу интеллектуальной игры и в то же время — детской площадки (рисунок1).

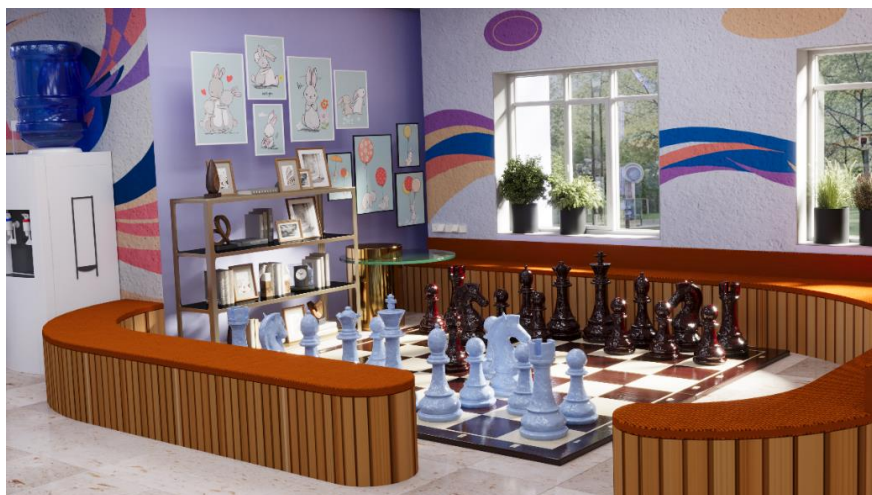


Рисунок 1 – Арт-объект шахматные фигуры

Дизайн-сценарий построен на том, что каждый ученик, попадая в школу, чувствует себя не просто учеником, а частью сообщества, стратегом, игроком. Пространство через цвет, свет, формы и интерактивные элементы должно вызывать любопытство, желание исследовать, учиться и возвращаться снова. Акцент сделан на создании эмоциональной связи между ребенком и местом.

Проектное решение связано с определенными этапами работы, построенных на принципах процесса системного дизайн - проектирования:

1. Сбор информации. Создание тематического moodboard, определение трендов в образовательном дизайне.
2. Анализ помещения. Проведение замеров, анализ планировки, изучение потребностей детей разного возраста.
3. Колористическое решение. Подбор и обоснование цветовой палитры на основе психологии восприятия.
4. Разработка нескольких концептуальных эскизов, выбор самого оптимального из них.
5. Функциональное зонирование и подбор оборудования. Планирование потоков движения, разделение на зоны, выбор эргономичной и тематической мебели.
6. 3D-визуализация. Создание финальной объемной модели проекта для наглядного представления результата (Рисунок 2).



Рисунок 2 – 3D-визуализации холла школы

Заключение. В ходе работы была достигнута поставленная цель: разработан дизайн-проект школы шахмат, ключевыми элементами которого стали:

Узнаваемый фирменный стиль, основанный на геометрии шахматных фигур и продуманной колористической схеме.

Уникальная концепция интерьера, трансформирующая пространство в интерактивную среду, в которой детям будет интересно не только веселиться, но и учиться.

Проект успешно решает задачу создания современной, мотивирующей образовательной среды, которая отличается от традиционных решений своей интерактивностью.

РАСЧЕТ И ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОСВЕЩЕНИЯ ОФИСНОГО ПОМЕЩЕНИЯ

Савченко А.А.,

студентка курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Куленёнок В.В., канд. пед. наук, доцент

Ключевые слова. Освещение, эргономика, комфорт, функциональность, рабочая среда.

Keywords. Lighting, ergonomics, comfort, functionality, work environment.

Современные офисы многих фирм стремятся создать оптимальные условия для работы сотрудников, сочетая функциональность и комфорт. Для этого применяются гибкие планировочные решения, позволяющие адаптировать пространство под разные задачи: от индивидуальной сосредоточенной работы до коллективного обсуждения идей. Большое внимание уделяется эргономике мебели, уровню шума, а также качеству освещения, которое напрямую влияет на работоспособность и самочувствие. Такой комплексный подход позволяет формировать не только удобное, но и мотивирующее рабочее окружение.

Это может быть офис любого типа: креативное пространство, корпоративный штаб или рабочая зона для фрилансеров. Проектирование освещения имеет свои особенности и требует учета специфики задач и целей помещения. Освещение в офисе – это комплекс световых решений, направленных на создание комфортной и продуктивной рабочей среды.

Цель работы – рассмотрение современных тенденций в освещении офиса, определение типологии осветительного оборудования и нормативов освещения для проектирования среды офиса.

Результаты и их обсуждение. Предпроектный анализ. Начальным этапом на пути к успешному проектированию является предпроектный анализ. Он включает в себя изучение аналогичных решений, подбор специализированных программ и учебных материалов, анализ методических рекомендаций, проверку соответствия текущим нормам и стандартам освещения, а также оценку концепции и текущих условий [1].

Так, в офисах Google применяется многоуровневое освещение и эргономичные рабочие зоны, а в штаб-квартире «ВКонтакте» реализованы гибкие сценарии освещения для разных задач. Эти примеры подтверждают значимость предпроектного анализа.

Проектная установка. Дизайн-концепция — это ключевая идея, формирующая основу для создания продукта, проекта или пространства. Она задает общее направление и определяет цели дизайна, опираясь на эстетику, практичность и эстетику.

Проектное решение. В нашей практической работе при проектировании освещения мы использовали программу DIALux, которая автоматически рассчитывает необходимые параметры и определяет требуемое количество светильников для помещений различного типа. В ходе проектирования освещения офисного помещения были реализованы следующие этапы (рисунок 1, 2):

- 1) Создание помещения;
- 2) Расстановка мебели;
- 3) Наложение текстур на мебель и прочие поверхности;
- 4) Установка области освещенности;
- 5) Изучение библиотеки светильников внутри программы, а также подбор необходимых моделей для офисного помещения;
- 6) Расстановка светильников;
- 7) Проведение расчета освещенности (рисунок 1-2).