

ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ ОФИСНОЙ МЕБЕЛИ «MONOLITH»

Черноус В.А.,

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

Научный руководитель – Кухаренко К.А., преподаватель

Пространство современного офиса служит репрезентативным «лицом» компании и функциональной средой для персонала, поэтому при его проектировании необходимо учитывать определенный баланс эстетики и эргономики. Офис должен поддерживать две противоположные формы работы: индивидуальную концентрацию и коллективную коммуникацию, однако традиционная статичная мебель частично отвечает всем этим требованиям. Ключевым элементом любого рабочего места – является офисный стол, от конструкции которого зависит эффективность труда. Наблюдается дефицит адаптивных решений, способных трансформироваться под потребности пользователя и особенности помещения.

Цель работы – выявление особенностей в развитии разработки дизайн-концепции офисной мебели «MONOLITH» на основе принципа модульности и комбинаторики. Создание проекта конструкции стола, адаптивного к различным пространственным условиям и рабочим сценариям.

Материал и методы. Материалом послужил анализ офисов современного руководителя различных компаний. Использовался метод системного подхода и структурного анализа, что позволило выделить базовые модули мебели-конструктора и формализовать принципы их комбинаторного взаимодействия.

Результаты и обсуждения. В процессе создания образа предметно-пространственной среды возникает целый ряд социокультурных аспектов, которые должны быть учтены с позиции дизайна, как «проектной культуры» [1]. Дизайн-сценарий конкретизирует концепцию, описывая типовые ситуации использования: от изолированных рабочих мест до комплексного зонирования для командной работы. Эффективность рабочего пространства напрямую зависит от комплекса взаимосвязанных факторов: эргономики мебели, рационального зонирования, продуманного светоцветового решения и оптимального микроклимата. В современной практике сложились три основные модели планировки:

- Кабинетная – обеспечивает приватность и условия для индивидуальной концентрации;
- Открытое пространство (Open Space) – способствует активной коммуникации;
- Гибридная – синтезирует преимущества первых двух подходов, создавая многовариантную среду.

Дизайн-концепция офисной мебели «MONOLITH» представляет собой целостный замысел, объединяющий эстетику, функциональность и философию пространства. Концепция транслирует ценности компании через предметное наполнение интерьера, где основными принципами при ее разработке выступили:

- Эргономичность – антропометрическое соответствие как основа дизайна;
- Экологичность и безопасность – ответственный выбор материалов;
- Технологичность – интеграция мебели в современные рабочие процессы;
- Модульность и комбинаторика – способность адаптироваться к любым задачам.

В основе проектного решения лежит метод комбинаторики – творческий подход, основанный на вариативном сочетании ограниченного набора типовых элементов для создания разнообразных пространственных конфигураций (рисунок 1) [1]. Проектирование объекта интегрирует три ключевые структуры:

- Визуальную – разработка формы и композиции;
- Антропометрическую – обеспечение соответствия параметрам человеческого тела;
- Материальную – выбор технологий и сырья.



Рисунок 1 – Примеры конфигураций офисного стола

Критериями эффективности системы являются эргономичность, функциональность и вариативность, что позволяет подбирать оптимальные решения для конкретных задач [2].

Материально-цветовое решение. Проект базируется на продуманном сочетании материалов: ЛДСП – обеспечивает прочность и стабильность конструкций. Колористика строится на ахроматической гамме (как нейтральном фоне) в сочетании с натуральными оттенками дерева, добавляющими теплоту и тактильную привлекательность.

Основные этапы разработки проектного решения:

Этап 1. Эскизирование и концептуальный поиск. На начальной стадии выполняется поиск идеи и формообразования. Далее создаются первичные эскизы, фиксирующие общую композицию, пропорции и принципы модульного построения будущего изделия.

Этап 2. Чертежная работа и конструкторская документация. Концептуальные эскизы переводятся в точные чертежи. Разрабатываются ортогональные проекции (виды спереди, сверху, сбоку), узлы креплений и соединений. Выполняются детализировка и спецификация элементов, что позволяет проверить антропометрические параметры и заложить основы эргономичности конструкции (рисунок 2.1).

Этап 3. Моделирование в программе PRO100. Завершающий этап – создание фотореалистичной 3D-визуализации в специализированной программе PRO100. Здесь у проектировщика решаются основные задачи, такие как:

- Проверка масштаба и пропорций в условном пространстве;
- Подбор и визуальная оценка фактур материалов (ЛДСП, дерево);
- Создание наглядного презентационного материала, демонстрирующего внешний вид изделия и принципы его комбинаторики в интерьере (рисунок 2.2).



Рисунок 2.1 – Основной модуль



Рисунок 2.2 – Варианты комбинаторики мебели

Предпроектный анализ подтвердил, что традиционная статичная мебель частично удовлетворяет основные потребности персонала в переключении между индивидуальной концентрацией и коллективной коммуникацией. Выявленный дефицит адаптивных решений обосновал актуальность разработки модульной системы. В ходе проведенного исследования была разработана дизайн-концепция офисной мебели «MONOLITH», решающая проблему адаптации рабочего пространства к современным условиям труда.

Теоретическая значимость работы заключается в систематизации критериев организации эффективного пространства и обосновании комбинаторики, как метода проек-

тирования трансформируемой мебели, интегрирующего визуальные, антропометрические и материальные структуры объекта.

Практическая реализация концепции включала три этапа: эскизирование, разработку чертежей и 3D-визуализацию в программе PRO100. Предложенное материально-цветовое решение (ЛДСП в сочетании с деревом на ахроматическом фоне) обеспечивает баланс прочности, визуальной легкости и тактильной привлекательности.

Заключение. Таким образом, модульная конструкция стола «MONOLITH», построенная на принципах комбинаторики, адаптируется к различным планировочным решениям и рабочим сценариям, подтверждая практическую ценность для создания современной, ориентированной на человека деловой среды.

1 Теоретические и методологические основы дизайн-проектирования предметно-пространственной среды: монография / В.В. Кулененок. - Витебск; ВГУ имени П.М. Машерова, 2013. - 164 с. URI: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/3209> (Дата обращения 04.03.2026).

2 Дизайн комбинаторного комплекта мебели для детей: бакалаврская работа / Е.В. Ситников – Томск; ТПУ, 2017. – 112с.

TECHNOLOGY OF DIGITAL MEDIA ART IN CHINESE CONTEMPORARY DANCE

Wang ling,

master's student, VSU named after P.M. Masherov, Vitebsk, Republic of Belarus

Scientific adviser – Vasiuchenko N.D., Associate professor

The relevance of the research topic is due to the rapid development of digital media technology and its deep integration with various art forms. Chinese contemporary dance, as an important part of Chinese cultural art, is facing new opportunities and challenges in the digital era. At present, some dance works only focus on the novelty of technology and ignore the expression of artistic connotation, resulting in the separation of technology and art. This report explores the application of digital media art technology in Chinese contemporary dance, clarifies its application characteristics and existing problems, and puts forward targeted optimization strategies. The goal of the research is to promote the organic combination of digital media technology and Chinese contemporary dance, enrich the expression forms of dance art, and help the inheritance and innovation of Chinese contemporary dance.

Material and methods. This research is based on the analysis of digital media art works, Chinese contemporary dance works integrating digital technology, relevant teaching cases and academic research. The main materials include classic digital dance works (such as the dance drama Confucius with digital stage effects and the modern dance River of Light combining projection technology), and academic works on digital media art and dance art. The research methods include literature review to sort out the development of digital media art and contemporary dance, case analysis to study the application effect of digital technology in specific dance works, comparative research to analyze the different digital technologies in dance expression, and induction to summarize the application rules and optimization strategies of digital media art in Chinese contemporary dance.

Results and their discussion. The results show that digital media art technology has brought new changes to the expression form and artistic effect of Chinese contemporary dance. Technologies such as digital projection, interactive sensing and virtual reality have been widely used in dance creation and performance, forming a new artistic style that combines tradition and modernity. The discussion focuses on the continuity of Chinese contemporary dance art connotation and the practical path of digital technology application, emphasizing that digital technology should serve the expression of dance art rather than just being a decorative tool.

The research included the following aspects:

1. Historical context: the integration of digital media art and Chinese contemporary dance can be traced back to the 1990s. With the popularization of computer technology, some dance works began to use simple digital projection to enhance the stage effect. In the 21st century, with the rapid development of digital technology such as virtual reality and interactive sensing, the integration of digital media art and Chinese contemporary dance has become more in-depth.