

10.1.3. ОБЪЕКТЫ ДЛЯ ОТДЫХА, ТОРГОВЛИ И РАЗВЛЕЧЕНИЙ



**Пояснительная записка**

Концептуальное решение интерьеров ресторана «Кострома» в городе – связь человека с историей. Город имеет богатое культурное и историческое наследие, которое отражено в элементах проекта.

В интерьере ресторана заложено концепция создания чувства близости с городом Кострома – его расположением, ландшафтом, рекой Волгой, историческими и культурными наследиями. В связи с этим основной художественный образ проекта – народный промысел.

Большая связующая линией проекта, который производится на индивидуальную костромскую область, создает некое ощущение присутствия на старинной фабрике, а также дарит чувство легкости и воздушности. Ткань кажется невесомой, хоть и материал сам по себе плотный, благодаря чему плотная служит не только украшением зала, но и зонированием его.

Лес – как главная деталь проекта, присутствует не только в виде парящей ткани с белом, но и на валях диванов, скатерток, подушечных овальничек и подушек. В дополнение визуальной части проекта, льняная полочка украшена живыми полевыми цветами, в том числе цветком льна.

Цвета проекта, как и чистый, неяркий оттенок лопухов льна – бежевый и серый. Пастельные цвета интерьера придают ему ощущение легкости и невесомости.

Основные материалы – камень и дерево, благодаря которым связь природы с интерьером ощущается сильнее.

Посвятившись связи с историей и культурой города, вот основные значения, которые стояли при создании проекта. Познание истории есть онтологически сущность человека.

Информация о проекте и авторе

Проект выполнен: Исакова Александра Андреевна
Руководитель: Базилко Ольга Александровна

Проект был разработан за один учебный семестр в качестве дипломной работы.

А



РЕСТОРАН

ЭКСПЛИКАЦИЯ ПОМЕЩЕНИЙ:

1) Входная зона	13,69м ²	5) Бар	32,79м ²
2) Гардеробная	10,39м ²	6) Кухня	107м ²
3) Санузлы	8,37м ²	7) Тамбур	4м ²
4) Зал	111,56м ²		

Общая площадь - 285,1м²

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ ОТЕЛЯ НА БАЙКАЛЕ



ГОСТЕВОЙ ДОМ
ЭКСПЛИКАЦИЯ ПОМЕЩЕНИЙ:

1) Прихожая	14,35м ²	5) Спальня 1	16,78м ²
2) Гостиная	20,04м ²	6) Спальня 2	15,88м ²
3) Кухня	9,98м ²	7) Тамбур	3м ²
4) Душевая	8,89м ²		

Общая площадь - 88,93м²

ЭКСПЛИКАЦИЯ ВСЕХ ТЕРРИТОРИЙ ОТЕЛЯ

1) Переход	
2) Домно-парковка и террасы	
3) Лобби-бар	
4) Гостиная зона	
5) Бар	
6) Лобби-бар	
7) Душевая	
8) Ресторан	
9) Детские площадки	
10) Принадл. территории	

ЭКСПЛИКАЦИЯ ПОМЕЩЕНИЙ

1) Входная группа	38,74м ²
2) Санузлы	6,4м ²
3) Ресторан	4м ²
4) Техническое помещение	3,04м ²
5) Зона хранения	4м ²
6) Коридор	
7) Гардеробная	12,24м ²
8) Бар	16,38м ²
9) Зона отдыха	36,36м ²
10) Тамбур	3м ²

Общая площадь - 125,54м²

ЛОББИ-БАР

АВТОР ПРОЕКТА: БЕНДИЦКАЯ А.Д.
УКЛОНИТЕЛЬ: ПАНКОВА И.В. ДСР.4.01.28

Познавательная записка

Байкал - одно из самых удивительных и уникальных мест на планете, которое привлекает внимание туристов со всего мира. Его кристально чистая вода, горы, окружающие озеро, и богатое природное наследие делают его идеальным местом для отдыха. В связи с этим, разработка отеля на Байкале является актуальной и перспективной темой для дипломного проекта.

Информация о проекте и авторях

Автор: Бендицкая Анастасия Андреевна
Руководитель: Панкова Наталья Викторовна



Пояснительная записка

Дизайн проект отеля в Республике Дageстан, основанный на концептуальных решениях с использованием кубанского орнамента, представляет собой уникальное сочетание восточной культуры, традиций и современного дизайна. Этот орнамент, являющийся одним из самых известных элементов национального дагестанского искусства, стал ключевым элементом в создании атмосферы отеля. При входе в отель гости погружаются в мир утонченного искусства кубанского орнамента.

Каждая деталь дизайна наполнена символической и историей данного региона, что создает уникальную среду для гостей. Кафе отеля становится местом, где гости могут не только насладиться изысканной кухней, но и окунуться в дагестанские гостеприимности.

Общая концепция дизайна отеля в Республике Дageстан с использованием кубанского орнамента создает уникальное пространство, где каждая деталь наполнена культурным наследием региона. Гости отеля имеют возможность погрузиться в атмосферу традиций и красоты данного уникального места, оставаясь незабываемыми впечатлениями и воспоминаниями.

Идеально кубанскими мастерами отполированы особой красотой и изысканностью нанесенных узоров. Тонкие линии, неповторимый блеск серебра и золотых элементов, растительные орнаменты являются отличительными особенностями этого народного промысла.

Металлические пласти с черной стилизованной центральной эмблемой дизайна, привлекающие внимание.

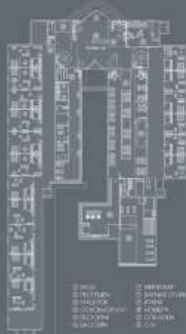
Позолоченные декоративные полеты журавлей и мелкие золотистые украшения с кристаллами являются элементами дизайна. Расположение этих декораций почти по всему пространству первого этажа помогло создать цельное и завершенное визуальное впечатление.

Информация о проекте и авторах

Проект выполнен: Исраилова Зегрет Шамильевна
 Руководитель: Вязель Наталья Алексеевна
 Проект был разработан за один учебный семестр в качестве дипломной работы.

Национальный
Институт
Дизайна

ПРОЕКТ ИНТЕРЬЕРОВ СПА-ОТЕЛЯ «БЕРЕЗОВАЯ РОША» В МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ



© 2021 ГОСПРОЕКТА, ИИИДНА ДИ



Пояснительная записка

Проект интерьеров СПА-отеля «Березовая роща» основывается на природных красках Московской области. Концепция интерьера включает в себя оттенки берез, русские орнаменты, имитацию ивны, бело-серые шпаты.

Главная задача данного проекта – передать атмосферу старого русского отеля в новый современный интерьер, который будет включать в себе природные материалы и эклектичность.

В проекте СПА-зона «Березовая роща» декоративным элементом служат стволы берез. Данное применение декоративных элементов помогает передать ощущение единства с природой в интерьере. Также создается ощущение прогулки в лесу. Помимо стволов берез, в проекте используются русский орнамент. Он расположен на стенах основного зала, ресторанов и коридоров. Такой прием не только олицетворяет русский стиль, но придает интерьеру выразительность и эффект живой природы.

Чтобы передать настроение зимней и холодной березовой рощи, в дизайне проекта используются стеклянные витражи-перегородки. Они служат не только как декоративный элемент, но и развешиваются перегородками. Такой прием функционально разделяет пространство. За счет того, что они стеклянные, разделяющие пространства получаются легкими и воздушными, что делает интерьер приятным. Правильно подобранный рисунок, матовый тонкий ивны, на витражах-перегородках не создает дополнительного визуального шума.

Данный прием послужил еще как отдельный декоративный элемент. В СПА-зоне и номерной категории люкс стеклянные панели с таким же узором, добавили интерьеру легкости и красоты. Сиденья в стеклянную панель, которая используется в номере, были добавлены подсветка. Такой прием позволил смягчить интерьер и добавить теплоту и уют.

В разработку концепции вошли следующие зоны: основной зал, входная группа, ресторан, СПА-зона и номер категории люкс.

Информация о проекте и авторе

Проект выполнен: Петрова Анастасия Александровна
Руководитель: Базыкин Оксана Александровна

Проект был разработан за один учебный семестр в качестве дипломной работы.



Пояснительная записка

Основной концепцией отеля MOON2 является зимы в горах. Сам отель находится в горах, на горнолыжном курорте, выходе из отеля посетители сразу оказываются на трассе, где начинается активный отдых. Отель окружает не только обустройство самого курорта, но и удивительная природа в виде гор, лесов и большого снежного сугроба. Задача в данном случае заключается в создании пространства, которое будет сочетать в себе уют и комфорт, а также функциональность и эстетику. Проект предполагает создание уютной атмосферы, которая будет способствовать отдыху и расслаблению гостей.

Атмосфера зимы в горах в проекте поддерживается необработанным бетоном, хаотично разбросанными массивными объектами, имитирующими скалы и камни природы, а также стены из дерева, которые собирают всю композицию воедино. Сочетание мягкой геометрии с острой линией передают хаотичность природы, актуальная масса конструкций как камни, скалы, горных пещер, наряду с мягкими диванами, помогает создать ощущение гармонии и равновесия. Создается своеобразное укрытие, которое имеет надежность, за счет фактуры и формы ассоциируется с природной породой гор. Такое пространство может восприниматься человеком как надежное укрытие, подобно пещере, как неосознанному предостережению человека о безоблачном зиме.

Концепция проекта заключается в использовании природных форм, как и в самом горнолыжном курорте. Всадная зона и прилегающие адюнкты выполнены гнилыми скалами, где только наряды приглядывают деревья. Стиль отеля — номера — уютная сторона гор, где на закате сочетается контраст теплых оттенков с холодными, в ресторан — скалы, по своей природе, излучающие свет, которые сочетаются с природными формами и еще более уютными проблемами деревьев.

Информация о проекте и авторе

Проект выполнил: Ершова Мери́м Велеро́вна
Руководитель: Велодиталь Оксана Александровна

Проект был разработан за один учебный семестр в качестве дипломной работы.



Пояснительная записка

Проект интерьеров ресторана «ВОЙД» основывается на образе таинственно волшебной вселенной и может стать аллегорией мира глазами слабослышащих. Он также служит основой для полета ресторана - в космосе звука и света.

Пространство оборудовано технологичными приборами, которые позволяют свободно коммуницировать людям по разные стороны звука. Большие экраны демонстрируют природные явления, но вместо привычного звука воспроизведена здесь предоставляется возможность прикоснуться и почувствовать раскаты грома, шепот алмазных полей вместе с неанализируемыми цветами стихии, который распадается в соответствии с видеороликом.

Объединенные материалы чередуются от скандинавских и японских - дубовые паркетные, покрытые каменные шлоны, столешницы из камня, составленные из дикой мраморной плиты - до брахитовые и тальки - декоративная штукатурка велюр, неогладкая плитка, как продолжение лучей солнца, мягкая мебель. Интерьер ресторана «ВОЙД» сосредоточен на контрастах материалов, температур и визуальных эффектов, которая позволяет погрузиться в мир, о котором, почему-то, до сих пор невозможно говорить. Многие ограничения в жизни слабослышащих связаны именно с пожизненным влиянием общности, что сильно вредит социальной активности людей с данной инвалидностью.

«ВОЙД» создан не только рестораном, но и местом общения и обучения. Местом, где знакомые, имеющие друг с другом на одной планете, наконец познакомились.

Информация о проекте и авторе

Проект выполнил: Перенцова Дина Сергеевна
Руководитель: Базилек Оксана Александровна

Проект был разработан за один учебный семестр в качестве дипломной работы.



Пояснительная записка

Главной целью проекта ресторана «Сада» является создание интерьерного пространства, где основой служит связь народов и их особенности проживания на одной земле, развитие культуры и архитектуры, а также прикладного искусства.

У народов Мордовии сложился большой исторический пласт развития, основанный на религиозности древних народов, их самобытности и обычаях. В проекте ключевыми элементами художественное решение стали нити и архитектурные сооружения избу, которые сохранились с давних пор.

Образ нитей был воплощен параллельными и перпендикулярными стенами, которые используются с давности и по сей день. Нить всегда была как символом жизни, имеющей начало и конец, так и том, что связало и защитит. Переплетение нитей — это прекрасный символ единства и взаимосвязи народов, живущих на одной земле. Как нити в тканях, мы все сотканы вместе в единое полотно человечества. Каждая нить представляет отдельный народ, со своими традициями, культурой и историей, и только вместе они образуют красивый узор многообразия.

Переплетение нитей символизирует взаимосвязь взаимопонимания, уважения и сотрудничества между народами. Ведь только в объединении и взаимной поддержке мы можем создать красивый и гармоничное будущее для всех живущих на этой земле. Пусть каждая нить этой ткани будет прочной и яркой, укрепит связь между разными культурами и удалит нас мир богаче и разнообразнее.

Так же образные решения, которые легли в основу художественного решения, являются архитектурные сооружения изб — в основном резные окна и фасады зданий Мордовии.

Информация о проекте и авторах

Проект выполнил: Заблуда Кристина Вячеславовна
Руководитель: Базылов Оксана Александровна

Проект был разработан за один учебный семестр в качестве дипломной работы.



Почему проект реализован

Драйвер - наличие развитой транспортной инфраструктуры. Проект реализован в месте с хорошей транспортной связностью, с удобным, удобным доступом к метро и другим видам транспорта и развлечений, что делает проект привлекательным для инвесторов. Проект реализован в месте с хорошей транспортной связностью, с удобным, удобным доступом к метро и другим видам транспорта и развлечений, что делает проект привлекательным для инвесторов.

История проекта

Проект реализован в месте с хорошей транспортной связностью, с удобным, удобным доступом к метро и другим видам транспорта и развлечений, что делает проект привлекательным для инвесторов.

Итоги проекта

Проект реализован в месте с хорошей транспортной связностью, с удобным, удобным доступом к метро и другим видам транспорта и развлечений, что делает проект привлекательным для инвесторов.

История проекта

Проект реализован в месте с хорошей транспортной связностью, с удобным, удобным доступом к метро и другим видам транспорта и развлечений, что делает проект привлекательным для инвесторов.

Итоги проекта

Проект реализован в месте с хорошей транспортной связностью, с удобным, удобным доступом к метро и другим видам транспорта и развлечений, что делает проект привлекательным для инвесторов.



ЛОBBY, 01/01



КОМНАТА 01/02



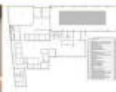
КОМНАТА 01/03



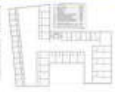
КОМНАТА 01/04



КОМНАТА 01/05



ПЕРВЫЙ ПОЯС 1 ЭТАЖА



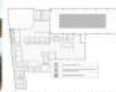
ВТОРОЙ ПОЯС 2 ЭТАЖА



ТРЕТИЙ ПОЯС 3 ЭТАЖА



ЧЕТВЕРТЫЙ ПОЯС 4 ЭТАЖА



ПЯТЫЙ ПОЯС 5 ЭТАЖА



ШЕСТОЙ ПОЯС 6 ЭТАЖА



СЕДЬМОЙ ПОЯС 7 ЭТАЖА



ВОСЬМОЙ ПОЯС 8 ЭТАЖА



АПАРТАМЕНТЫ, 01/01 А



АПАРТАМЕНТЫ, 01/01 Б



АПАРТАМЕНТЫ, 01/01 В



АПАРТАМЕНТЫ, 01/01 Г



АПАРТАМЕНТЫ, 01/02



НОМЕР-STUDIO, 01/02 А



НОМЕР-STUDIO, 01/02 Б



НОМЕР-STUDIO, 01/02 В



НОМЕР-STUDIO, 01/02 Г



НОМЕР-STUDIO, 01/02 Д

Иллюстрация архитектурно-художественного решения здания

Визуализация фасада здания, включая лобби, зоны отдыха, торговые и развлекательные объекты, бассейн, фитнес-центр, парковочный двор, а также различные зоны для отдыха и развлечений. Здание имеет современный дизайн и оснащено всеми необходимыми удобствами. Проект не является окончательным и может изменяться в зависимости от условий строительства, изменений в законодательстве и других факторов.

Данные визуализации являются иллюстрацией архитектурно-художественного решения и не являются обязательными для исполнения. Все параметры и характеристики могут изменяться без предварительного уведомления.

Иллюстрация архитектурно-художественного решения здания

Визуализация фасада здания, включая лобби, зоны отдыха, торговые и развлекательные объекты, бассейн, фитнес-центр, парковочный двор, а также различные зоны для отдыха и развлечений. Здание имеет современный дизайн и оснащено всеми необходимыми удобствами. Проект не является окончательным и может изменяться в зависимости от условий строительства, изменений в законодательстве и других факторов.

ДИЗАЙН-ПРОЕКТ ИНТЕРЬЕРА БАРИ-РЕСТОРАНА «БАТТЕРФЛЯЙ»

ОБЪЕКТ
 Проект интерьера бара-ресторана «Баттерфляй» в г. Москва. Проект реализован в 2019-2020 гг. Проект выполнен в рамках дизайн-проекта общественного пространства «Баттерфляй».

ПЛОЩАДЬ
 150 кв. м.

ТИП ОБЪЕКТА
 Бар-ресторан.

УСЛУГИ
 Проектирование интерьера, дизайн-проект, авторский надзор.

СТИЛЬ
 Современный, яркий, игровой.

МАТЕРИАЛЫ
 Линолеум, краска, пластик, металл, дерево, текстиль.

ОСВЕЩЕНИЕ
 Потолочные светильники, настольные лампы, светодиодная лента.

ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА
 Синий, розовый, белый, серый, зеленый, желтый.

ТЕКСТИЛЬ
 Стулья, шторы, скатерти.

МЕБЕЛЬ
 Столы, стулья, барная стойка, диван.

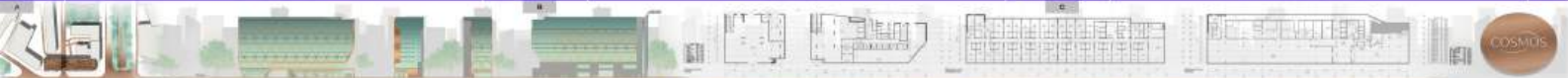
ДЕКОР
 Плакаты, картины, скульптуры, игрушки.

ТЕХНИКА
 Телевизоры, кондиционеры, холодильники, плиты.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ
 Планировка, эскизы, 3D-визуализация.

РЕАЛИЗАЦИЯ
 Монтаж, отделка, установка мебели и техники.





Текстовый блок с описанием проекта и характеристиками.

Текстовый блок с описанием проекта и характеристиками.

Текстовый блок с описанием проекта и характеристиками.



А

Выпускная квалификационная работа Применение инклюзивного дизайна в разработке концептуального проекта интерьера гостевого дома



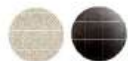
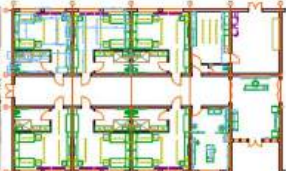
План зонирования



Обмерный план



План расстановки мебели



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000

инклюзивный дизайн

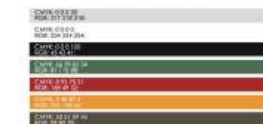
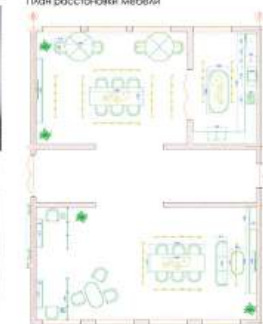


Б

Выпускная квалификационная работа Применение инклюзивного дизайна в разработке концептуального проекта интерьера гостевого дома



План расстановки мебели



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000

инклюзивный дизайн



Паспортная записка

Проектирование среды гостевого дома с применением инклюзивного дизайна, это важный шаг к доступности окружающей среды для лиц с ограниченными возможностями здоровья. А также исключение из жизни людей с ОВЗ барьеров, не позволяющих активно включиться в жизнь общества.

Информация о проекте и авторе

Место нахождения: г. Мурманск, государственная общеобразовательная организация ГБОУ СОШЗ "Зонирование: 29.06.2023 - 11.09.2024 г.
Автор: Боровых Анна Ануфриевна,
инженер № 2328 Пашинской образовательной организации
Проект: 01.01.2023
МБОУ 001 Мурманский государственный университет

Паспортная записка

Проектирование среды гостевого дома с применением инклюзивного дизайна, это важный шаг к доступности окружающей среды для лиц с ограниченными возможностями здоровья. А также исключение из жизни людей с ОВЗ барьеров, не позволяющих активно включиться в жизнь общества.

Информация о проекте и авторе

Место нахождения: г. Мурманск, государственная общеобразовательная организация ГБОУ СОШЗ "Зонирование: 29.06.2023 - 11.09.2024 г.
Автор: Боровых Анна Ануфриевна,
инженер № 2328 Пашинской образовательной организации
Проект: 01.01.2023
МБОУ 001 Мурманский государственный университет

А



ДИЗАЙН-ПРОЕКТ РЕСТОРАНА "4 СТИХИИ" С РАЗРАБОТКОЙ ИНТЕРЬЕРА



Университет
при МПА ЕвразЭС

Пояснительная записка

Проектируемый объект находится по адресу: Санкт-Петербург, Лапинский пр. Дизайн-проект ресторана "4 стихии" и разработкой интерьера должны создать гармоничное и функциональное пространство, в котором каждый посетитель почувствует уникальную атмосферу, связанную с одной из стихий (огонь, вода, воздух, земля), обеспечивая при этом целостность и связность общего дизайна ресторана.

При разработке генерального плана и функциональных путей движения в целом, как и в отдельных помещениях, учитывались в их составе, в технологических процессах, организации труда персонала, размещения оборудования и мебели.

Задача проектируемого ресторана имеет три этапа. Основной особенностью является использование больших стеклянных витражей, которые придают зданию легкость и позволяют максимально использовать естественное освещение.

Концепция оформления и стилистика интерьеров обозначены далее:

- 1) Зона "Огонь" оформлена в теплой оранжево-красной гамме с использованием милого обихода: тканей для кресел и диванов, а также ковровой палатки на уровне пола. Потолок украшен декоративными подвесками панелями из лива и алюминия, создающими динамичную обстановку.
- 2) В зоне "Воздух" использованы стальные и зеркала, гладкости, металлизированные деревянные декоративные элементы, черная окраска пола, а также живая растительность.
- 3) В зоне "Земля" использованы экологичные природные материалы: натуральная древесина, светлые оттенки мебели, керамические фаянсовые, обилие живых растений, металл в декорации. Общий стиль интерьера этого зала отличается естественностью и гармонией в оформлении.
- 4) Основные материалы в зоне "Вода": стальные стены, металлизированные и деревянные элементы мебели, светлые темные оттенки потолка, подвесные декоративные элементы для потолка, особенно notableм является подсветка светлого тона.

Информация о проекте и авторах

Выполнила: Студентка Высшей школы дизайна ИИТМО Д.К.В.
 Руководитель: Член Союза архитекторов России, Доцент кафедры дизайна и декоративно-прикладного искусства Московского института дизайна Ушакина И.А.

ИИТМО УНИВЕРСИТЕТ ПРИ МЕЖПАРЛАМЕНТСКОМ АССАМБЛЕЕ ЕвразЭС
 Высшая школа дизайна

Университет
при МПА ЕвразЭС

Дизайн-концепция интерьеров спортивного комплекса



Пояснительная записка

Объект расположен в Санкт-Петербурге, в Красносельском районе, в шаговой доступности от ЖК «Балтийская Жемчужина».

Площадь двухэтажного здания - 4.000 м²

Общая высота здания - 12 м

Первый этаж - 2.200 м², высота 4м

Второй этаж - 900 м², высота 8м

Цель проекта – создать функционально-образное решение спортивного комплекса для жителей ЖК «Балтийская Жемчужина», где бы они могли провести свой активно-развлекательный досуг. Спортивно-развлекательное пространство предназначено для проведения активного досуга населения всех возрастных групп от 10-ти лет старше.

Планировочное решение спортивного комплекса включает следующие функциональные зоны: тренажерные, соревновательные, спортивные аттракционы, вспомогательные и административные.

Предложенное художественно-образное решение интерьера спортивного комплекса формирует среду, побуждающую посетителей к активным действиям, заряжающую энергией, силой, решимостью и азартом. Активное цвето-графическое решение призвано усилить состояние бодрости и концентрации внимания.

Информация о проекте и авторах

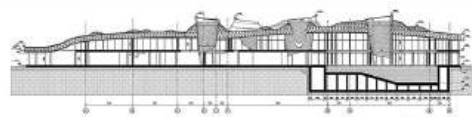
Тема проекта: Дизайн-концепция интерьеров спортивного комплекса

Разработал: Харин Владимир Андреевич - выпускник Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна

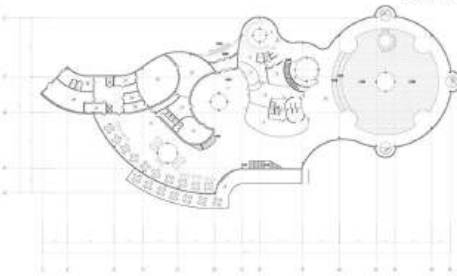
Руководитель: Павлова Татьяна Борисовна - доцент кафедры дизайна интерьера и оборудования СПбГУПД

А

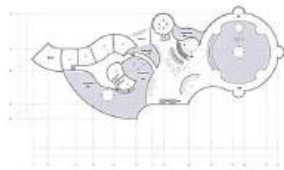
Дизайн-концепция спа-комплекса на берегу Финского залива



Фасад М 1:500



План первого этажа М 1:500



План второго этажа М 1:500



Северный фасад М 1:500



Восточный фасад М 1:500



Западный фасад М 1:500



Южный фасад М 1:500



Ситуационный план М 1:2000



Сыктывкарская территория



Система обозначения территории



Визуализация внутреннего вида из вестибюля



Деталь фасада



Перспектива внешнего вида здания с озера



Внутрь



Скамья



Парковка и входные зоны озера

Пояснительная записка

Главное преимущество территории Коммерческого парка является живописный вид на Финский залив. К сожалению, на данном момент этот парк никак не благоустроен. Проектом разработаны генеральный план участка, выделены зоны высокого парирования, тихие зоны, зоны развлечения, пешеходный двор, зоны отдыха. Сохранение природы – важнейшее задание. Поэтому, хотелось минимизировать транспорт, который движется непосредственно по парку. Для этого, проектом предусмотрена лишь небольшая парковка для маломобильных групп населения, остальное пространство могут добраться до здания на электромобиле.

Она-самая на берегу Финского залива должна копировать естественность окружающей природы и гармонично вписываться в ландшафт. Концепция заключается в том, чтобы показать на примере здания тесную связь архитектуры с природой. Облик сооружения это морская пена, легкая и воздушная. Впечатляющая форма здания в сочетании с использованием стекла и металла создает ощущение легкости и открытости, что служит прекрасным фоном для отдыха и развлечения посетителей. Внутренние фасады здания имеют систему колонн. Такая задумка в проекте позволяет любоваться видом на Финский залив из любого места в спа-комплексе.

Главное здание можно разделить условно на две зоны. Справа находится зона спа, где расположены банная группа, бассейн с фонтаном и восток. Вокруг него расположены места для отдыха. Также, в этой зоне находится 3 вида озера – зонами, финским озера и арматурами. В левой части находится ресторан с видом на Финский залив. На этом этаже расположены массажная и косметологическая кабинеты, бьюти-центр, бар-кофейня и дегустация, а также арт-пространство и лекционная для персонала.

В здании также, предусмотрены различные пространства, которые увеличивают привлекательность и делают его пространство. На первом этаже, планировка конструируется с помощью фонтана.

Информация о проекте и авторах

Выполнил студент группы ДС-19113 Мария Захарова, преподаватель: Романовский Д.О.
Руководитель: Андрей Сафиров, дизайнер и директор по развитию туризма и искусства Института дизайна, Москва, РФ.

Выполнил заказ дизайнерская работа
Института Дизайна, Студента Елена Николаевна институт дизайна, Романовский Д.О.
РУКОВОДИТЕЛЬ: Член Союза архитекторов России, Дизайнер кафедры дизайна и декоративно-прикладного искусства Института дизайна, Москва, РФ.

АНО ВО «ИНВЕРСИТЕТ ПРИ МЕНТАРИТАМЕНТОЙ АССОЦИАЦИИ «БЕРАЭЭС»
Новосибирский институт дизайна



Пансионат Толкун: Интерьеры Жилых и Общественных Помещений



Пояснительная записка
 Центр отрасли Проект "Пансионат Толкун: Интерьеры Жилых и Общественных Помещений" представляет собой комплексную работу по преобразованию пространства пансионата с целью создания комфортного и функционального окружения для его посетителей.

Интерьеры созданы с учетом последних тенденций в дизайне и требований к общественным зданиям.

Первый этап работы - это генералпланировка жилых помещений, чтобы обособить оптимальное использование пространства и создать комфортные номера, отвечающие всем требованиям современного гостя.

Второй этап фокусируется на общественных помещениях, включая рестораны, лобби, зоны отдыха и развлечений.

Этап работы включает в себя и аналитическую часть:

Анализа текущего расположения помещений. Исследование различных типов гостиных с учетом их классификации, стилей и классов. Изучение и анализ прототипов гостиничных комплексов и их планировок с целью выявления успешных решений и вычленив, которые могут быть выделены в проектурной области.

В процессе создания фойе с ресепшн зоной и в нашем курортной отеле на Мисьян-Куле поставила перед собой важную задачу - сделать это пространство просторным, открытым и разделить его на функциональные зоны для удобства гостей.

При проектировании гостиничных номеров уделено особое внимание созданию пространства, соответствующего всем нормам безопасности и комфорта для гостей. Каждый номер разделен на несколько функциональных зон, чтобы обеспечить максимальное удобство и практичность.

При проектировании ресторана-банкетного зала было уделено внимание созданию пространства, которое будет эстетичным и будет привлекать внимание гостей. А так же в зале были определены и организованы следующие функциональные зоны:

Зона приема заказов; Зона обслуживания; Зона банкетов и мероприятий; Зона для отдыха и общения; Зона выхода и жакета.

Общие:

Все изменения осуществляются на основе существующей готовых конструкций, сохраняя их. Делая реконструкцию пансионата, не нарушая никаких конструктивных норм.

Несущие стены являются основой для новых конструкций и остаются без изменений. Это также включает в себя сохранение всех перегородок, лестниц, дверных и оконных проемов.

В процессе реконструкции общественных зданий были выполнены работы в помещениях таких как рестораны, лобби, жилые гостиничные номера

Информация о проекте и авторах
 Пансионат Толкун: Интерьеры Жилых и Общественных Помещений
 Кыргызстан
 Бишкек

Автор: Холопова Анна Николаевна
 Научный руководитель: Кариев В.С.
 Зав. каф. ДАС, ВАДИС, КРСУ, к.х.г., доцент.

Руководителю Ю.В. Ступель, каф. ДАС, зам. декана ВАДИС, КРСУ

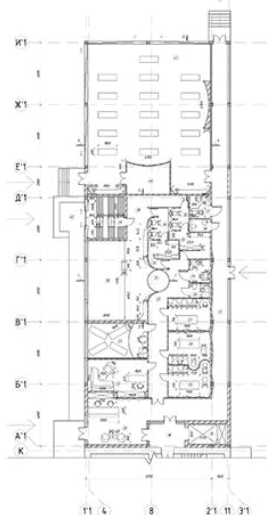


A

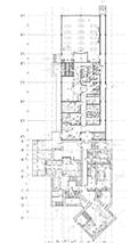
План с расстановкой мебели
ретрит-центра на ош. 0.000 М1:100

Ситуационный план М1:500

Экспликация помещений

План с расстановкой мебели пер-
вого этажа на ош. 0.000 М1:100

№	Наименование	Площадь, кв. м
1	Зона ресепшн	120
2	Зона ожидания	150
3	Зона приема	180
4	Зона отдыха	200
5	Зона медитации	100
6	Зона сауны	120
7	Зона душа	100
8	Зона массажа	150
9	Зона SPA	180
10	Зона хранения	100
11	Зона санузла	100
12	Зона хранения	100
13	Зона хранения	100
14	Зона хранения	100
15	Зона хранения	100
16	Зона хранения	100
17	Зона хранения	100
18	Зона хранения	100
19	Зона хранения	100
20	Зона хранения	100
21	Зона хранения	100
22	Зона хранения	100
23	Зона хранения	100
24	Зона хранения	100
25	Зона хранения	100
26	Зона хранения	100
27	Зона хранения	100
28	Зона хранения	100
29	Зона хранения	100
30	Зона хранения	100
31	Зона хранения	100
32	Зона хранения	100
33	Зона хранения	100
34	Зона хранения	100
35	Зона хранения	100
36	Зона хранения	100
37	Зона хранения	100
38	Зона хранения	100
39	Зона хранения	100
40	Зона хранения	100
41	Зона хранения	100
42	Зона хранения	100
43	Зона хранения	100
44	Зона хранения	100
45	Зона хранения	100
46	Зона хранения	100
47	Зона хранения	100
48	Зона хранения	100
49	Зона хранения	100
50	Зона хранения	100



Целью выпускной квалификационной работы является разработка интерьеров помещений ретрит-центра, расположенного вблизи реки Дон по адресу Россия, г. Ростов-на-Дону, ул. Львовская д. 23. Данное местоположение является приоритетным аспектом в проектировании центра и играет важную роль в разработке концепции.

В современном мире люди все чаще испытывают напряжение и стресс. Быстрый и напряженный темп жизни создает нехватку времени для себя и своих близких. Люди ищут гармонию и спокойствие. Вследствие этого растет интерес к духовности и саморазвитию. Многие люди ищут ответы на вопросы о смысле жизни, своем месте в мире, духовном росте. Ретрит представляет собой уединенное место удаленное от городской суеты. Дизайн-концепция интерьера ретрит-центра направлена на создание спокойной, умиротворенной и гармоничной атмосферы, способствующей релаксации и внутреннему равновесию с собой и окружающим миром. Поэтому главной задачей было передать через символы в интерьере слияние человека и природы.

В основу логики натурфилософские идеи о четырех материальных стихиях: огонь, земля, воздух, вода, и пятой стихией образованной из их слияния - Эфира или души, высшего разума. Древнегреческий ученый Гиппократ считал каждую природную стихию с такими темпераментами: холерик, флегматик, сангвиник, меланхолик. Концепция символизирует слияние человека (темперамента) и природы (стихий).

В дизайне интерьеров данная концепция прослеживается в каждом помещении, которое в той или иной степени отвечает за выбранный элемент стихии. За стихию воды отвечают бассейн, душевые и сауны. Данные помещения непосредственно связаны с водой. Так же планировка имеет плавное перетекание, напоминающее извилистый ручей. С точки зрения дизайна подобранное цвето-фактурное решение, пластичность форм и поверхностей объектов передает метафорическое восприятие водной глади. Стихия земли олицетворяет массажный кабинет. Помимо прямого контакта на процедурах с массажными градами, присутствует сравнительная ассоциация массажа тела с глыбой из глины. Коридор также относится к стихии земля. В качестве декоративных решений использованы ниши с озеленением, в основной доминирует выступают атриум, связывающий между собой пространство коридора и бассейна. Огонь проявляется в помещениях сауны и кабинета для медитации непосредственно из-за температурного режима. Теплый воздух движется вверх как и передвижение человека в этом пространстве. Также эстетику огня в пространстве передает отделка панелями из обожженной термодревесины. А в кабинете для медитации ощущение нагретого жарким солнцем пространства передает отделка стен из ослепительно кирпичной с подсветкой, горящая красно-оранжевым жаром и теплый песок, на который ступает человек. Стихия воздуха передано в зале для проведения практик. Это достигается за счет применения алюминиевых свайных конструкций по периметру помещения. Данный прием позволяет впускать природу в интерьер и вывести замкнутое пространство в эвстаферф. С четкой геометрией выстраивает пластичность формообразования перегородок и потолка, напоминающего облачное небо пронизанное лучами солнца. Ключевым помещением, которое олицетворяет душу, является кабинет индивидуальной работы с психологом, поскольку именно здесь он учится проживать свои эмоции. Слияние всех стихий в восприятии человека существующего в комплексе этих пространств дает возможность ему прочувствовать гармонию с миром.

Автор: Осепаи Кристина Глеовна
Руководитель: Стародубцева Лилия Владимировна -
старший преподаватель;
Травин Александр Владимирович - доцент кафедры «Дизайн»



Дизайн-проект интерьера номера категории "Люкс" на 100 кв. м.
 Владельцы хотели получить уютный номер на территории бизнес-района. Дизайн-проект интерьера предусматривает три спальни, ванную, туалет, кабинет и зал. Проект выполнен в современном стиле. В дизайне использованы натуральные материалы: дерево, камень, металл. Интерьер оформлен в светлых тонах. В дизайне использованы современные технологии: климат-контроль, кондиционирование, охранная сигнализация. Проект предусматривает использование качественных материалов и оборудования. Проект предусматривает использование современных технологий: климат-контроль, кондиционирование, охранная сигнализация. Проект предусматривает использование качественных материалов и оборудования.

Кубовый гостевой домик-отель.
 Владельцы хотели получить уютный номер на территории бизнес-района. Дизайн-проект интерьера предусматривает три спальни, ванную, туалет, кабинет и зал. Проект выполнен в современном стиле. В дизайне использованы натуральные материалы: дерево, камень, металл. Интерьер оформлен в светлых тонах. В дизайне использованы современные технологии: климат-контроль, кондиционирование, охранная сигнализация. Проект предусматривает использование качественных материалов и оборудования. Проект предусматривает использование современных технологий: климат-контроль, кондиционирование, охранная сигнализация. Проект предусматривает использование качественных материалов и оборудования.

А

Образно-функциональное решение интерьеров досугового центра



Пояснительная записка

В качестве объекта проектирования выбрано здание бывшего пивного завода 1795 года постройки, архитекторы Бонштедт Л. П. и Юргенс Э. Г., объект проектирования находится по адресу г. Санкт-Петербург, ул. Кур-ляндская д.48/БА.

Треугольное здание, общая площадь котельных составляет 3732 м²

- Площадь проектируемого объекта - 2771 м²

- Высота потолков: 1-го этажа -5,2 м, 2-го этажа - 6,5 м, 3-го этажа - 4,1м.

Цель проекта - создание досугового центра, в котором посетители смогут не только развлекаться, переживать новый уровень виртуального и реального взаимодействия, но и получать знания о современных технологиях и их возможностях.

Образно-стилистическое решение интерьеров футуристического пространства, погружающего посетителей в мир будущего, формируется плавными, обтекаемыми формами, использованием ассиметричных конструкций, светодиагональных лент и линий на стенах, полу и потолке, напоминающих нейросети ассоциирующиеся с атмосферой лаборатории будущего.

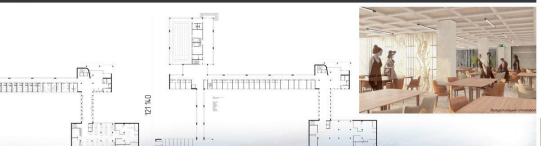
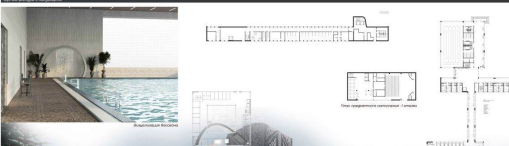
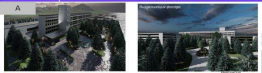
В центре используются голографические проекции, создающие визуальные эффекты и добавляющие глубину пространству, посредством создания анимации и иллюзий трехмерных объектов.

Информация о проекте и авторах

Тема проекта: Образно-функциональное решение интерьеров досугового центра

Разработал: Вавилова Мария Владимировна - выпускница Санкт-Петербургского государственного университета профильных технологий и дизайна

Руководитель: Павлова Татьяна Борисовна - доцент кафедры дизайна интерьера и оборудования СПбГУПД



Выполнили:
Татьяна Давид Сергеевна
Друлик Д.С. ДД
Александрович
Составил: Татьяна Викторовна
Иванова: Давид Сергеев

Аннотация

Включая актуализацию работ по оценке реконструкции существующего здания в городе Москвы. Основной задачей исследования является разработка концепции проекта, включая функциональный анализ, проработку, выбор отделочных материалов и мероприятий по обеспечению безопасности. Методологическая база работы включает художественный, логический, исторический и архитектурный методы, обеспечивающие объективное и объективное исследование. Полученные результаты позволят определить основные направления развития проекта с учетом современных дизайн-тенденций и функциональные задачи для различных зон санатория, в том числе ландшафтной, инженерной, озеленительной и общественной. При разработке концепции интерьеров и экспозиции функциональных зон приняты принципы с современными дизайном, объективные элементы световых акцентов и архитектурными тенденциями.

Концепция

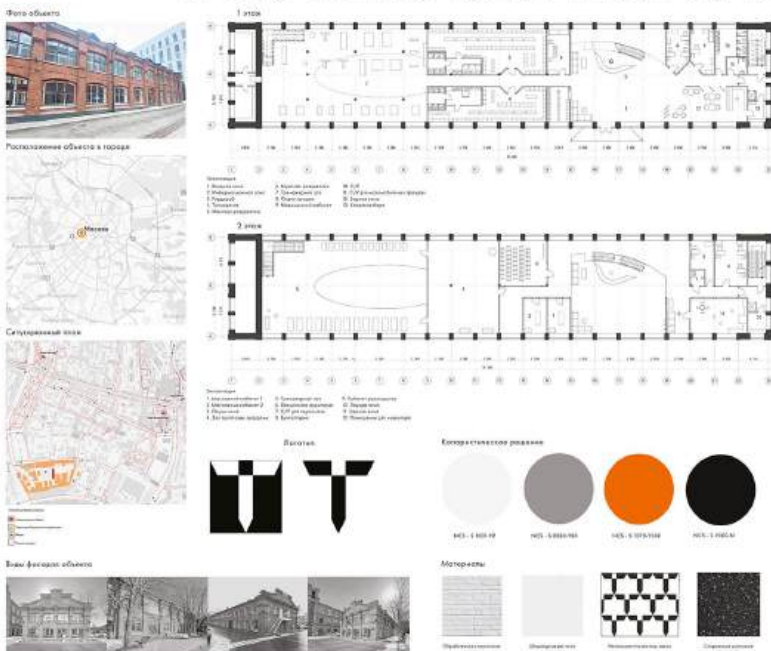
Основной задачей разработки интерьеров и экспозиции санатория является создание стиля СССР с современными тенденциями и использованием современных элементов световых акцентов и архитектурными тенденциями. В процессе санатория элементы классического светового дизайна с современными элементами, такими как мебель, текстиль и аксессуары.



Концептуальная задача
Исследовать архитектурный потенциал и возможности для развития современного дизайна интерьера и ландшафтного дизайна в условиях современного общества. Основной задачей исследования является разработка концепции проекта, включая функциональный анализ, проработку, выбор отделочных материалов и мероприятий по обеспечению безопасности. Методологическая база работы включает художественный, логический, исторический и архитектурный методы, обеспечивающие объективное и объективное исследование. Полученные результаты позволят определить основные направления развития проекта с учетом современных дизайн-тенденций и функциональные задачи для различных зон санатория, в том числе ландшафтной, инженерной, озеленительной и общественной. При разработке концепции интерьеров и экспозиции функциональных зон приняты принципы с современными дизайном, объективные элементы световых акцентов и архитектурными тенденциями.

Информация о проекте и авторе
Выполнили: Татьяна Давид Сергеевна, Друлик Д.С. ДД, Александрович.
Составил: Татьяна Викторовна Иванова, Давид Сергеев.

ПРОЕКТ ФИТНЕС-КЛУБА "ТИТАН" НА ТЕРРИТОРИИ ТРЕХГОРНОЙ МАНУФАКТУРЫ



Пояснительная записка

В данной дипломной работе был разработан проект фитнес-клуба «Титан» на территории бывшей Трехгорной мануфактуры в строении 29. Это промышленное здание, построенное в 1893 году (арх. Коновалов С.), известно под названием «Гравёрный цех». Сегодня это памятник промышленной архитектуры. Проектное предложение предусматривает создание двухсветного пространства тренажерного зала в стиле лофт. Для того, чтобы избавиться от существующих по продольной оси здания колонны, поддерживающих крышу, было предложено перекрытие по фермам, которые позволили создать свободное внутреннее пространство и выступили ведущим элементом формирования новой лофт-стилистики. Логотип клуба в виде стилизованной буквы Т стал своего рода паттерном-узором напольного керамогранитного покрытия в общественных зонах.

Информация о проекте и авторах:

Выпускная квалификационная работа бакалавра на тему: Проект фитнес-клуба «Титан» на территории Трехгорной мануфактуры

Автор:

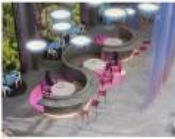
Штецкавич Мария Геннадьевна,
кафедра «Дизайн среды» АНО ВО «Институт
современного искусства», выпуск 2024 г.

Руководители:

ст. преподаватель Рыжков Павел Александрович,
зав. каф., доцент Елизаров Виктор Жоржеевич

ODDITY

Описание проекта и концепция дизайна ресторана.



КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ РЕСТОРАНА ФЬЮЖН КУХНИ



ODDITY



ODDITY
FORK
SPOON
KNIFE

ODDITY
LET'S
DISCOVER
THE
TASTE
OF
MOSCOW

РАЗРАБОТКА ДИЗАЙН-ПРОЕКТА ИНТЕРЬЕРОВ ОТЕЛЯ НА ТЕРРИТОРИИ КРЫМСКОГО ПОЛУОСТРОВА



РАЗРАБОТКА ПРЕДЛОЖЕНИЙ ПО ОРГАНИЗАЦИИ СРЕДОВОГО ПРОСТРАНСТВА МОЛОДЕЖНОЙ БАЗЫ ОТДЫХА С ВНЕДРЕНИЕМ РЕАБИЛИТАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Актуальность
 Молодежная база отдыха расположена на удаленной территории в экологически чистой зоне. Для повышения качества отдыха и реабилитации посетителей предлагается комплексное решение: создание современной базы отдыха с применением реабилитационных технологий.

Цели и задачи
 Создание современной базы отдыха с применением реабилитационных технологий, обеспечивающей комфортный отдых и восстановление здоровья посетителей.

Ситуационный план



Авторство: **Богданов А.С.**
 Группы: **АС-100**
 Руководитель: **Дня. Соколов Т.В.**



Ситуационный план



План с расстановкой мебели и оборудованием на 2 этаже



Видовая точка №2



Видовая точка №3



Видовая точка №4



Генеральный план



Видовая точка №1



Видовая точка №7



Видовая точка №6



Видовая точка №8



Видовая точка №5



Видовая точка №9



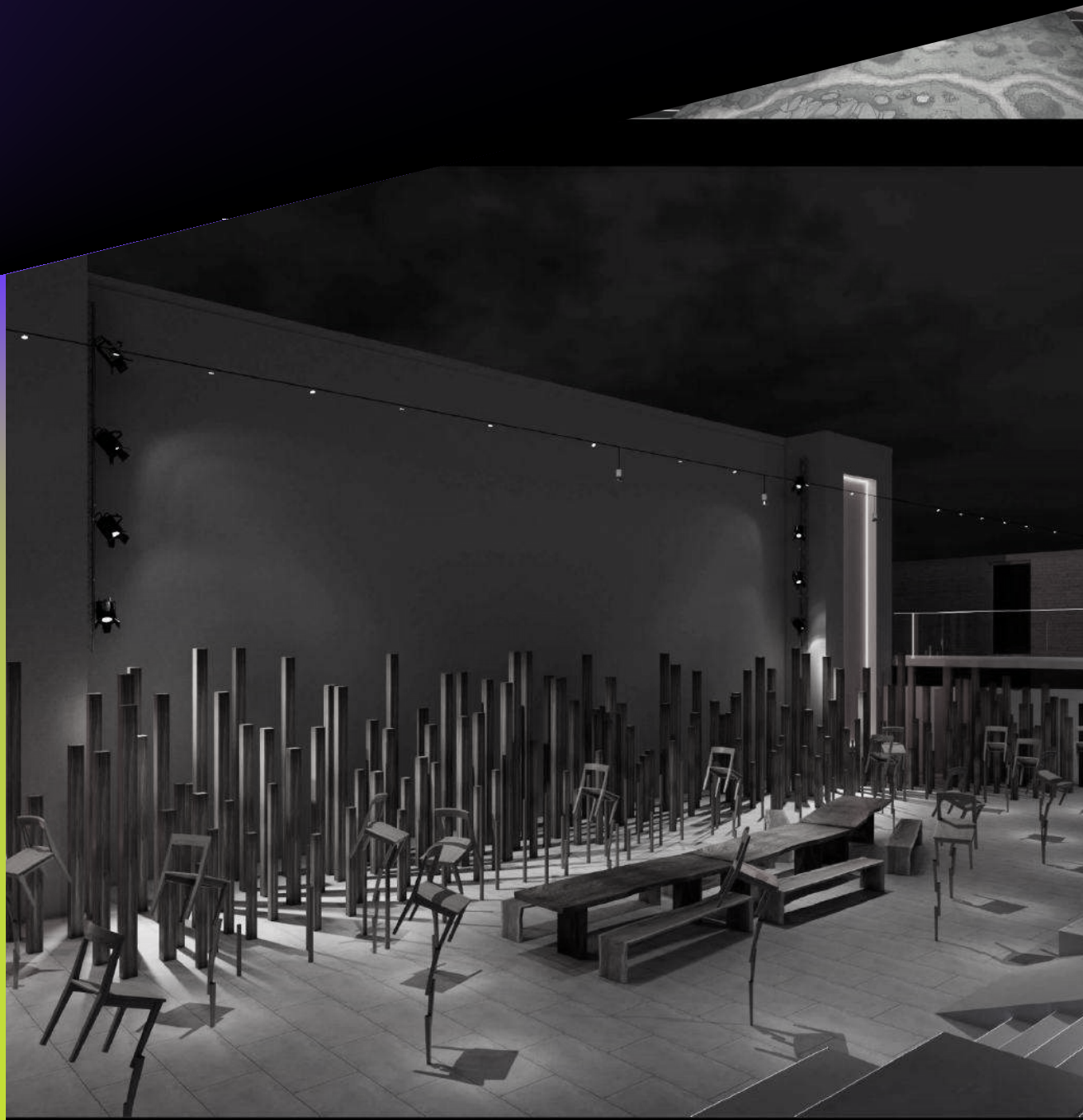
Пояснительная записка

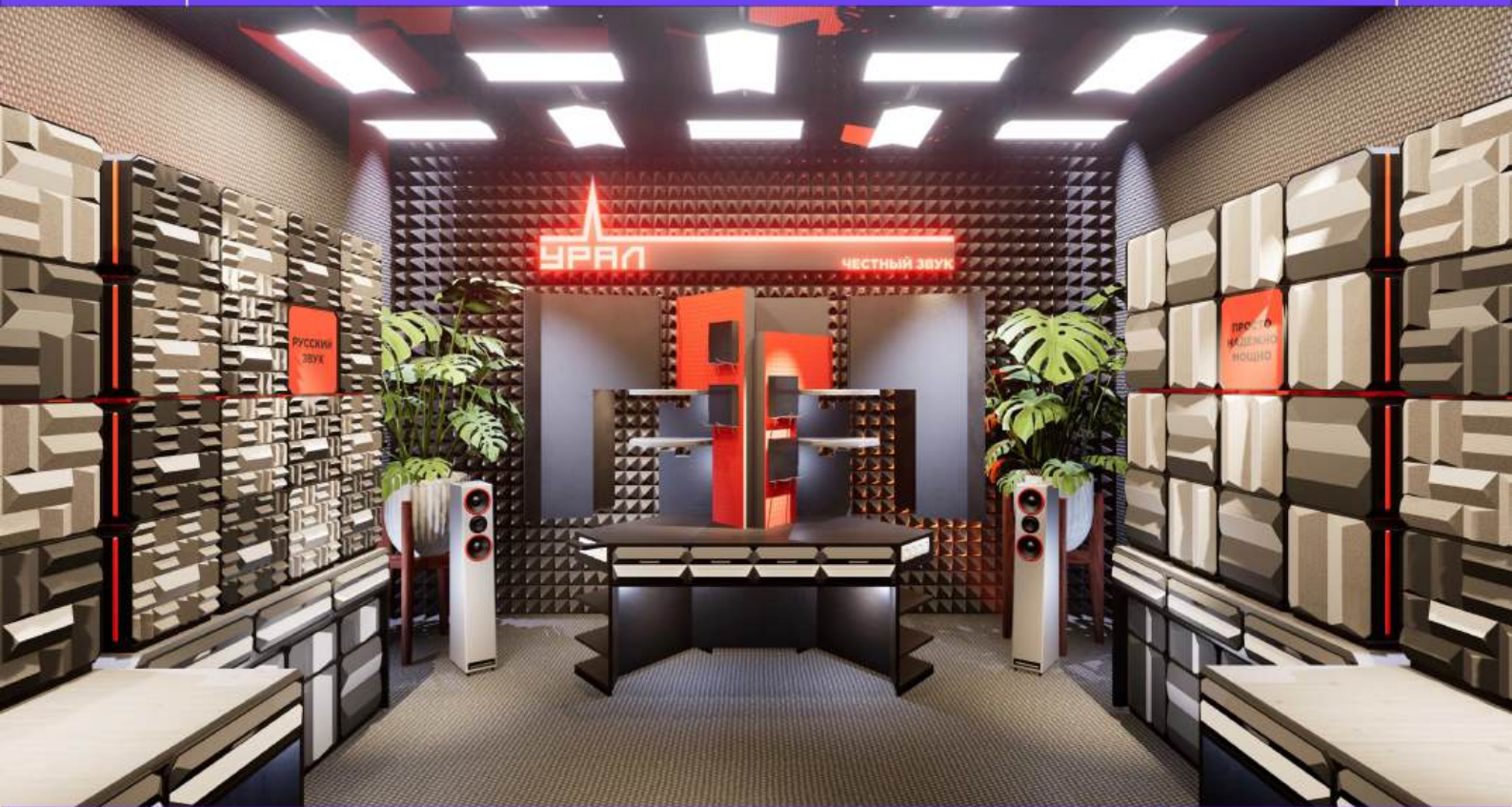
Аннотация. Дизайн-концепция интерьеров двухэтажного кемпинга для проживания гостей. Основной идеей является, соединить интерьер с природой создав уютную и приятную атмосферу для гостей. Большая площадь окон, позволит всегда ждатьс видом на озеро и горы, при этом уютная обстановка. Такая концепция позволит гостям почувствовать полное погружение в окружающую природу. Кемпинг в горах Абхазии, расположен на возвышенности холме или склоне горы, обеспечивая туристам прекрасные виды на окружающую природу. В отличие от обычных кемпингов на побережье моря, кемпинг в горах предоставляет возможность насладиться тишиной и уединением, исследовать горные тропы и водопады, полюбуйтесь прекрасными видами дикой природы. Выбранный участок для проектирования находится в Рачинском районе Республики Абхазия, расположен в Ткубайском районе Республики Абхазия, Рачинский районный национальный парк признан одним из самых уникальных и красивых мест в Абхазии. Парк занимает площадь около 39 тысяч гектар и включает в себе густые леса, живописные горные вершины, кристальные горные реки и водопады. Рядом с дикой Стальной будет располагаться рекреативный участок, где уже установлена система инженерных коммуникаций. На этой территории установлены солнечные батареи, но также имеется централизованное энергоснабжение. Для канализации используется септик, в вода поступает из частного горного источника. Здесь планируется строительство домов без фундамента, что позволит сохранить экологию и не нанести ущерб окружающей среде. Это идеальное место для современного кемпинга. Данный проект был выполнен в стиле минимализма. Минимализм – это не только стиль дизайна, но и образ жизни, призванный к сокращению излишеств и концентрации на самом важном. Он выделяется простыми формами, отсутствием лишней мебели и декоративных элементов. Минимализм направлен на создание спокойной и уютной обстановки, где каждая деталь занимает свое место, не перегружая пространство. Этот стиль остается всегда популярным благодаря своей элегантности и универсальности. Цель проекта заключается в создании уютного и комфортабельного жилья для гостей, где интерьер гармонично сочетается с окружающей природой, обеспечивая приятную атмосферу и полное погружение в природу окружение. Современный интерьер в горной вилле требует актуальной концепции. Выбор стиля минимализма имеет свои преимущества. Этот стиль создает простор и уют в помещениях, особенно важно для небольших горных домов. Он позволяет подчеркнуть красоту окружающей природы за окном, не отвлекая внимание на лишние детали интерьера. Минимализм также способствует созданию спокойной и уютной атмосферы, что особенно ценно в горах, где люди ищут уединения от городской суеты. Гармонично сочетается с природой прославляется по нескольким причинам: Во-первых, чистота линий, отсутствие лишней мебели и простые форм в стиле минимализма позволяют природе стать главным акцентом. Этот стиль не конкурирует с красотой окружающей природы, а подчеркивает ее красоту и красоту окружающей природы, а подчеркивает интерьер.

Информация о проекте и авторах

«ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ ИНТЕРЬЕРОВ ДВУХЭТАЖНОГО КЕМПИНГА»
 Автор: Джемал Елизвадзе Астемурович
 Руководитель: доцент Гурам Максим Владимирович

10.1.5. ОБЪЕКТЫ НАУКИ И КУЛЬТУРЫ





Правильная элипсия

Лаборатория для тестирования звукового оборудования. Проект представляет собой модульную систему, состоящую из универсальных модулей. Каждый модуль позволяет хранить в нем все, что необходимо для анализа аудиотехники, а так же образцы. На двери ящичка - 3д пиктограммы из звукопоглощающего материала. Каждый ящик может быть подписан, чтобы знать, что в нем хранится, для этого предусмотрены глянцевые таблички. Модули складываются друг на друга. Между ними, с помощью специальных проставок, устанавливаются выдвигаемые столы, которые, при необходимости, могут выдвигаться и служить рабочей поверхностью. В другом случае, их можно зафиксировать в стену, тем самым освободив дополнительное пространство. Модуль имеет габаритные размеры ширина 280 мм, высота 370 мм, глубина 890 мм. Так же есть модуль стола, который при необходимости может выдвигаться и закрываться в стену. Для этого предусмотрены специальные скобы, которые держат верхнюю панель, когда стол выдвигается. Эффективная длина стола при максимальной выдвигании составляет 800 мм, что достаточно для комфортной работы. Светильники представляют собой попарно спрятанные поверхности, обтянутые войлоком, в них интегрированы светодиодные панели. Это поможет снизить паразитные шумы от системы вентиляции здания. Основное рабочее место находится по центру, вблизи от акустических зон ступенчатых динамиков, расположенных по бокам. Звуковой анализ производится специалистами на слух. Перфорированные вертикальные поверхности позволяют быстро сменить тестируемые образцы аудиотехники на стенах. Для стоек по бокам позволяют скрыть образцы и проводить слепые тесты.

Информация о проекте и авторе

г. Москва

Проект разработан в январе-июне 2014

Автор:
Сорокин Елисей,
студент 4 курса кафедры
«Проектирование дизайна»
РГПУ им. С.Г. Строганова.

А



Кухня (1 этаж)



Зона работы



Кухня (1 этаж)

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
Институт дизайна пространственной среды | Кафедра дизайна интерьеров и оборудования
Выпускная квалификационная работа по теме:

Функционально-стилистическое решение интерьеров школы искусств

Объектом проектной разработки является промышленное здание ТЭЦ (бывшей) трикотажной фабрики «Красное Знамя», расположенное в Петроградском районе Санкт-Петербурга, на пересечении Курской и Финляндской улиц. Здание имеет сложную планировку, представляющую собой многофункциональное лофт-пространство, предназначенное для обучения, творческого развития, а также проведения досуга студентов и молодежи. Планировочные решения четырехэтажного корпуса строятся на принципе смешанной планировки, позволяющей разграничить здание на различные функциональные зоны: общественные массовые пространства, обучающие зоны, административные, служебные и складские площадки. Зонирование данных помещений в основном происходит при помощи стилизованных перегородок, которые визуально открывают пространство и дополнительно насыщают его естественным освещением.

Дизайнерское концептуальное решение интерьера лобби основывается на выборе стилистического направления неоклассицизм, включая элементы модернизма и минимализма. Цветовая палитра, базирующаяся на белом и серых оттенках, акцентируется красным и черным цветом.



Кухня (1 этаж) | Зона для творческих занятий



Зона работы



Кухня



Кухня



Выпускная презентация



Кухня (1 этаж) | Зона для творческих занятий



Музыкальный кабинет



Кухня (1 этаж) | Зона для творческих занятий



Кухня (1 этаж) | Зона для творческих занятий



Кухня (1 этаж) | Зона для творческих занятий



Кухня (1 этаж) | Зона для творческих занятий



Кухня (1 этаж) | Зона для творческих занятий

Кухня (1 этаж) | Зона для творческих занятий

Пояснительная записка

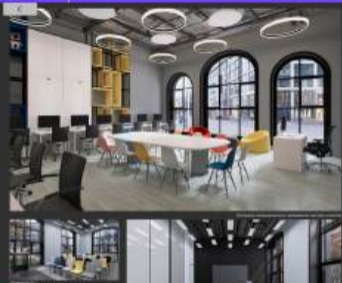
Выпускная квалификационная работа по теме: «Функционально-стилистическое решение интерьеров школы искусств»

Объектом проектной разработки является промышленное здание ТЭЦ (бывшей) трикотажной фабрики «Красное Знамя», расположенное в Петроградском районе Санкт-Петербурга, на пересечении Курской и Финляндской улиц. Дизайн-проект школы искусств представляет собой многофункциональное лофт-пространство, предназначенное для обучения, творческого развития, а также проведения досуга студентов и молодежи. Планировочные решения четырехэтажного корпуса строятся на принципе смешанной планировки, позволяющей разграничить здание на различные функциональные зоны: общественные массовые пространства, обучающие зоны, административные, служебные и складские площадки. Зонирование данных помещений в основном происходит при помощи стилизованных перегородок, которые визуально открывают пространство и дополнительно насыщают его естественным освещением.

Дизайнерское концептуальное решение интерьеров школы искусств берет за основу стилистическое авангардное направление, элементы которого интегрируются в лофт-среду промышленного здания, интегрируются в лофт-среду промышленного здания. В отделке интерьеров, проектируемого пространства, в основном используются декоративные штукатурки, стекло, кафельная плитка, сочетаются с оригинальными текстурными пространствами, а именно бетонными и кирпичными поверхностями. Цветовая палитра, базирующаяся на белом и серых оттенках. Акцентами в дизайне выступают красный и черный цвета.

Информация о проекте и авторах

Местонахождение: г. Санкт-Петербург, ул. Пионерская д.8
Сроки реализации/проектирования: 2024 год
Автор: Пурисков Захария Игоревна – выпускник
Беневского 2024 года СПбГУПД ИДЭС, кафедра
«Дизайн интерьера и оборудования», направление
«Дизайн интерьера».
В настоящее время является студентом 1-го года
магистратуры на кафедре «Теория и история
искусства» СПбГУПД.



Описание проекта:
 Проект реализован в рамках программы «Цифровая экономика» в соответствии с требованиями к созданию современной цифровой экосистемы. В рамках проекта были разработаны и реализованы различные решения, направленные на повышение эффективности бизнес-процессов и улучшение клиентского опыта. Проект включает в себя разработку и внедрение программного обеспечения, создание инфраструктуры для хранения и обработки данных, а также обучение персонала работе с новыми технологиями. Результатом проекта стало создание современной цифровой экосистемы, способной эффективно решать задачи бизнеса в условиях цифровой экономики.

Описание проекта:
 Проект реализован в рамках программы «Цифровая экономика» в соответствии с требованиями к созданию современной цифровой экосистемы. В рамках проекта были разработаны и реализованы различные решения, направленные на повышение эффективности бизнес-процессов и улучшение клиентского опыта. Проект включает в себя разработку и внедрение программного обеспечения, создание инфраструктуры для хранения и обработки данных, а также обучение персонала работе с новыми технологиями. Результатом проекта стало создание современной цифровой экосистемы, способной эффективно решать задачи бизнеса в условиях цифровой экономики.

Описание проекта:
 Проект реализован в рамках программы «Цифровая экономика» в соответствии с требованиями к созданию современной цифровой экосистемы. В рамках проекта были разработаны и реализованы различные решения, направленные на повышение эффективности бизнес-процессов и улучшение клиентского опыта. Проект включает в себя разработку и внедрение программного обеспечения, создание инфраструктуры для хранения и обработки данных, а также обучение персонала работе с новыми технологиями. Результатом проекта стало создание современной цифровой экосистемы, способной эффективно решать задачи бизнеса в условиях цифровой экономики.

Описание проекта:
 Проект реализован в рамках программы «Цифровая экономика» в соответствии с требованиями к созданию современной цифровой экосистемы. В рамках проекта были разработаны и реализованы различные решения, направленные на повышение эффективности бизнес-процессов и улучшение клиентского опыта. Проект включает в себя разработку и внедрение программного обеспечения, создание инфраструктуры для хранения и обработки данных, а также обучение персонала работе с новыми технологиями. Результатом проекта стало создание современной цифровой экосистемы, способной эффективно решать задачи бизнеса в условиях цифровой экономики.

A

ПЕРЕПЛАНИРОВКА ПОМЕЩЕНИЙ МОСКОВСКОЙ УСАДЬБЫ В КУЛЬТУРНО-ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР



Пояснительная записка

Культурно-дипломатический центр в Москве становится важным элементом в структуре города и создании исключительного объекта. Он не только способствует социальной интеграции и культурному обмену, но и укрепляет международные связи, делая Москву более открытой и привлекательной для мирового сообщества. Здание расположено в густонаселенном участке на Садовнической ул., имеет два этажа. Вход в дом со двора.

Основная мысль проекта заключается в создании места, где люди получают образование и образование.

Проектом перепланировки предусмотрено создание следующих пространств и помещений: 1) Библиотека, расположенная в рамках культурно-дипломатического центра, предлагается местом, в котором человек погружается в атмосферу получения новых знаний через использование множества ресурсов: книги, интернет, газеты и т.д. 2) Зал с системой звукоусиления дополнением к культурно-дипломатическому центру, обеспечивающей функциональность и эстетичный вид. 3) Один из самых важных элементов центра — кинозал. Он служит образовательной платформой, где зрителю могут показать новые кадры кино. Фильмы на исторических языках и субтитры позволяют зрителям погрузиться во языковую среду, улучшить их понимание и восприятие. 4) Интерьерные решения и структура культурно-дипломатического центра способствуют созданию комфортной атмосферы для жителями объекта культурного назначения через разную культуру, предлагая безудержно творческие культурные возможности разных стран, что улучшает понимание жизни в его культурной среде. Благодаря оптимальному параллельному расположению о подвешенных, украшенных светильниках из матированной проволоки, специально на их неровностях создаются динамические группы.

Пополнительность видов многообразности и культурные многообразия также в ресторане представлены коллекции винных напитков. Вино, как один из самых древних напитков, окутывает посетителей в зарожждение вкусовой эпитеты, предлагая истинные вкушения.

Информация о проекте и авторах

Выполнил: Студентка Академии высшего искусства дизайна - Якунина А.А.
 Руководитель: Член Союза архитекторов России, Доктор архитектуры и дизайна и декоративно-прикладного искусства Высшего института дизайна Коляева И.А.

АНО ВО «УНИВЕРСИТЕТ ПРИ МЕДИТАЛАНТИЧЕСКОЙ АССОЦИАЦИИ ВЕРА АЭС»
 Высший институт дизайна



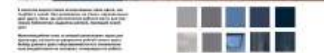
ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ БИБЛИОТЕКИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



Создание концепции и дизайн-проект библиотеки нового поколения. Проект предусматривает создание современного пространства для чтения, работы и общения. Включает в себя: зонирование пространства, подбор мебели, освещения, отделочных материалов. Проект реализован в 2023 году.



Дизайн-концепция библиотеки нового поколения. Проект предусматривает создание современного пространства для чтения, работы и общения. Включает в себя: зонирование пространства, подбор мебели, освещения, отделочных материалов. Проект реализован в 2023 году.





Имя:
АННА ВЛАДИМИРОВНА
ФАДЕЕВА

Фамилия:
АННА ВЛАДИМИРОВНА

Специализация: Дизайн интерьеров

Образование: Высшее образование в области дизайна интерьеров. Специализация: Дизайн интерьеров. Место работы: ООО «Севастопольский государственный университет».

Стаж работы: 10 лет

Сфера деятельности: Дизайн интерьеров, дизайн мебели, дизайн освещения.

Ссылка на портфолио: [www.sevastopolstateuniversity.ru](#)



Пояснительная записка

Концептуальное проектирование молодежно-культурного центра включает в себе разработку дизайн интерьера, планировочное решение и изучение культуры г. Омска. Для всесторонней концепции была использована легенда о Пяти Озерах. Самое главное озеро, расположенное недалеко от деревни Осиновое и охраняется разными охотничьими сообществами, как буковыми и шугубскими, жабой, тая и русскими. Буки и шугубцы – это оборотни, способные обращаться по ночам в любые животные. Шугубцы являются в качестве частей в двойной мифологии – они вернут подлые души и творят реальные чудеса, насылают болели и оборачиваются, чем угосно. Иногда буки и шугубцы изображают с жабьей головой.

Представление о русские, мифологическое персонаже и женском облике, в разных областях России значительно отличаются друг от друга. Русские являются одним из наиболее удивительных полумифических образов сказочной мифологии. Русские женщины истинно являются для создания концепции. Эти существа из легенды являются стражницами озера и оберегают его. Они способны обращаться также в животных, чтоб обманывать путника – они утаивают на дно. В Западной Сибири происхождение русолок часто связывают с прежидероманной светлой молодежь девушек, ушедших до замужества, т.е. с утаиваниями. Здесь заключено в том, чтобы оба знака имели различие ассоциацию: 1-й этаж – отражает видную стилино, а 2-й этаж наполняет озеро, окутывающего озера. Западно-Сибирская тайга – это густые хвойные леса, часто заболоченные, со сложной травянистостью. В окрестности и лесах произрастает сибирская листвен и сибирский кедр.

Информация о проекте и авторе

Проект выполнил: Мазанина Ангелина Вячеславовна
Руководитель: Вазель Наталья Алексеевна

Проект был разработан за один учебный семестр в качестве дипломной работы.

ДИЗАЙН-ПРОЕКТ ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНОГО КЛУБА ИРНТУ



ИРКУТСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ. ИНСТИТУТ АРХИТЕКТУРЫ, СТРОИТЕЛЬСТВА И ДИЗАЙНА. КАФЕДРА МОНУМЕНТАЛЬНО-ДЕКОРАТИВНОЙ ЖИВОПИСИ И ДИЗАЙНА ИМ. В.Г. СМАГИНА

Пояснительная записка

Актуальность темы и проектного предложения обусловлены не только своевременностью и востребованностью дипломной работы для ИРНТУ как оживающего заказчика, так и соответствием ее современным тенденциям развития дизайна общественных интерьеров/сред.

Обращение к формированию университетской среды как многонационального образовательного хаба, связано с перспективным развитием ВУЗа. Новый взгляд на специфику образовательной среды для иностранных студентов, в которой студенты могли бы чувствовать себя как дома идали от дома, позволяет создать уникальные и комфортные пространства, современную образовательную и культурно-досуговую среду для иностранных и российских студентов ИРНТУ. Проектирование Интернационального клуба ИРНТУ как пространства свободного взаимодействия для общения и учебы, где студенты из разных стран могут обмениваться культурными ценностями, создавать свои сообщества и развивать свои таланты, имеет социально-культурную и жизненную целостность для ИРНТУ.

В ходе дипломного проектирования выполнены: анализ зарубежного и отечественного опыта проектирования университетской среды; изучение особенностей разработки дизайна среды молодежных заведений через концепцию «третьего места»; анализ исходной ситуации; формулирование концепции Интерклуба; разработка предложений по модернизации здания и дизайна самобытной, поликультурной среды, комфортной для иностранных студентов разных стран; перепланировка и дизайн-проект ключевых помещений клуба с различной культурной идентичкой: Входные зоны, Выставочное пространство с магазином национальных сувениров, Мини-зал, Коворкинг-пространство с активным залом, Резиденция международного клуба, Кафе («Друзья народов» с национальной кухней), Релакс-зона, Игровая с кухонной зоной. Также подготовлены проектная документация для основных зон (планы с расстановкой мебели и оборудования, планы напольного покрытия, планы потолка, развертки по стенам и пр.) и 3D визуализация интерьерной среды.

Работа выполнена по реальной заявке, имеет практическую ценность, соответствует актуальным трендам развития современных университетов и дизайна среды.

Авторские исследования по теме и художественно-проектные работы представлены на международных выставках и профессиональных конкурсах.

Информация о проекте и авторах

Вернижская Валерия Викторовна
 Дизайн-проект интернационального клуба ИРНТУ
 Руководитель: Железняк Ольга Евгеньевна, профессор, канд. Искусствоведения, каф. МДЖ и дизайна им.В.Смагина, ИАСИД ИРНТУ
 Институт Архитектуры, строительства и дизайна Иркутского национального исследовательского технического университета.
 Дизайнер /бакалавриат



Пояснительная записка

Актуальность выбранной темы: Жизнь человека невозможно представить без таких важных аспектов, как духовное развитие и личностный рост. Библиотека – один из главных ресурсов, который может дать просвещение любому желающему. Время никогда не стоит на месте и постоянно предлагает нам новые реалии... Поэтому, современное общество, в соответствии с его течением, всегда стремится найти новые способы получения знаний. Оттого падает спрос в старую форму Библиотечного пространства. И на смену такому, привычного дансе, приходит новый – формат модельных библиотек, который уже не ограничивает читателей в формах потребления информации и открывает пространство с интересными возможностями, в условиях нового времени.

Цель работы: переоборудовать офисное помещение под пространство библиотеки, с учетом целевой аудитории, в соответствии с условиями нового времени. Создать интеллектуальную образовательную среду в центре города, сочетающую красивый, гибкий дизайн, функциональность, которая отразит современный подход к новой форме получения информации.

Методы выполнения исследования: поиск комфортного, гибкого, функционального и сценарного решения, для выбранного офисного помещения; моделирование на основе аналогов; компьютерное моделирование; эргономический анализ; анализ формообразования конструктивных и дизайнерских решений.

Информация о проекте и авторах

Студент
Руководитель: доцент каф. ДС
ст. преп. каф. ДС

Фомина Софья Александровна
Руководитель Ирина Васильевна
Суворова Елена Александровна

Тема проекта: интерьеры Центральной городской библиотеки, г. Санкт-Петербург

Эскизы фасада

Планы помещений

Сечения

Элевации

Вестибюль

Вестибюль

Секция

Элевация

Читальный зал

Читальный зал

Секция

Элевация

Аудитория

Аудитория

Секция

Элевация

Спецификация материалов

Материалы, использованные в проекте:

Пол: паркетная доска, ламинат, керамогранит

Стены: штукатурка, краска, обои

Потолок: гипсокартон, натяжной потолок

Мебель: современная мебель, текстиль

Освещение: точечные светильники, люстры

Двери: деревянные двери, межкомнатные перегородки

Стекло: стеклопакеты, перегородки

Металл: алюминий, сталь

Дерево: массивная древесина

Спецификация материалов

Материалы, использованные в проекте:

Пол: паркетная доска, ламинат, керамогранит

Стены: штукатурка, краска, обои

Потолок: гипсокартон, натяжной потолок

Мебель: современная мебель, текстиль

Освещение: точечные светильники, люстры

Двери: деревянные двери, межкомнатные перегородки

Стекло: стеклопакеты, перегородки

Металл: алюминий, сталь

Дерево: массивная древесина

Спецификация материалов

Материалы, использованные в проекте:

Пол: паркетная доска, ламинат, керамогранит

Стены: штукатурка, краска, обои

Потолок: гипсокартон, натяжной потолок

Мебель: современная мебель, текстиль

Освещение: точечные светильники, люстры

Двери: деревянные двери, межкомнатные перегородки

Стекло: стеклопакеты, перегородки

Металл: алюминий, сталь

Дерево: массивная древесина

Спецификация материалов

Материалы, использованные в проекте:

Пол: паркетная доска, ламинат, керамогранит

Стены: штукатурка, краска, обои

Потолок: гипсокартон, натяжной потолок

Мебель: современная мебель, текстиль

Освещение: точечные светильники, люстры

Двери: деревянные двери, межкомнатные перегородки

Стекло: стеклопакеты, перегородки

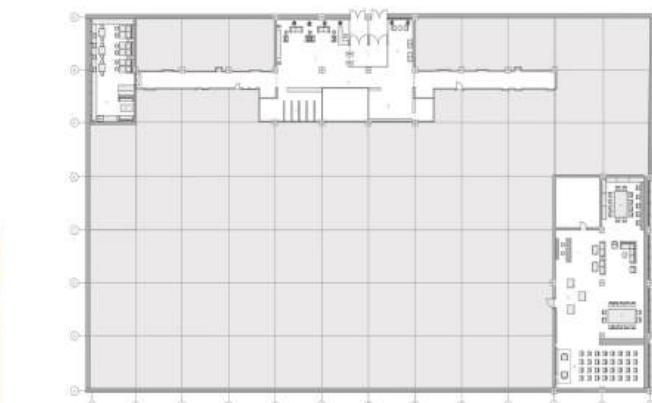
Металл: алюминий, сталь

Дерево: массивная древесина



Концепция проекта

Модернизация интерьера Отдела диссертаций РГБ. Проект направлен на обновление и модернизацию интерьера Отдела диссертаций Российской государственной библиотеки, отвечая современным реалиям и потребностям посетителей. Ключевой концепцией проекта является использование стиля модернизм, который позволит создать функциональное, стильное и комфортное пространство, способствующее эффективной работе и исследовательской деятельности



Экспликация Буфета

- 1. Столовая
- 2. Кухня
- 3. Мягкая зона



Экспликация Фойе

- 1. Входная зона
- 2. Мягкая зона
- 3. Гардероб
- 4. Кiosk
- 5. Информационная зона
- 6. Коридор

Экспликация зоны Коворкинг

- 1. Ресепшн
- 2. Выставочное пространство
- 3. Зона коворкинга
- 4. Зона отдыха
- 5. Лекторная зона
- 6. Медийная зона



План размещения мебели

Иллюстрация зоны коворкинг

План размещения мебели

Общий вид фойе



Общий вид фойе

Медийная зона фойе

Общий вид фойе



КАМПУС КРУ ПО УЛ. АНКАРА 2К. ДИЗАЙН ОБЩЕСТВЕННЫХ ИНТЕРЬЕРОВ



КЫРГЫЗСКО-РОССИЙСКИЙ СЛАВЯНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Б. Н. ЕЛЬЦИНА

Пояснительная записка

Даный авторский проектно-конструкторский проект раскрывает задачи общественного пространства нового кампуса Кыргызско-Российского Славянского университета. Целью проекта является создание современной, функциональной и интуитивно понятной образовательной среды, способствующей развитию академической деятельности, обучению и обмену опытом и инновациями.

Исходные предельные задачи стали архитектурной задачей, включающей три ключевые задачи: обеспечить удобство и комфортность использования, обеспечить функциональность и обеспечить безопасность.

Исходя из исходных данных, авторский проект предусматривает создание общественного пространства, обеспечивающего функциональность, удобство и безопасность использования.

Ключевые задачи проекта заключаются в создании современного, функционального и интуитивно понятного образовательного пространства, способствующего развитию академической деятельности, обучению и обмену опытом и инновациями.

При разработке проекта автор учитывал задачи образовательного пространства нового кампуса Кыргызско-Российского Славянского университета. Целью проекта является создание современной, функциональной и интуитивно понятной образовательной среды, способствующей развитию академической деятельности, обучению и обмену опытом и инновациями.

Такой подход к дизайну общественного пространства является не только эстетическим и функциональным, но и способствует формированию сильной корпоративной культуры и принадлежности университета, подкрепленной его образовательными и социальными целями.

Информация о проекте и авторах

Местонахождение проектного пространства: Кыргызская Республика, Бишкек ул. Анкара 2к

Сроки реализации проекта: июль 2024 - июль 2024

Автор: Тимуров Валентин Дмитриевич
 Руководитель: Келим Байсан Султанович
 Руководитель проекта: Олег Владимирович Сидоров

Учреждение: Кыргызско-Российский Славянский университет имени Б. Н. Ельцина

ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА ОБЩЕСТВЕННЫХ ПРОСТРАНСТВ. ОБЪЕКТЫ НАУКИ И КУЛЬТУРЫ



ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ШКОЛА АРХИТЕКТУРЫ ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ



Информационная простота на иммерсивном театре

Информационная простота на иммерсивном театре

В современном театре, особенно в иммерсивном, простота информации является ключевым элементом. Она позволяет зрителю сосредоточиться на действии, а не на сложных декоративных элементах. Простота информации достигается за счет четкого и лаконичного языка, который не перегружает зрителя лишними деталями. Это способствует более глубокому пониманию сути происходящего на сцене.

Памятная записка

В данной работе рассматривается создание иммерсивного театра на территории города Таганрог. Целью деятельности иммерсивного театра является – оригинальная интерпретация пьесы А. П. Чехова "Дада Ваня", а в дальнейшем и других произведений. Целевой аудиторией заведения являются все слои населения. Тенденции свидетельствуют, что способ восприятия современным человеком мира меняется, ему все больше и больше нравится ощущать себя участником или творцом, что является следствием повсеместной цифровизации человечества. Вследствие этого, меняется и способ восприятия зрителем художественных произведений.

Один из основных факторов преимуществ и успеха иммерсивных театров состоит в его эффективности и уникальности. Он предлагает новый подход к театру и расширяет его границы. Интерактивность и активное участие зрителя позволяют сделать театральное искусство более доступным и привлекательным для широкой аудитории. Кроме того, иммерсивный спектакль стимулирует воображение зрителя и вызывает сильные эмоциональные реакции, позволяя им окунуться в атмосферу произведения и пережить его события на очень глубоком уровне.

Актуальность использования иммерсивных технологий связана со сменой потребностей различных социальных групп, а так же в развитии новых индустрий досуга.

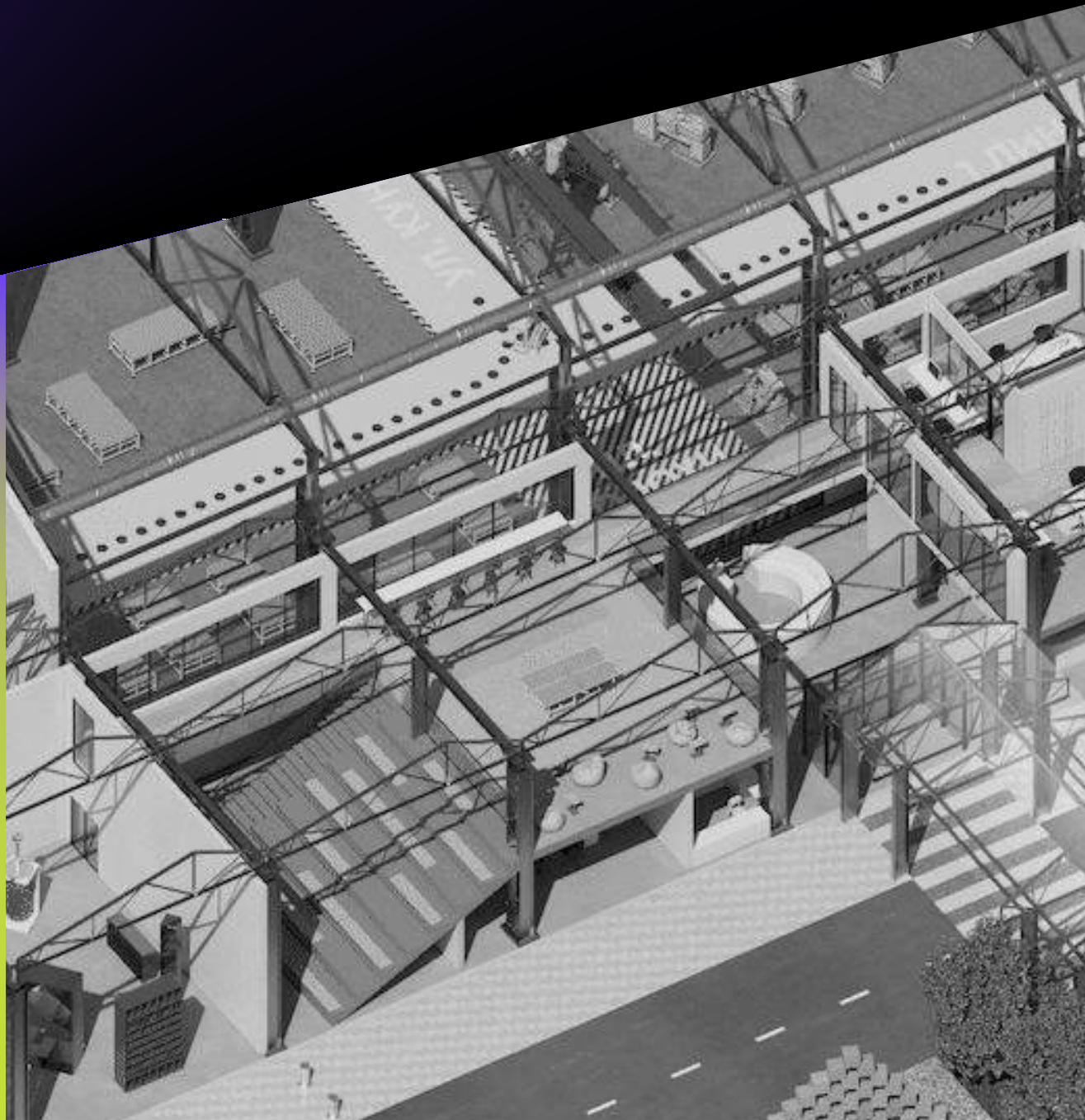
Цель проектирования: разработка дизайн-концепции иммерсивного театра по пьесе Чехова "Дада Ваня". При помощи изученных навыков, знаний и средств разработать дизайн-концепцию интерьера, в соответствии с правилами и современными тенденциями оформления данных мест, продуманных проектных решений, сочетания материалов, текстур и колорита, а также сценарного и индивидуального освещения, и оборудования, подчеркивающего разрабатываемый интерьер и тематику места.

Концепция проекта строится на проблематике и психологическом состоянии героев в каждом действии произведения. Поскольку посыл произведения Чехова заключается в переживании зрителем эмоций главных героев, объемно пространственное решение среды строится на принципах минимализма, где особую роль играют действующие лица, ключевые предметы (символы или функционалы), поверхности, фактуры и освещение.

Информация о проекте и авторах
 Объект расположен в г. Таганрог, восточный район, ул. Заводская, 20-3.
 Проектирование велось с 16 октября 2023 г. по 21 декабря 2023 г.
 Автор - Розгани Никхита Васильевна, 24 года. Выпускник Бюроаврианта 2023 года, кафедра «Дизайн» по направлению «Дизайн». В настоящее время является студентом 1-го курса магистратуры на кафедре «Дизайн» по направлению «Дизайн».



10.1.6. ОБЪЕКТЫ ПРОМЫШЛЕННЫХ ЗДАНИЙ, В ТОМ ЧИСЛЕ ОБЪЕКТЫ ТРАНСПОРТА



НОВЫЙ ЗАВОД ООО «ИПК ЛИК» В РАЙОНЕ ЛИХОБОРЫ



Проект завода разработан для конкретного промышленного предприятия и основан на принципах соучастного проектирования, где заинтересованной стороной выступили руководители и сотрудники производственной компании ООО «ИПК ЛИК». Проект назван на повышение престижа российской промышленности, популяризации отечественного производства, создание комфортной среды на предприятии, играющего ключевую роль в развитии отечественной транспортной инфраструктуры.

«ИПК ЛИК» с 1999 года занимает ведущее место в производстве архитектурно-дизайнерской оборудования из металла и стекла для московского метрополитена и сотрудничает с ведущими архитектурными бюро, создавая неповторимые образы и изделия современного архитектурного дизайна.

Место дислокации существующего предприятия район Лихоборы, претерпевает значительные изменения. Генеральный план развития территории демонстрирует новые жилые кварталы и ликвидацию устаревших производств из городского контекста. Локальный участок в 1,7 га для нового завода, выбранный совместно с руководством компании, входит в парчета территории, застроенных под промышленное предприятие.

Конфигурация производственного сооружения в плане отвечает форме участка, повторяя его ступенчатость. Фасад реагирует на контекст. Железные ограждения на территории можно обыграть организованные места отдыха, связанные с сооружением пешеходным тротуаром. Основой объемно-пространственной линейной композиции спектрометричного сооружения является стальной ангар с универсальным пространством внутри. Начало и завершение двухэтажного цеха создается колониальными складами на террасах и готовой продукции, которые тяготеют к фасаду-выпаду для грузовых автомобилей. Три производственных цеха одновременно источают звуки, напоминающие отсчет от колониальных складов, размещены на оптимизации и разделение потока сортировки и грузовой продукции. Первая производственная цепочка — изготовление металлических изделий из нержавеющей стали, вторая — из нержавеющей и черной стали о порошковой, третья — с применением дополнительных материалов (стекло, фанера, пластик) и электрического и специального оборудования. Участки повышенной опасности, имеющие автономные аспирационные системы: сварка и окрасочные — вынесены на периферию производственных процессов и располагаются в прямой доступе к эвакуационным выходам. Завершает технологическую цепочку покрасочный цех.

Особое место в производственной зоне отводится блоку начальника цеха, где создается визуальное и цифровое наблюдение и управление всеми подотчетными процессами. На верхнем уровне ярко-красные кран-балки но только обеспечивает и связывает все заводские процессы, но и своим постоянным давлением напоминают кинетические скульптуры, мобильный колымажка и Кондава. Общая графическая навигационная рассировка путей и коммуникаций носит образ развития спортивного зала, где каждая цветная полоса обозначает свой функциональный процесс или направление передвижения. Этот плоскостной дизайнерский код сферография, как и производственные линии, названные в честь руководящих отделов и значимых работников производства, направляет на командный и соревновательный дух сотрудничающих компаний.

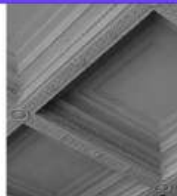
Представительности места занимает третий этаж сооружения. Через прозрачный витраж конструктор-технологический отдел визуально связан с производством. Минималистично, но безотзывным присутствием спортивно-досуговых и рекреационных элементов создается энергичное пространство и позитивное впечатление от инвесторов здания, которые решаются стальными и стеклянными конструкциями, производными внутри компании. Завод открыт городу рядом пространств для потенциальных клиентов (перевозчики, индустриал, шоурум), общественных мероприятий и внутрицеховых юбилеев, кинопоказов и локальных выставок. Таким образом завод, совмещая функции производств и досугового центра, становится новой точкой притяжения и организует среду и досу: жителей близлежащих микрорайонов.

Автор: Филатова Олеся Юрьевна, магистрант МАРХИ кафедры Теория советской и современной зарубежной архитектуры, член Союза Дизайнеров России, автор пяти статей в том числе ВАК.

Руководители: Саввинки Владислав Владимирович, архитектор-дизайнер, доцент МАРХИ, Член Союза Архитекторов России, Член Союза Дизайнеров России, Лауреат Государственной премии РФ в области литературы и искусства.

Сухум, республика Абхазия

дизайн-проект
железнодорожного
вокзала



Диана Сауткина

исходные данные

Сухум, республика Абхазия
железнодорожный вокзал
43°00'25" с. ш. 40°59'45" в. д.



зал с кафе



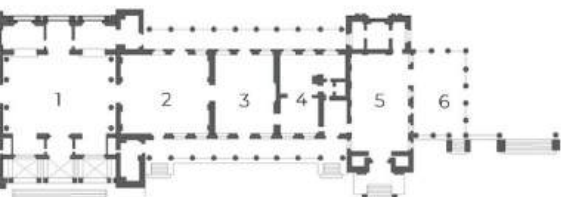
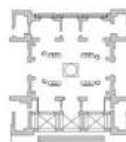
Советская Россия



планировка рабочей зоны

- 1 вестибюль
- 2 выставочный зал
- 3 помещение с кафе
- 4 кухня ресторана
- 5 помещение ресторана
- 6 терраса ресторана

группы со стульями



правая часть здания

вестибюль



терраса



кафе

Пояснительная записка

Проект Сауткиной Дианы
«Железнодорожный вокзал, Сухум»

Разработка дизайн-проекта железнодорожного вокзала
в городе Сухум, республика Абхазия

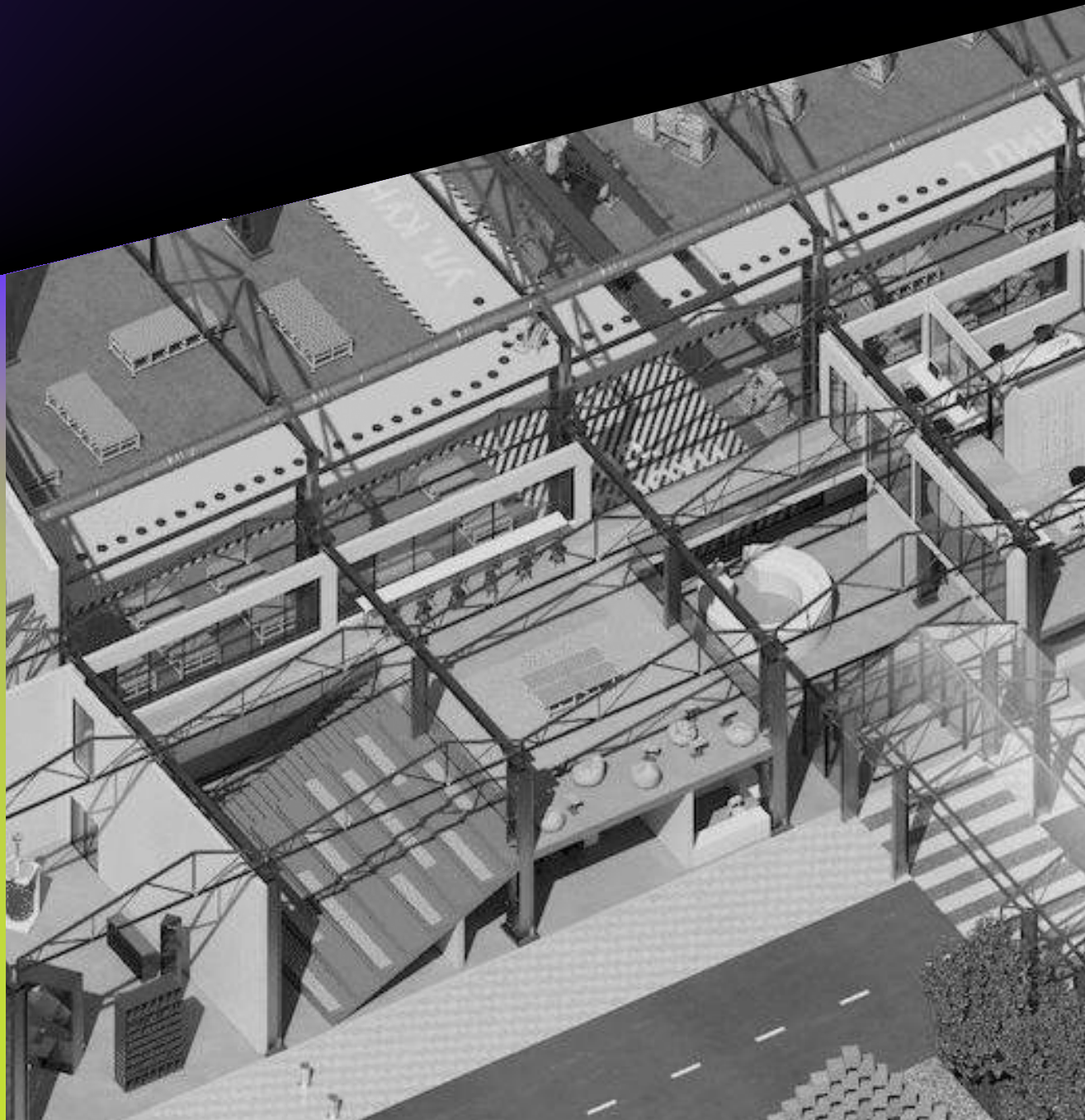
Информация о проекте и авторах

Диана Сауткина — выпускница Института гуманитарного образования и информационных технологий.

Город Москва.

Срок реализации проекта: 1 год.

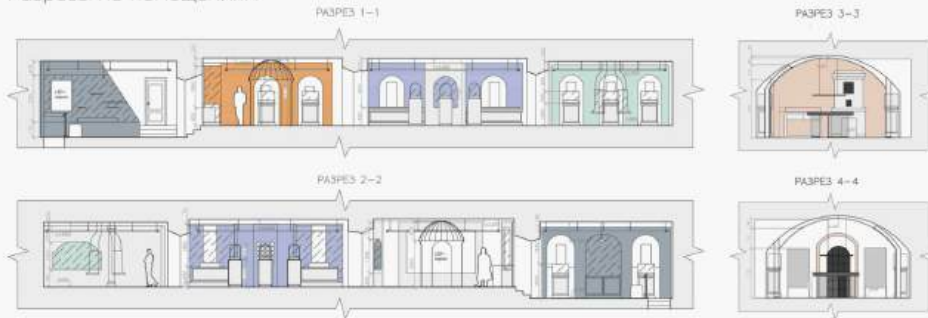
10.1.7. ОБЪЕКТЫ ЭКСПОЗИЦИОННЫХ И ВЫСТАВОЧНЫХ ПРОСТРАНСТВ



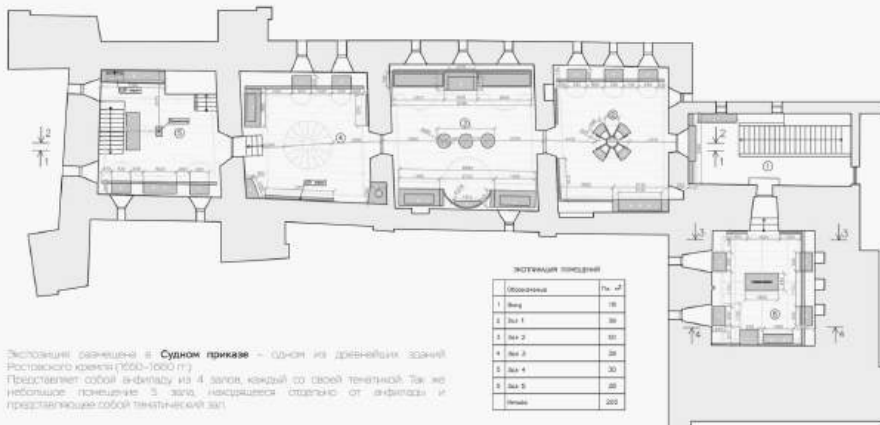
А



Разрезы по помещениям



План расстановки мебели с указанием размеров



Экспозиция размещена в Судном приказе – одном из древнейших зданий Ростовского кремля (1660-1666 гг.). Представляет собой анфиладу из 4 залов, каждый со своей тематикой. Так же, несомненно, помещению 3 – зал, посвященный старинной от анфилады и представляющее собой тематический зал.



Пояснительная записка

Концепция дизайн-проекта оформления выставки в музее Финифть была выбрана с учетом особенностей самого здания и его исторического значения. В связи с существующим характером, не позволяющим внедрить собственные решения в стены помещений, была выбрана соответствующая стратегия проектирования. В проекте предусмотрены исключительно пристенные конструкции витрин и стоек, монтаж которых будет осуществляться исключительно к полу и/или к потолку помещения. Такой подход позволяет не повреждать и не изменять основное здание и сохранить его историческую ценность.

При проектировании, несомненным решением будет учесть архитектурные особенности помещения выставки. В помещении активно используются сводчатая форма арок в оконных и дверных проемах, потолках. В соответствии с этим, было решено использовать форму арок и классические элементы, чтобы создать атмосферу старинности и изысканности, что особенно актуально для музея, посвященного ювелирному искусству. В дизайнерском решении повсеместно прослеживается заданная форма: в перегородках, стендах, системах освещения и т.д. Такой подход позволяет как выразить уникальность и утонченность каждого помещения, так и связать все залы общей тематикой.

При разработке дизайн-стендов для выставки в ГМЗ Ростовский кремль также используются классические филенчатые элементы, которые подчеркивают исторический характер музея и его значимость в культуре города. Эти элементы придают стендам элегантный и изысканный вид, привлекают внимание посетителей и создают атмосферу уважения к экспонатам и прошлой эпохе. Так же было учтено, что архитектурные детали помещений могут создавать тени и отражения, которые могут искажать изображение экспонатов. Поэтому для снижения отражений использовалось специальное стекло, а для снижения теней - регулируется освещением - регулируется освещением. В итоге, такой подход позволил создать музейный комплекс, где экспонаты не только являются главными героями, но и вписываются в единую и гармоничную концепцию оформления помещений, что создает особое впечатление и делает посещение музея более ярким и запоминающимся.

Одновременно с этим, была использована минималистичная концепция, чтобы не перегружать пространство и не отвлекать внимание посетителей от экспонатов. Это помогает создать баланс между классическими элементами и современным взглядом на оформление музея. В оформлении музея главная задача - создать удобную и функциональную среду для экспонатов и посетителей. Все элементы дизайна сбалансированы, чтобы не отвлекать внимание от исторических артефактов и творений искусства.

Минималистичная концепция позволяет сохранить пространство для экспонатов и не перегружать зрительный опыт посетителей. Минимализм традиционно связывают с современным дизайном, но это означает не просто отсутствие декоративных элементов, а скорее упор на существенное. Минимализм в музейном дизайне может означать отборочный подход, выраженный в простых и понятных формах, используемых цветах и материалах, организации пространства и расстановке экспонатов. Таким образом, музей, оформленный в минималистичном стиле, сообщает посетителям, что музей - это не сборник предметов и наград, а платформа, упорядочивающая мысли и взгляды на искусство и историю.

Информация о проекте и авторах

Художественный проект интерьеров "Музей Финифть" ГМЗ "Ростовский Кремль"

Московский Государственный Институт Культуры (МГИК)
Факультет ландшафтно-инженерный и художественных искусств
Кафедра дизайна и ДПИ

Выполнила:
очной формы обучения
Нестерова Анастасия Романовна

Научный руководитель:
Доцент кафедры дизайна и ДПИ
Асупская Елена Владимировна

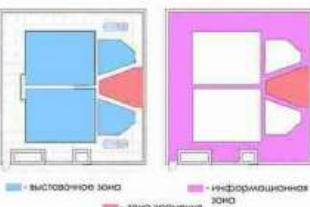
2023 год.

А

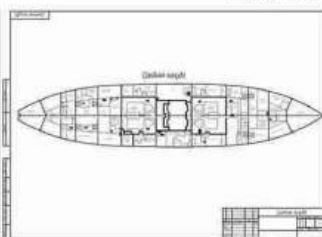
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
РАЗРАБОТКА КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ДИЗАЙН-ПРОЕКТА ВЫСТАВОЧНОГО ЗАЛА
МУЗЕЯ-ЛЕОДОКОЛА (ЛЕНИНГ)



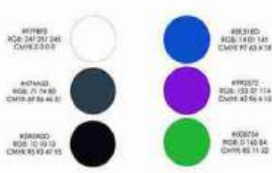
Планы зонирования



■ - зона хранения модульного оборудования
■ - информационная зона



Обмерный план



Б

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
РАЗРАБОТКА КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ДИЗАЙН-ПРОЕКТА ВЫСТАВОЧНОГО ЗАЛА
МУЗЕЯ-ЛЕОДОКОЛА (ЛЕНИНГ)



План расстановки мебели

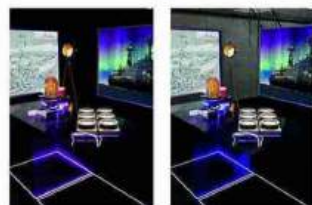
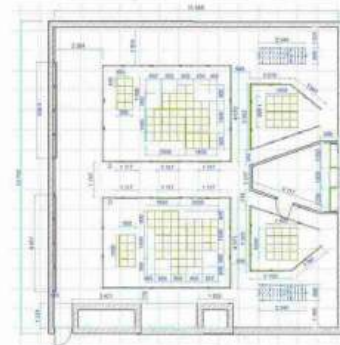


Схема выполнения атомным ледоколом «Ленин» рейсов по трассе северного морского пути



Описание творческой задачи

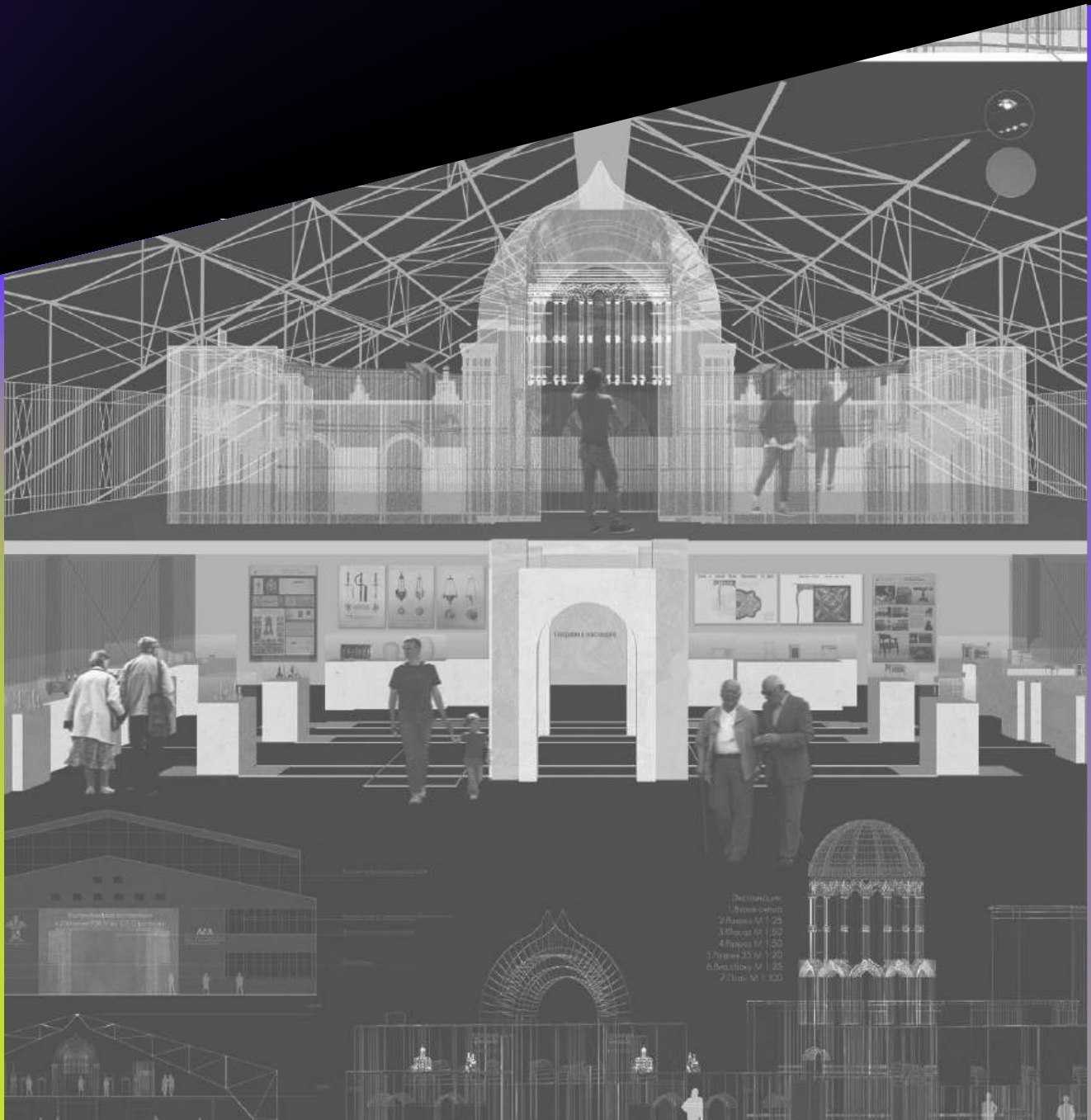
Музей является значимым образовательным институтом, который способствует социализации и социальное развитие личности, чтобы обеспечить человеку восток России доступность, создавать условия, более развитые культуры, которые не только представляют материальную и духовную культуры и наследие, но и способствуют развитию культуры.

Видовой План - проект в виде напольного плана с четкой линией установки, которая расположена в Дирекции Экспозиции. В концепции проекта следует рассмотреть, как можно организовать пространство, которое по своей функциональной структуре будет включать образовательно-педагогические и выставочные образовательные, информационные и выставочные образовательные и выставочные образовательные. Поэтому необходимо рассмотреть возможность быть образовательными на образовательные технологии и использовать дополнительные технологии и осветительные оборудование. Поэтому на данный момент требуется разработать интерьерный дизайн выставочного зала музея, который является образовательным.

Исследования и работы в проекте

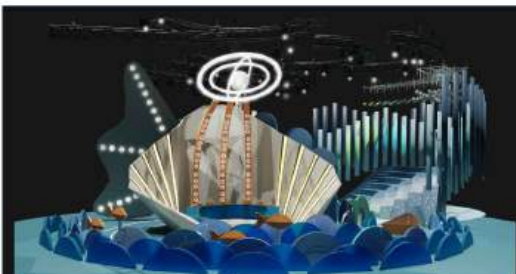
Место нахождения: г. Ленинград, Петровский наб., 25, Ленинский район.
Сроки проектирования: 08.09.2023 - 31.03.2024
Автор: Милошарова Анастасия Владимировна, магистрант АС ОЗОП Национального образовательного центра «Инженерная школа».
Проектировщик: Милошарова Анастасия Владимировна, магистрант АС ОЗОП Национального образовательного центра «Инженерная школа».

10.1.8. ОБЪЕКТЫ ВРЕМЕННЫХ ЭКСПОЗИЦИОННЫХ И ВЫСТАВОЧНЫХ ПРОСТРАНСТВ



А

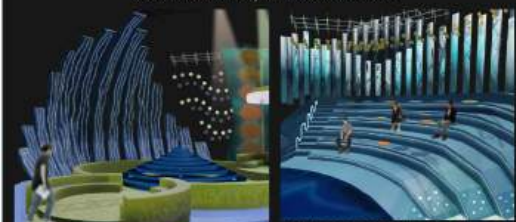
РАЗРАБОТКА ДЕКОРАЦИИ СТУДИИ ВИДЕОПОДКАСТА



Общий вид



Точка съёмки «Разум в поисках ответов»



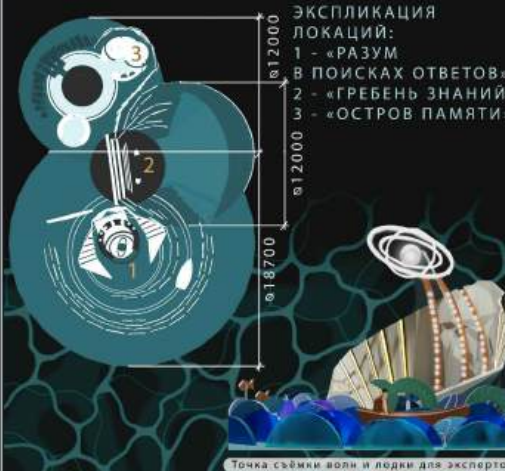
Вид на «Остров памяти»

Амфитеатр для экспертов

Студентка: Тихонова А.Ю.



Вид сбоку



ЭКСПЛИКАЦИЯ
ЛОКАЦИЙ:
1 - «РАЗУМ
В ПОИСКАХ ОТВЕТОВ»
2 - «ГРЕБЕНЬ ЗНАНИЙ»
3 - «ОСТРОВ ПАМЯТИ»

12000

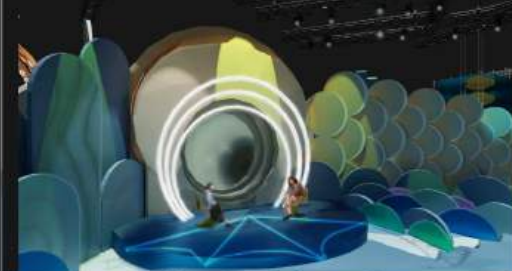
2

12000

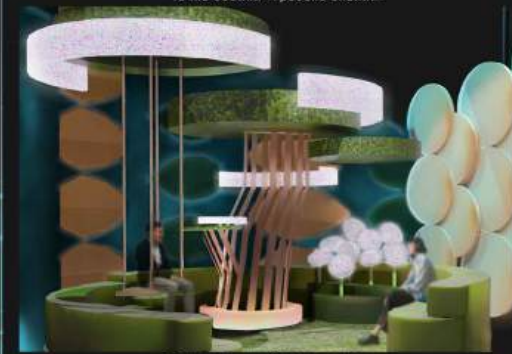
2

18700

Точка съёмки «Волы и ледки для экспертов»



Точка съёмки «Гребень знаний»



Точка съёмки «Остров памяти»

Дипломный руководитель: Зубарева А.Н.

Познавательная эдажжжжж

Лифтования о проекте и эдажжжжж

Современные технологии и социальные медиа делают видеоконтент легкодоступным и популярным среди молодежи. Обучающие ролики помогают удерживать внимание ученика и делают процесс восприятия материала более увлекательным.

Автор: Тихонова Анна Юрьевна
Руководитель:
Зубарева Ангелина Никитична

А

КОНЦЕПЦИЯ ЭКСТЕРЬЕРНОЙ СРЕДЫ ФЕСТИВАЛЯ «БИЛИБИНФЕСТ»



Пояснительная записка

Концепция экстерьерной среды фестиваля «БилибинФест».

Фестиваль располагается на достаточно большой территории с озеленением (парк). По «неведомым дорожкам» посетитель попадает в настоящую сказку. Пройдя через входную арку-портал, на распутье он выбирает один из трех путей и таким образом посещает все зоны, где его встречают персонажи из сказочных иллюстраций Билибина. Баба-Яга накормит путника и укажет дорогу (фудкорт зона), серебряное блюдечко покажет настоящую сказку (кинотеатр под открытым небом), кот Баюн поможет пройти заколдованный лес (лабиринт), в Царь-граде Иван Царевич и Мара Моревна научат драться на мечах, Василиса Прекрасная - делать куколку-оберег (зона Царского и ремесленного двора), а Царевна Лягушка научит стрелять из лука (тир).

На данный момент популяризация славянской культуры набирает обороты. Мой проект направлен на увеличение интереса аудитории к русскому эпосу через творчество известного иллюстратора Билибина, рассказать о том как и почему возникли те или иные сказки.

Информация о проекте и авторах

Проектируемый объект находится в парке «Лехорка» в городе Балашиха. Фестиваль посвящен Билибину и его творчеству. Конструкции можно реализовать в течение двух недель.

Автор проекта:
Бабина Софья Владиславна - студент 4 курса.

Руководители проекта:
Зорькин Илья Викторович
Мальшева Анастасия Николаевна.



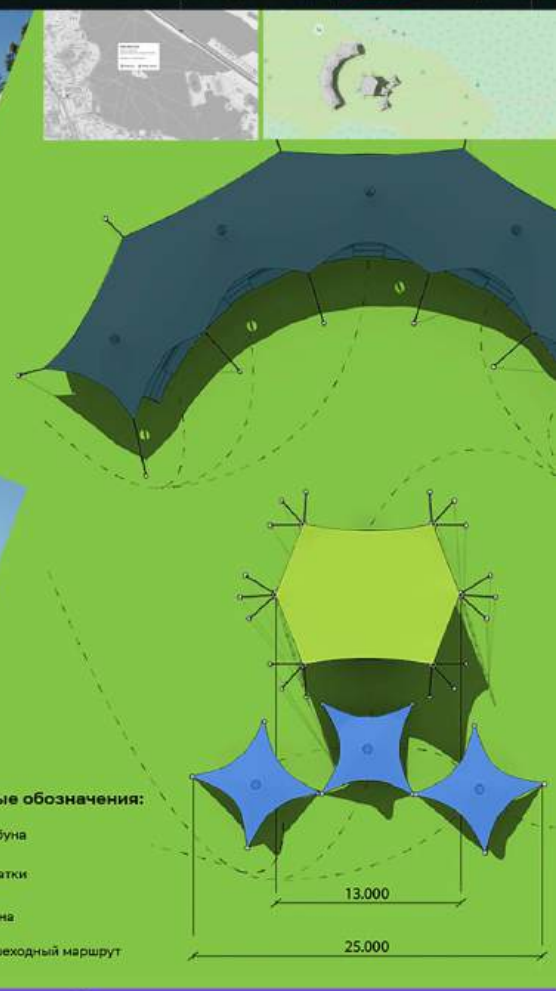
Вид на сцену со стороны входа в комплекс



Вид на сцену со стороны зрительских трибун



Визуализация комплекса сооружений



Пояснительная записка

Актуальность темы. Открытые сцены – это тип сцены, предназначенный для монтажа на открытых площадках и фестивалях. Эти сцены обычно состоят из легкой алюминиевой рамы, которая быстро собирается, и могут иметь различные размеры и формы в соответствии с потребностями постановки.

Цель проекта. Разработать дизайн открытого театра, который будет соответствовать функциональным, эстетическим и экологическим требованиям, и обеспечивать комфортное и эффективное использование театрального пространства для зрителей и артистов.

Проект предназначен для г. Зеленоград, располагается в в лесопарковой зоне. Поляна является перекрестком, дорожки которого ведут к 5 микрорайону, 1 микрорайону, 3 микрорайону, площади Юности и в сторону посёлка Ржавки.

Представленный проект это комплекс сооружений, включающий в себя, сцену, трибуну и отдельные палатки для артистов, персонала и хозяйственно-бытовых нужд.

Форма шатра и сцены в театре «Нова», напоминающая языки пламени, несет в себе символическое значение. Форма, которая напоминает пламя, создает ассоциацию с жаром, движением и динамикой, что отражает интенсивность и эмоциональную силу, присутствующую на сцене. Над шатром расположена светодиодная лента привлекающая к себе внимание в темное время суток, она как ориентир для проходящих или ищущих сцену людей. Арки спроектированы таким образом чтобы поддерживать конструкцию сцены и дополнительно служить отводом воды. Арки представленные в театре «Нова», не только являются архитектурным элементом, но и создают визуальную и символическую границу между реальностью и вымыслом, между обыденным миром и миром искусства.

Информация о проекте и авторах

Выпускная квалификационная работа бакалавра по направлению 54.03.01 «Дизайн»

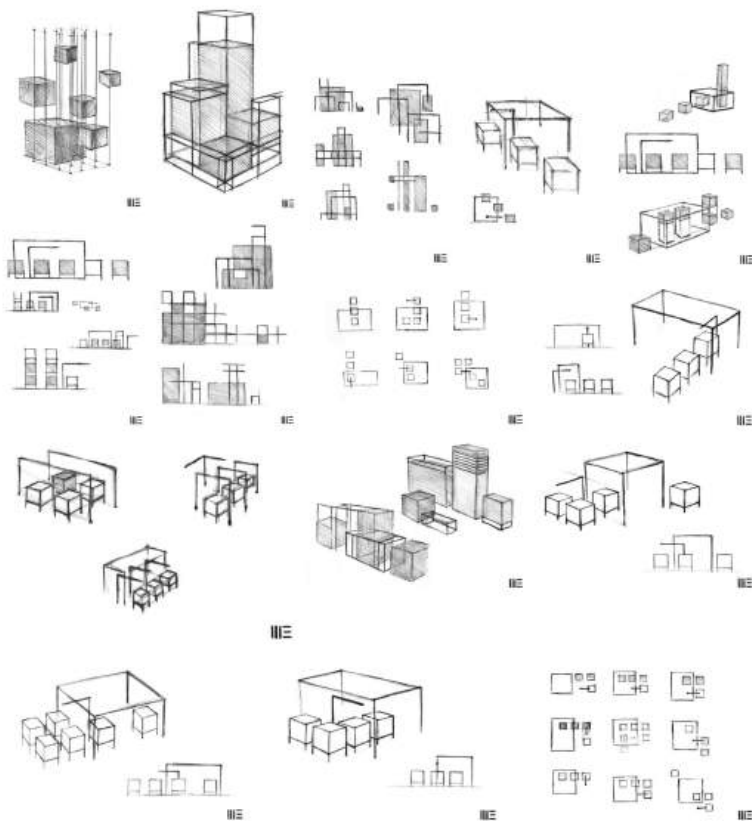
«Летний театр «Нова»

Автор: Бабенко Дмитрий Денисович, Научный руководитель: к.иск., доцент ИЦД Дубова А. А.

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет «Московский институт электронной техники»

Москва 2023 г.

А

**Пояснительная записка**

Описание темы модульности в объемно-пространственной композиции и реализации принципов конструктивно-образного воплощения объемно-пространственной композиции на основе геометрических форм. Решение интерпретации архитектурной графики и чертежей как самостоятельного художественного объекта.

Информация о проекте и авторе

Москва, Рязанский проспект 9
июль 2020
Выпускница ХТФ МГТУ,
Шанцова Елизавета Сергеевна

В

**Пояснительная записка**

Описание темы модульности в объемно-пространственной композиции и реализации принципов конструктивно-образного воплощения объемно-пространственной композиции на основе геометрических форм. Решение интерпретации архитектурной графики и чертежей как самостоятельного художественного объекта.

Информация о проекте и авторе

Москва, Рязанский проспект 9
июль 2020
Выпускница ХТФ МГТУ,
Шанцова Елизавета Сергеевна

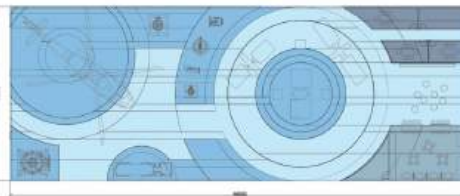


РАЗРЕЗ 1 - 1

ПЛАН ЗОНИРОВАНИЯ С МЕБЕЛЬЮ

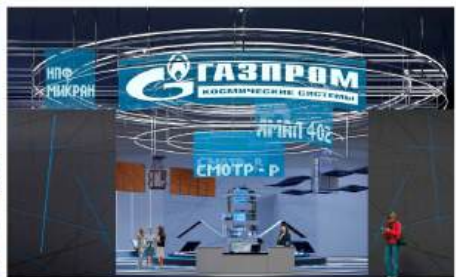


РАЗРЕЗ 2 - 2



КОЛОРОВАЯ СХЕМА	
1	Экспозиция
2	Кафе
3	Переговорная
4	Нали
5	Зона отдыха

ПЛАН ВЫСТАВКИ



Пояснительная записка
КОНЦЕПЦИЯ ВЫСТАВОЧНОГО СТЕНДА «КОСМИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ И СЕРВИСЫ В ИНТЕРЕСАХ ГАЗОВОЙ ОТРАСЛИ» НА ПЕТЕРБУРГСКОМ МЕЖДУНАРОДНОМ ГАЗОВОМ ФОРУМЕ.

Компания ООО «Газпром» организует выставку, посвященную космическим системам, которая состоится на Петербургском Международном Газовом форуме в 2023 году. Данный павильон представляет собой пространство площадью 1650 кв. метров, которое разделено на четыре основных части: зона экспозиции, зона переговорных, зона кафе и зона отдыха для посетителей.

Концепция данного проекта заключается в создании выставочного пространства, в котором должны быть представлены спутники определенных моделей, различные виды систем связи. Также в пространстве должны быть места для деловых переговоров, зона отдыха и кафе. И в целом желание заказчика сделать это пространство необычным и запоминающимся, с возможным использованием космической тематики.

Информация о проекте и авторах
 Зотова Софья Денисовна
 выпускник Баклавриата 2023 года кафедры
 «Дизайна и ДПИ»
 по направлению «Дизайн среды»; в настоящее
 время являюсь студентом 2-го года магистратуры на кафедре
 «Дизайна и ДПИ»

А

Разработка дизайн-концепции наружной и внутренней рекламы фестиваля шахмат "Стратегия"



Выполнила студентка группы ДГ.А.22-1 Шумова К.В.
Преподаватель: доцент Немчинова Е.Е.

Пояснительная записка

Разработанный дизайн является вписанным в интерьеры и фасад существующего Конногвардейского манежа.
На стенах внутри здания располагается навигация и информация о фестивале и его участниках, что является частью оформления.
Поддержкой основной композиции являются геометрические фигуры, напоминающие шахматное поле.
В качестве фирменных цветов использованы черный, розовый, оранжевый и оттенки серого.
Символ шахматного фестиваля – фигура коня, он также используется при входе в помещение.
У главного входа в здание установлена скульптура другой шахматной фигуры фирменного цвета.
Также представлены вариации наружной рекламы фестиваля.

Информация о проекте и авторах

Россия, Московская область, г.Пушкино, РГУТИС
Выполнила: Шумова Ксения Вадимовна,
студент 3-его года бакалавриата на кафедре
"Графический дизайн"

ПРОЕКТ ОРГАНИЗАЦИИ МУЛЬТИСЦЕНАРНОЙ СРЕДЫ

ЖИЗНЬ

ДЕЙСТВИЕ I

ЭВЕНТ

МУЗЫКАЛЬНОГО ТЕАТРА НОВАЯ ОПЕРА ИМ. Е.В. КОЛОБОВА

РАЗВЛЕЧЕНИЕ

ДЕЙСТВИЕ II

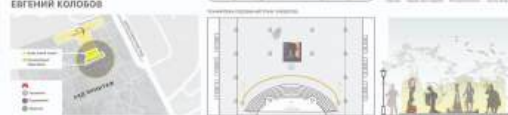
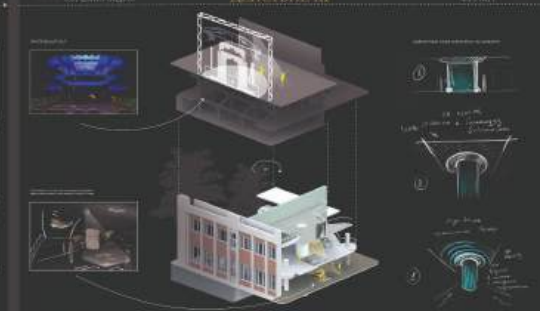
ДЕЙСТВИЕ III

К ПРЕМЬЕРЕ СПЕКТАКЛЯ "ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ" Р. ВАГНЕРА

КУЛЬТУРНАЯ

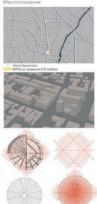
ДЕЙСТВИЕ III

ФОНД



Дизайн выставочной среды кафедр реставрации к 200-летию РГХПУ им. С.Г. Строганова в центре им. И.Э. Грабаря

Масштабы

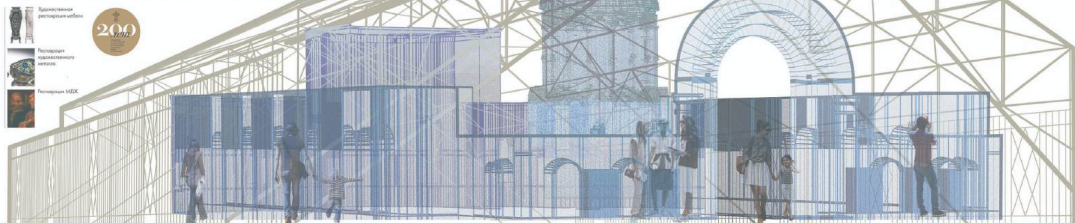



Побледин
Победа над временем

Проектирование и реализация выставочной среды, посвященной 200-летию РГХПУ им. С.Г. Строганова в центре им. И.Э. Грабаря. Проект включает в себя:

- Проектирование и реализацию выставочной среды, посвященной 200-летию РГХПУ им. С.Г. Строганова в центре им. И.Э. Грабаря.
- Проектирование и реализацию выставочной среды, посвященной 200-летию РГХПУ им. С.Г. Строганова в центре им. И.Э. Грабаря.

Прошлое Настоящее Будущее



200

Побледин
Победа над временем

Проектирование и реализация выставочной среды, посвященной 200-летию РГХПУ им. С.Г. Строганова в центре им. И.Э. Грабаря. Проект включает в себя:

- Проектирование и реализацию выставочной среды, посвященной 200-летию РГХПУ им. С.Г. Строганова в центре им. И.Э. Грабаря.
- Проектирование и реализацию выставочной среды, посвященной 200-летию РГХПУ им. С.Г. Строганова в центре им. И.Э. Грабаря.

Прошлое Настоящее Будущее

200

Побледин
Победа над временем

Проектирование и реализация выставочной среды, посвященной 200-летию РГХПУ им. С.Г. Строганова в центре им. И.Э. Грабаря. Проект включает в себя:

- Проектирование и реализацию выставочной среды, посвященной 200-летию РГХПУ им. С.Г. Строганова в центре им. И.Э. Грабаря.
- Проектирование и реализацию выставочной среды, посвященной 200-летию РГХПУ им. С.Г. Строганова в центре им. И.Э. Грабаря.

Прошлое Настоящее Будущее

10.2. ДИЗАЙН ЧАСТНЫХ ИНТЕРЬЕРОВ



А



ПЛАН С РАССТАНОВКОЙ МЕБЕЛИ И ОБРУДОВАНИЕМ М 1:50



Исходный план М 1:200



Пояснительная записка

Для проектирования здания офиса и выбора его местоположения на территории острова в Санкт-Петербурге, этот район отличают своей исключительностью, самобытной территорией, чужой и сложившейся местностью. Здесь проектируемое - Петербургский офис площадью 326 кв.м, расположенный на парковочной территории восточной части на территории Паркового парка Победы. Имеет выход к 3 сторонам света и формирует площадку - проектируемое для реализации офиса.

Дом, который служит неизменным местом отдыха после рабочего дня, становится сплоченным и функциональным пространством, соединяющим в себе офис, теплоту и уют, а также строгий образ рабочего пространства.

В своем проекте и исполнении совмещает материалы, сочетаясь в себе строгость и уют одновременно. Так, например, на контрасте светлого пола под паркет, и совмещая его с темным полом, темные вертикали. Материал придает интерьеру лаконичность, и акцентирует внимание, что будет хорошо смотреться вместе с теплыми деревянными лужайками. Благодаря такому сочетанию интерьер приобретает более сдержанную и благородную обстановку. Для глубины разрабатываем интерьер теплыми оттенками, добавляем мебель из березы, которая крайне аэстично и гармонично вписывается в атмосферу офиса. Лицевой деталью в своем офисе является многофункциональный шкаф, который выполнен из металлочерепицы темно-серого цвета, с прозрачными вставками из орнаментальной эмали и рельефного стекла. Передающим лощадку, которая спроектирована для этого пространства, также имеет прямой орнамент в офисе. Алюминиевая трубка, по которой вытекают титан и порохом, которая несколько напоминает о себе владыки клиентов и партнеров. В настоящее время понятие офиса постепенно меняется. Рабочее пространство становится более открытым и многофункциональным, в нем как и в доме повышается прозрачность и гибкость, при совмещении работы и досуга. Современное пространство уже не требует традиционного офиса, и современные люди ищут пространство для работы, такое как кафе-офис. Кафе-офис и жилой недвижимости - это удобный и эффективный метод трудоустройства, который требует оперативной организации и самодисциплины. Это не только выгодно для организаций, но и представляет собой интеллектуальное взаимодействие в сфере труда, которое в ближайшем будущем может стать одним из основных аспектов деятельности.

Информация о проекте и авторах

Выполнение архитектурных работ ООО «С.С.Синь-Петербург»

Проект интерьера кафе-офиса и жилого комплекса «Скандинавия» в Санкт-Петербурге

Выполнение дизайна Дарья Владимировна

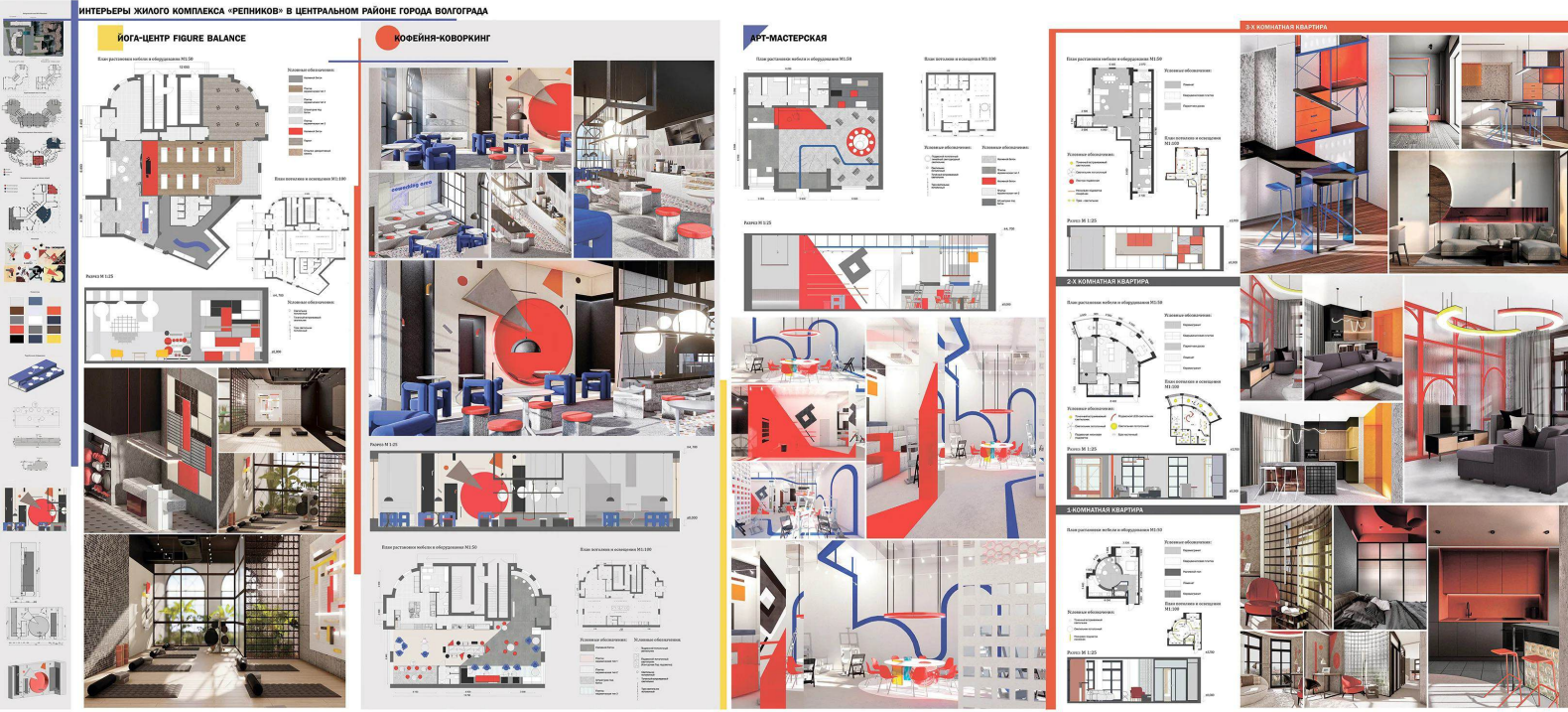
Руководитель Екатерина Анатольевна Александровна

Высшая школа государственного бюджетного образовательного учреждения

высшего образования «Санкт-Петербургский государственный

художественно-промышленный академии А.С. Пушкин»

A



Институт архитектуры и строительства. Волгоградский государственный технический университет

Пояснительная записка

Основной концептуальный решения темы дипломной работы были выбраны работы творчества знаковой фигуры русского авангардизма - Эль Лисицкого. Центральным в концепция является понятие "проуи" - "проект утверждения нового", которое предполагает выход плоскостного супрематизма в объем, как объемно-пространственной композиции и объединение плоскости и объема в пространстве. Жилой комплекс является многофункциональной объектом среды города, в котором полноценно реализуются потребности человека в работе, жилье, отдыхе и общении. В нашем проекте были разработаны 3 типа общественных пространств (кофейня-коворкинг, юга-центр, и арт-мастерская) и 3 типа планировочных решений квартир (1-но, 2-х и 3-х комнатных квартир).

Кофейня-коворкинг со свободной планировкой. Практически в центре большого зала для гостей установлен «коммунальный» стол с «летучими» качелями, его фасады, облицованы квадратной плиткой, вторит геометрической рисунку на стенах и полах. Контактную панелью поддержали декоративные металлические цепи на люстре, яркие синие краски и светодиодная подсветка стены, в которую удачно интегрированы места для сидения.

Арт-мастерская, яркой точкой притяжения в студии является выставочная фотозона. Она представляет собой супрематическую композицию со вставками из латуни, шпона эвкалипта и черной эмали, оформлена красными цветом. Интерьер отражает философию и суть арт-мастерской: фон- чистый холст, на котором каждый художник воплощает в жизнь картину яркими красками.

Юга-центр, стилистика интерьера отсылает к индустриальным пространствам за счет обилия стальной.

1 комнатная квартира 58 м².
 Квартира представляет собой несколько зон в едином пространстве: рабочая зона, зона кухни и столовой, зона отдыха и совместного время препровождения, зона для сна. Ярким акцентом выступает зона кухни с матовыми синими облицовочными панелями. Красные фасады приносят в интерьер еще большую яркость, уравновешивают эти цвета и смягчают черные фасады нижнего яруса кухонного гарнитура.

В формах предметов мебели и их цвете прослеживаются геометричные мотивы и объемы авангардного искусства, что добавляет интерьеру живости и оригинальности вкуса.

2х комнатная квартира 92,7 м².
 В основе проекта — минималистичные формы и яркие цвета: проект выполнен в непривычной для жилого интерьера цветовой гамме, яркой и насыщенной. В стилистике прослеживаются влияние авангардного искусства XX века. Вдохновением для проекта послужило творчество Эль Лисицкого. Дизайн напоминает его авангардные полотна в объеме. Основным акцентом пространства стали яркие стеклянные перегородки в стальной обрамлении на всю площадь: проема между залом и спальней.

3х комнатная квартира 112,0 м².

Информация о проекте и авторах

Тема дипломного проекта: Интерьеры жилого комплекса «Репник» в Центральном районе города Волгоград

Местонахождение: Россия г.Волгоград, ул.Пархоменко, д.2

Проектирование: январь-май 2024г.

Дипломник: Корветникова Кристина Павловна
 Выпускник бакалавриата направления "Дизайн архитектурной среды" 2024г.
 кафедры "Дизайн и монументально-декоративное искусство" ИАИС ВолгГТУ

Руководитель: Гнедая Ирина Анатольевна
 старший преподаватель кафедры "Дизайн и монументально-декоративное искусство" ИАИС ВолгГТУ

ДИЗАЙН ПРОЕКТ ИНТЕРЬЕРА ЧАСТНОГО ДОМА В ГОРЬКОМ ИЛИИ

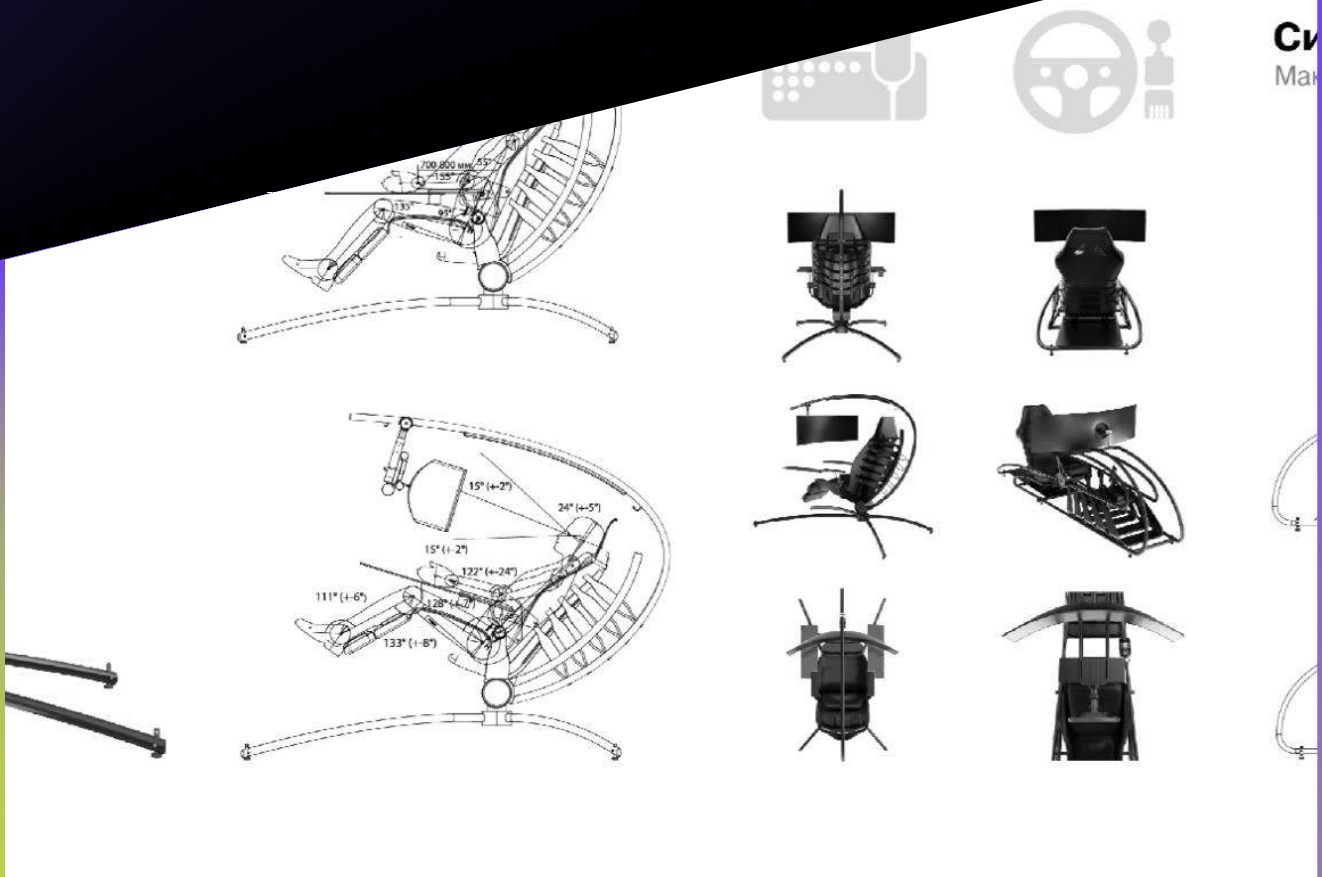


Компьютерная графика

Данный дизайн-проект интерьера разработан с использованием программы AutoCAD 2018. В нем содержатся все планы, спецификации и сметы. Проект выполнен в 2018 году. Стоимость работ составила 1,2 млн руб. В проект включены: демонтаж, возведение перегородок, стяжка пола, штукатурка стен, окраска потолка, напольное покрытие, сантехника, электрика, отопление, вентиляция, кондиционирование, мебель, декор.



10.3. ПРЕДМЕТНЫЙ И ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН В АРХИТЕКТУРЕ ИНТЕРЬЕРОВ И ЭКСТЕРЬЕРОВ



Дюбели
внутреннего



Поворот кронштейна и кресла
на 90°



Мягкая подставка для ног



Регулировка монитора

Серия игровых станций с различными органами управления

Позвольте себе лучшую жизнь.

Концептуальный проект

Разработка линейки эргономических игровых станций с различными органами управления может стать значительным шагом в решении проблемы со здоровьем у людей, жизнь которых непосредственно связана с частым использованием компьютера во время игр или работы.

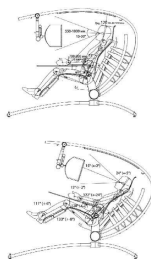
Национальный Институт Дизайна

Дипломный проект
Студент: Матюгова Е.Д.
Руководитель: Визель Г.А.



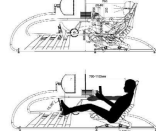
Универсальная станция

Комфорт и продуктивность



Симрейсинг-станция

Максимальное погружение



Регулировка монитора



Регулировка подлокотников на 45° по плоскости внутреннего шарнира



Посадка прокатки и колеса на 90°



Мягкая подставка для ног



Регулировка монитора



Регулировка расстояния руля. Спина отклоняется на 180°



Регулировка расстояния спинки и угла его поворота на 45°



Регулировка угла наклона спинки на 10°

Пояснительная записка

Особенностью производства серии игровых станций является принцип гибки труб, который позволяет сохранить прочность и целостность материала, обеспечивает надежность и долговечность конструкции. Поскольку серия игровых станций состоит из трех изделий разного назначения, необходимо было учесть область применения при выборе основного материала для изготовления главного элемента — каркаса. Для производства каркаса сидений универсальной и консольной станций потребовалась нержавеющая сталь. С помощью соединения стальных труб собирается конструкция с отдельной спинкой и сиденьем, которая обеспечивает максимальную прочность и возможность регулировки положения тела, изменения угла наклона спинки. В качестве обивки применяется искусственная напольная ткань. Работа представляет собой синтез передовых технологий, уникального дизайна и захватывающих игровых возможностей, чтобы удовлетворить запросы и потребности современных геймеров и компьютерных пользователей.

Информация о проекте и авторах

Проект выполнил: Матюгова Елизавета Денисовна.
Руководитель: Визель Глеб Александрович.
Проект был разработан за один учебный семестр в качестве дипломной работы.

А.

ПРОЕКТ ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ «КОРОВОД»



Описание работы

ДИПЛОМНЫЙ ПРОЕКТ СОЗДАН НА БАЗЕ ГУСЕВОГО КРИСТАЛЬНОГО ЗАВОДА ИМ. МАЛЫШОВА. СПРОЕКТИРОВАН И ИЗГОТОВЛЕН ЗА ШЕСТЬ МЕСЯЦЕВ. ИЗ НИХ МЕСЯЦ – ВРЕМЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ОБЪЕКТОВ В МАТЕРИАЛЕ. ПРОЕКТ СОСТОИТ ИЗ ДВЕНАДЦАТИ СОСТАВНЫХ СЮЛЕТОВ. ШЕСТЬ ИЗ НИХ ЭКСПОНИРУЮТСЯ В МУЗЕЕ-ОБРАЗЦОВОЙ ГУСЕВОГО КРИСТАЛЬНОГО ЗАВОДА ИМ. МАЛЫШОВА.

В.



Информация о авторе и наставнике

СПРОЕКТИРОВАЛА СИМОНОВА ВАЛЕРИЯ НИКОЛАЙВНА, ДИПЛОМНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ – ЧАСТКОВА ОЛЬГА АНАТОЛЬВНА



Пояснительная записка

«Проект серии электрических нагревательных приборов»
 В рамках проекта была поставлена задача создать серию электрических обогревателей, дизайн которых основывается на традиционных методах обогрева и подобных ассоциациях.
 За концептуальную основу были взяты такие образы как: "Норвежские свечи", "Июды" и "Поленища". Эти методы веками использовались для обогрева, сохранения тепла и хранения дров в самых суровых климатических условиях, и мы решили интегрировать их принципы в современные технологии, чтобы создать не только функциональные, но и эстетически привлекательные устройства.
 Подбор материалов был основан на главных характеристиках технических и нагревательных элементов, учитывая их теплопроводность, долговечность и безопасность, а также для визуальной составляющей, для придания эстетики и нужной концепции.

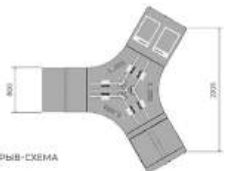
Информация о проекте и авторе

Проект выполнен: Самым Всеволодом Александровичем.
 Руководитель: Виталь Глеб Александрович.
 Проект был разработан за один учебный семестр в качестве дипломной работы.



ОСНОВНЫЕ ПРОЕКЦИИ

ВАРИАНТЫ КОМПОНОВНЫХ РЕШЕНИЙ



ВЗРЫВ-СХЕМА



1. ВЕРХНИЙ ШКАФ
2. 3D-ПРИНТЕР
3. НИЖНИЙ ШКАФ
4. ПРИНТЕР
5. МОНИТОР
6. ПЛАНШЕТ
7. СТАНЦИЯ
8. ДОСКА

ДИЗАЙН РАБОЧЕГО МЕСТА ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ РАБОЧЕЕ МЕСТО, СПОСОБНОЕ АДАПТИРОВАТЬСЯ К ОФИСНОМУ ПОМЕЩЕНИЮ И СВОБОДНО ПОДСТРАИВАТЬСЯ ПОД НУЖДЫ ДИЗАЙНЕРА. КРОМЕ ТОГО, ОНО ДОЛЖНО БЫТЬ ПРИСПОСОБЛЕНО К РАЗЛИЧНЫМ СЦЕНАРИЯМ РАБОТЫ ДИЗАЙНЕРА (КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ, РИСОВАНИЕ, ЧЕРЧЕНИЕ, ИЗГОТОВЛЕНИЕ МОДЕЛЕЙ И Т.Д.) И БЫТЬ ЭРГОНОМИЧНЫМ, ЧТОБЫ ДИЗАЙНЕР ЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ КОМФОРТНО, КОГДА СИДИТ, ЛЕЖИТ ИЛИ СТОИТ.

РАБОЧЕЕ МЕСТО ДОЛЖНО БЫТЬ СПОСОБНО АДАПТИРОВАТЬСЯ К ОФИСНОМУ ПОМЕЩЕНИЮ И СВОБОДНО ПОДСТРАИВАТЬСЯ ПОД НУЖДЫ ДИЗАЙНЕРА. КРОМЕ ТОГО, ОНО ДОЛЖНО БЫТЬ ПРИСПОСОБЛЕНО К РАЗЛИЧНЫМ СЦЕНАРИЯМ РАБОТЫ ДИЗАЙНЕРА (КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ, РИСОВАНИЕ, ЧЕРЧЕНИЕ, ИЗГОТОВЛЕНИЕ МОДЕЛЕЙ И Т.Д.) И БЫТЬ ЭРГОНОМИЧНЫМ, ЧТОБЫ ДИЗАЙНЕР ЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ КОМФОРТНО, КОГДА СИДИТ, ЛЕЖИТ ИЛИ СТОИТ.

Рабочее место должно быть способно адаптироваться к офисному помещению любого размера и свободно подстраиваться под нужды дизайнера. Кроме того, оно должно быть приспособлено к различным сценариям работы дизайнера (компьютерное моделирование, рисование, черчение, изготовление моделей и т.д.) и быть эргономичным, чтобы дизайнер чувствовал себя комфортно, когда сидит, лежит или стоит. Основываясь на анализе и современных требованиях, было разработано несколько разных вариантов рабочих мест, в основу которых был положен принцип модульности.

Информация о проекте и авторах

Автор: Чэнь Цзяжуй

Руководители:

Зубов Андрей Гендрихович
Доцент ВШДИАШур Семён Юрьевич
Доцент ВШДИА

Пояснительная записка

Дизайн рабочего места – это комфортное пространство для дизайнеров, которые работают долгие часы и выполняют множество операций. В дипломном проекте проанализирован рыночный спрос на разработки данного типа оборудования, психологию пользователей, эргономические требования к разработке. Для определения актуальности выбранной темы, были проведены исследования по уровню спроса на данный продукт как в Китае, так и в России. Проведен детальный анализ конструкций, функций, основных характеристик и дизайна аналогов рабочих мест различных типов, рассмотрены их положительные стороны и недостатки. Разработано конструктивно – компоновочное решение.

А



А



Пояснительная записка

Арт-объект «Галактика» выполнен в технике склейки стекла с дихроичной пленкой и холодной обработки. Проект отражает неземную любовь к небу и бесконечности вселенной. Работы привлекают внимание благодаря свежему художественному слову, являясь результатом неожиданного союза технологии и чувственного опыта восприятия. Проект отражает неземную любовь к небу и бесконечности вселенной. В скульптурах основное внимание уделяется воздействию света на форму и сенсорным ощущениям от произведения. Объекты представляют собой скульптуры, отражающие свет. Каждый объект – ночное небо, галактика. Проект может быть частью интерьера или же выставочным объектом. Представляет художественную и материальную ценность. Каждый объект визуализирует взаимодействие со зрителем. Популяризирует тему космоса.

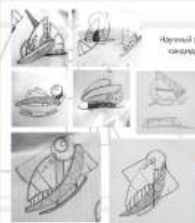
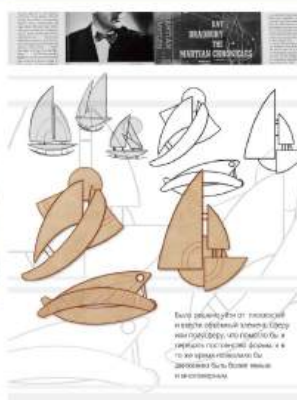
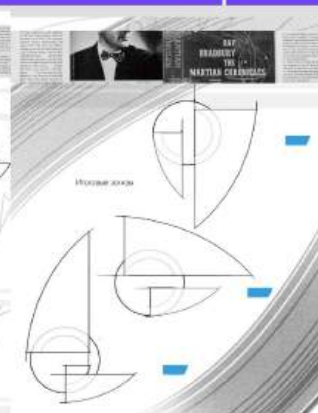
Информация о проекте и авторе

Выполнила
Зуева Елена Константиновна
Дипломный руководитель -
Афиногенова Анна Валерьевна

А



СОЗДАНИЕ НАСТЕННОГО КЕРАМИЧЕСКОГО ПАННО ПО МОТИВАМ РЭЙ БРЭДБЕРРИ "МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ"

ИДА ИСА А.И.
2020-2022Научный руководитель – доцент,
кандидат педагогических наук
А.А. ВороховВЫПУСКНАЯ
КВАЛИФИКАЦИОННАЯ
РАБОТАБыло разработано от иллюстраций
и в виде объемных моделей. Кроме
того разработано, что помогло бы и
сделать по чертежам больше, и в
то же время иллюстрация бы
демонстрировала бы более новые
и интересные

Иллюстрация

ПРОЕКТ СОСТАВЛЯЮЩИХ



Иллюстрация и планки и заготовки

Выпускная квалификационная работа
Автор: Удалова А. И.Научный руководитель: Ворохов А. А.
доцент, кандидат под. наук, зав. каф. ДИИХР

Москва 2022 г.

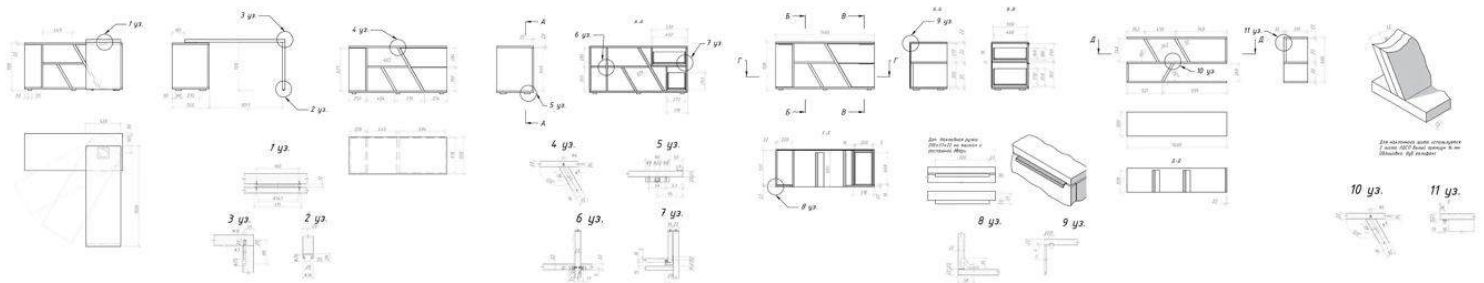
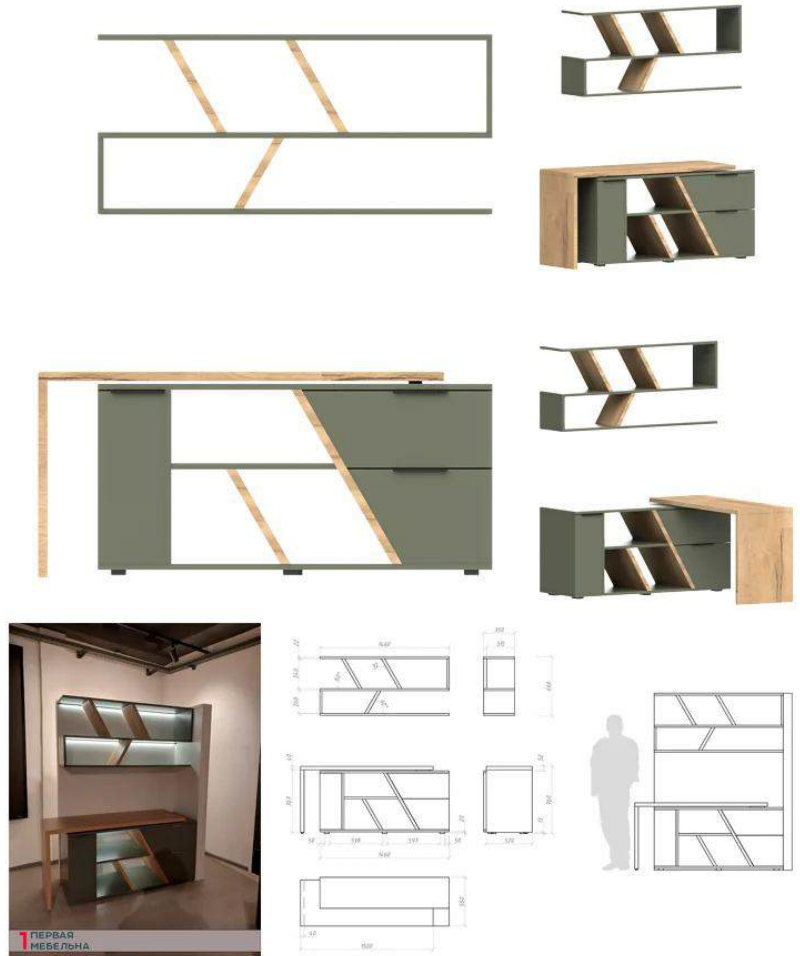
Московский
Педагогический
Государственный
Университет

Планирование эскизов

Создание настенного керамического панно по мотивам Рэй Бредберри "Марсианские хроники"

"Марсианские хроники" послужили основой для огромного пласта работ в искусстве иллюстрации. Переработать образы бралось множество зарубежных и советских художников. Говоря о жанровых средах иллюстраций к изданиям, можно выделить яркие гравюры Сергея Трубина 1989-ого года. При определении масштаба и общей концепции панно, состоящей из трех частей, пришлось время разработки эскизов. Было рассмотрено в качестве основы и крыло насекомого, и многоуровневые парусные фрегаты. Были поиски от прямоугольного формата к многофигурному.

А



Пояснительная записка

Тема «Проект корпусной мебели в квартиры студии с акцентом на зону гостиной»
Предлагается вариант мебельной формы с элементом хранения для некоторого количества вещей и совмещение с письменным столом. За счет трансформации изделие совмещает в себе сразу несколько функциональных зон: рабочее пространство и хранение для зоны гостиной. В разложенном виде это зона для работы за столом, а в сложенном виде корпус-трансформер не занимает много пространства, которое и так ограничено в условиях квартир-студий. Корпус трансформер также может комплектоваться навесной полкой. В данном корпусе есть закрытое хранение: два выдвижных ящика с правой стороны и распашная дверца с полкой с левой стороны. А открытые части формируются с помощью щитовых элементов, поставленных под углом 60°. Трансформация обеспечивается за счет поворотной системы и колесных опор на основании стола. Имеются столпоры во избежание произвольного движения рабочего пространства. Опытный образец корпуса-трансформера с письменным столом и навесными открытыми полками выполнен предприятием партнером «Первая мебельная фабрика».

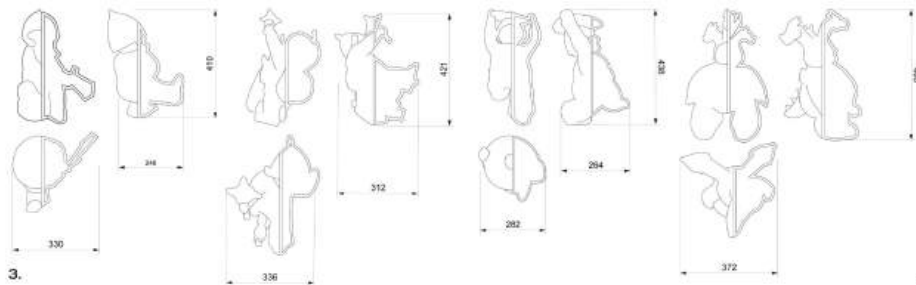
Информация о проекте и авторах

Санкт-Петербург, СПГХПА им. А. Л. Штиглица
Срок проектной работы 5 месяцев: февраль-июнь 2024 года
Спроектировано студенткой 4 курса, кафедры Дизайн мебели Городецкая Маргарита Игоревна
Изготовленно «Первая мебельная фабрика».

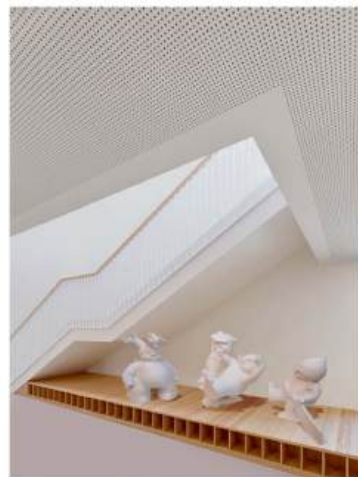
А



1.



3.



2.



4.



5.

Пояснительная записка

Выполненная квалификационная работа «Городские драйверы» представляет собой группу из 4-х керамич. скульптур мягкой глистики, изображающих детей в образах вымышленных персонажей. Трое из них представлены как богатыри, шуточно прописывающие своему герою «чужеродную вилочку, сапожку в костюм дракона». В основе работы лежит совмещение двух тем, контрастирующих по своей специфике, а потому по-особому совмещающихся в одном образе. Традиционный вымышленный набор вымышленных историй соединяется с личной детской непосредственностью. Также описательно выписываются и изображаются героизма и вечного притягательного добра и зла через призму детской игры. Все скульптуры в серии, хоть и объединены общим сюжетом и тематикой, могут работать и самостоятельно, в полной мере отражая отношение воздуха, без сомнений, важной частью изображаемых образов является их комичность, раскрывающая невинность и непосредственность детства.

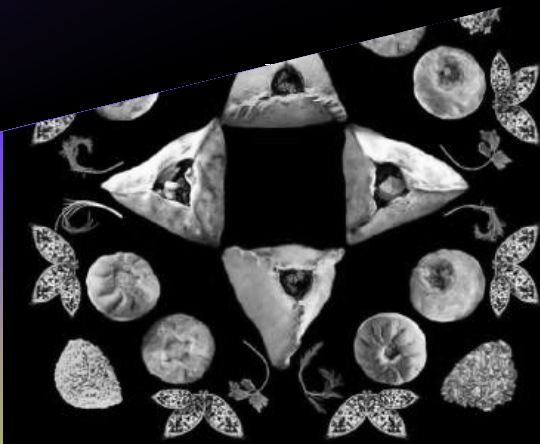
Такая работа выбрана не случайно. Образ героя является универсальным архетипом в любой точке мира, что говорит о его предельной значимости для людей. Особенно ценен этот образ для детей, ведь почти каждый человек в раннем возрасте идентифицирует какие-либо героические образы, а то и вовсе верит, что станет таким же. Взрослый человек может уже не ассоциировать себя с героями, сомневаться или даже разочаровываться в них, но для ребёнка с его открытым разумом эта связь очень крепка. Комиксы, правители, марины, герои из книг, фильмов, игр и комиксов – все эти образы могут стать очень сильными источниками вдохновения для ребёнка. Работа призвана раскрыть эту тему.

Но, если изделие должно раскрыть её для большего числа людей, то какой же характерный героический образ можно назвать наиболее универсальным для русской культуры? Конечно, это богатырь – былинный воин, олицетворяющий невинность и отвагу. Однако, традиционный образ, который ассоциируется с ним, это не просто камикадзе персонажи, но ещё и культурный Росомаха, что имеет большую ценность для развития личности. Именно такую направленность имеет эта работа. Она ориентирована на детскую аудиторию и преследует цель создать связь между аудиторией и русской культурой, развешивая интерес к ней и желание ассоциировать с ней себя. Таким образом, с одной стороны, проект просто показывает конкретную сцену детской игры, но, с другой стороны, за этим сюжетом скрывается более серьёзный посыл.

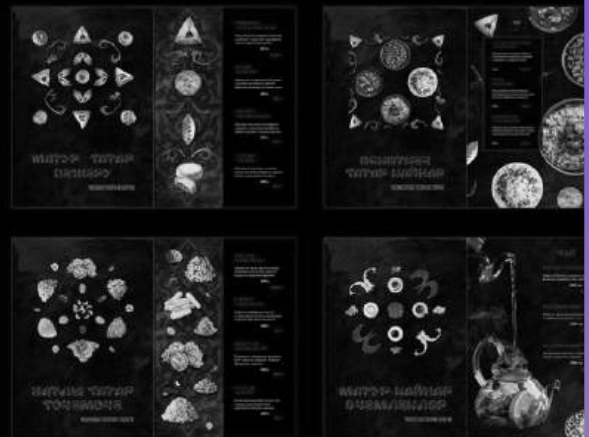
Информация о проекте и авторах

- 1. Эскизирование;
 - 2. Формирование в интерьере;
 - 3. Разборка и план интерьера М 1:50
 - 4. Чертежи скульптур М 1:6
 - 5. Ассоциативный ряд;
 - 6. Аналоговый ряд;
 - 7. Засеки
- Выполнил: студент группы ДДБ-41 Колчанов И.А.
Руководитель: Старший преподаватель Артеев В.С.

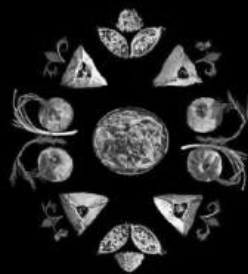
10.4. ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН



МАТУР ТАТАР
АШЛАРЫ



МАТУРЛЫККА
БОКЛАНАЛАР
Э ТӘМШ
ЯРТАЛАР
МАТУРЛЫККА
БОКЛАНАЛАР
Э ТӘМШ
ЯРТАЛАР



РАЗРАБОТКА ДИЗАЙН КОНЦЕПЦИИ «ТРЕНД» О АКТУАЛЬНЫХ ТЕМАХ ДИЗАЙНА



Выполнила студентка 3 курса Ситова Е.Р.
Руководитель: доц. Нейнинова Е.Е.

Пояснительная записка

Разработка дизайн-концепции журнала "Тренд" о актуальных темах дизайна

Информация о проекте и авторах

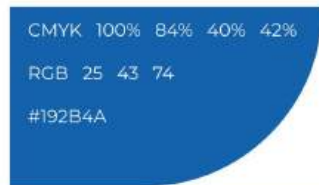
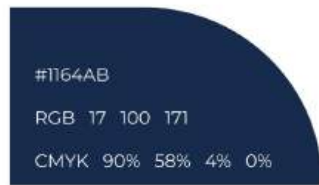
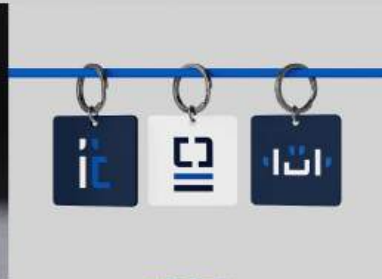
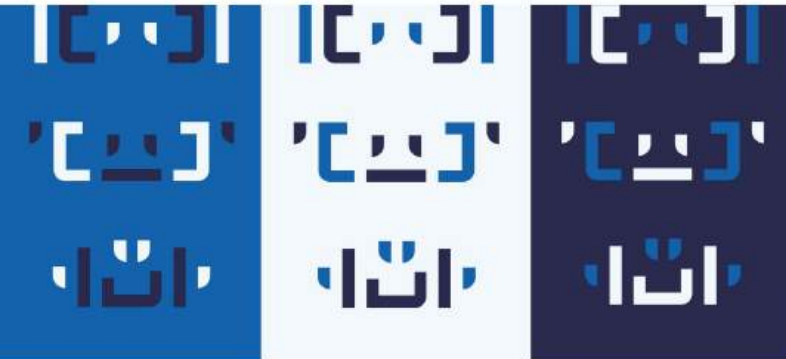
Название проекта:
Журнал "Тренд"
Номинация:
Графический дизайн
Автор:
Ситова Елена Романовна
Студент университета РГГУИС по специальности «Графический дизайн»; в настоящее время является студентом 4-го курса бакалавриата.

цифра айти

сетка



32



Пояснительная записка

Проект Владимировой Натальи
«Цифра айти»

Редизайн фирменного стиля и веб-сайта для компании системного интегратора
«Цифра айти».

«Технологии правят миром»

Как говорит сам Гёте: «Цифры не управляют миром, но они показывают, как управляется мир». Всё мироздание можно выстроить в одну модель, и если найти цифровой «ключ», то можешь управлять миром. Цифра - ключ к технологиям будущего. Код состоит из повторяющихся цифр. И без этих цифр «1» и «0» не может существовать ничего. Мы все связаны через всемирную паутину; компьютер имеет внутри сеть, состоящую из цифр; мы все общаемся/сотрудничаем через сеть, попадая в эту «паутину» она тебя захватывает.

Информация о проекте и авторах

Наталья Владимировая — выпускница Института гуманитарного образования и информационных технологий.

Город Москва.

Срок реализации проекта: 1 год.

Разработка дизайн-концепции наружной и внутренней рекламы для выставки аудио-оборудования и музыкальных инструментов



НА СЕВЕРЕ РОССИИ
АРХАНГЕЛЬСК.
А ГОРОД БЕЛЫХ НОЧЕЙ
МОГ НАЗЫВАТЬСЯ
ТРЕХАНГЕЛЬСК



**БРОНЗОВЫЙ АНГЕЛ НА
АЛЕКСАНДРОВСКОЙ КОЛОННЕ**

скульптор Б. Орловский 1834 г.

320
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

В ТАЙЛАНДЕ **БАНГКОК.***
А КУЛЬТУРНАЯ СТОЛИЦА
МОГЛА НАЗЫВАТЬСЯ
АНГЕЛЬСБУРГ



**СЕРЕБРЯНЫЙ АНГЕЛ НА КУПОЛЕ
ЦЕРКВИ СЯСТОЙ ЕКАТЕРИНЫ**

скульптор И.П. Прокофьев 1823 г.

* По рассказам на южном побережье Бангкока был «Город Ангелов, величайший город, город вечных ночей», собранный королем Бора Утайа, великим царем острова.

320
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

В КАЛИФОРНИИ
ЛОС-АНДЖЕЛЕС.*
А ГОРОД НА НЕБЕ
МОГ НАЗЫВАТЬСЯ
АНГЕЛЬСК



**ЗОЛОТЫЙ АНГЕЛ ПЕТЕРБУРГА
НА ШПИЛЕ ПЕТРОПАВЛОВСКОЙ
КРЕПОСТИ**

архитектор А. Ринальди 1858 г.

* Свое название Лос-Анджелес получил в честь Елизаветы Девы Марии... (город Ангелов или Городов Небес в Лос-ан-жес Ангелис)

320
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Пояснительная записка

Идея для рекламной составляющей серии: парадоксальные сочетание главных слов: Архангельск и Трехангельск, Бангкок и Ангельсбург, Лос-Анджелес и Ангельск.

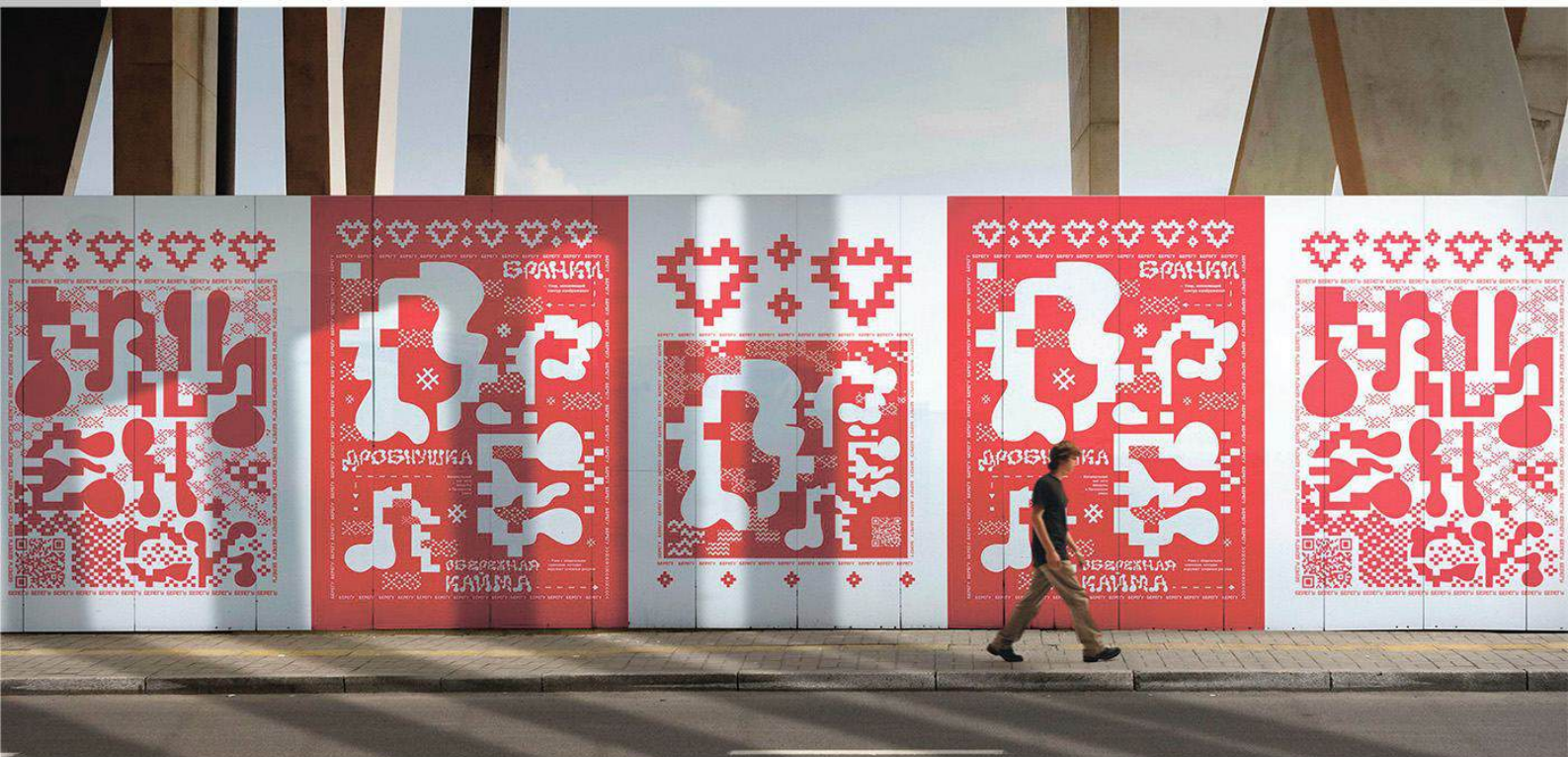
Информация о проекте и авторах

Автор: Журавлева Любовь Алексеевна

Проект: Серия рекламных просветительских плакатов «320 лет Санкт-Петербургу»

Руководитель Лория Владимир Александрович, профессор кафедры «Графический дизайн» ВШГПИ

А



Одна из остро стоящих проблем России — отсутствие у молодежи интереса к традиционной культуре. В центральной части нашей страны находится город Орёл, который пользуется популярностью у туристов и имеет уникальную традиционную вышивку орловский спис. Она распространена по всей территории области и имеет характерные особенности. Для того, чтобы привлечь внимание туристов и молодежи к архаичной вышивке и повысить интерес к традиционной культуре малой родины, было принято решение провести экспериментальное исследование орловского списа, включающее в себя личный опыт. Затем, на его основе разработать акцентную вариацию тивную гарнитуру, которая в дальнейшем может использоваться как самостоятельно, так и в сувенирной продукции Орловской области.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
Разработка акцентного шрифта на основе традиционной вышивки орловский спис

Выполнил студент
Сульдина Дарья Алексеевна
Группа 4г3

Руководитель
Синюхина Дарья Сергеевна



Пояснительная записка

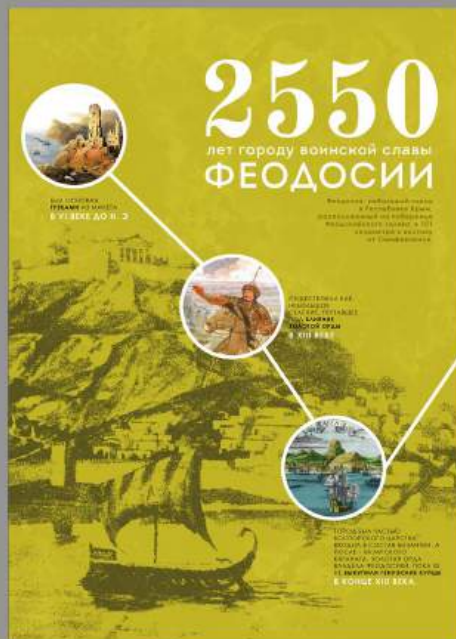
Идея для рекламной составляющей серии: парадоксальный контекст главных словосочетаний.

Информация о проекте и авторах

Автор: Менашева Наталья Сергеевна

Проект: Серия рекламных просветительских плакатов «90 лет с открытия Московского метрополитена».

Руководители: Лорин Владимир Александрович, профессор кафедры «Графический дизайн» МХПИ



Пояснительная записка

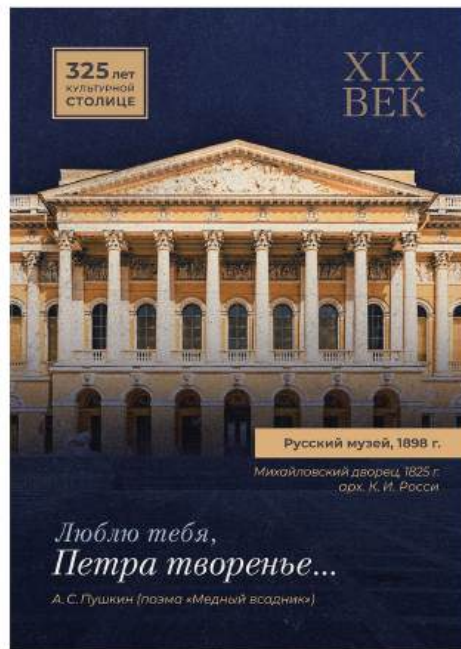
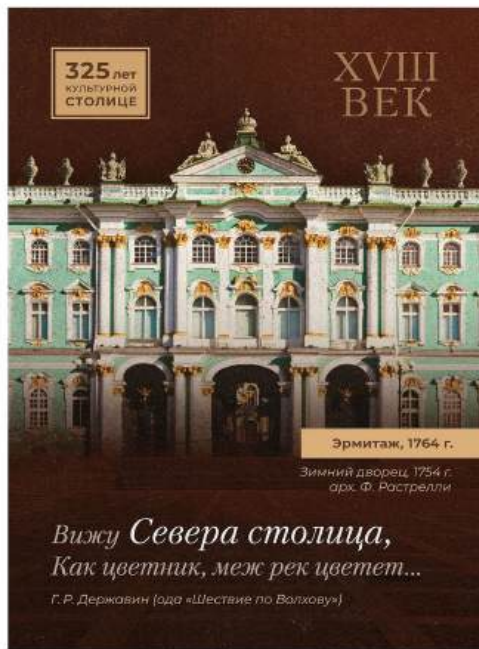
Идея для рекламной составляющей серии: в плакатах показываются важные исторические этапы развития города, начиная с его основания греками в 6 веке до н. э.

Информация о проекте и авторе

Автор: Губина Мария Сергеевна

Проект: Серия рекламных просветительских плакатов «2550 лет г. Феодосии»

Руководитель Лория Владимир Александрович,
профессор кафедры «Графический дизайн» ВФГМУ



Пояснительная записка

Идея для рекламной составляющей серии: единая концепция города, выраженная в знаковой архитектуре и дополненная стихами великих.

Информация о проекте и авторах

Автор: Губина Дарья Сергеевна

Проект - Серия рекламных просветительских плакатов к 325-летию Санкт-Петербурга «Культурная столица».

Руководитель Лория Владимир Александрович, профессор кафедры «Графический дизайн» ВШГПИ

Прокоммуникационные материалы для Иркутского краеведческого музея

ДЕРЕВЯННОЕ КРУЖЕВО
ИРКУТСКАБюджетный вариант.
Формат А3
Серия 18 штукПочтовая марка:
Формат 120*84 мм
Курс 2024 год

МХПИ

Иркутск: февраль 2024 г.
Иркутск: июль 2024 г.
Серию: Краеведческие материалы для Иркутского краеведческого музея
Серию: Краеведческие материалы. Серия: 18 штук. Иркутск: Краеведческий музей.

Листы календаря



СУВЕНИРНАЯ ПРОДУКЦИЯ ДЛЯ ИРКУТСКОГО КРАЕВЕДЧЕСКОГО МУЗЕЯ



Пояснительная записка

Иркутский краеведческий музей представляет уникальную историю города, поэтому поддержание фирменного стиля важно для привлечения новых посетителей, обращения внимания кустом поколения. Для выделения порядка наглядности в календаре была построена карта со всеми имеющимися адресами домов. Получившейся рисунок кустом стал основой структуры календаря. Данный маршрут со всеми адресами домов представлен на последней странице календаря, чтобы жители и гости города Иркутска смогли сами живую увидеть эти наглядники.

Информация о проекте и авторах

Автор: Келустинская Анна Андреевна,
выпускник Баклавариата 2023 года

Проект: «Прокоммуникационные материалы
для Иркутского краеведческого музея»

Руководитель: Даниленченко Ольга Владимировна,
профессор кафедры «Графический дизайн» МХПИ

ПРОМОКОММУНИКАЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ДЛЯ «МУЗЕЯ В.Г.РАСПУТИНА»

Сибирь
Валентина
РАСПУТИНА

ШРИФТЫ ПРОЕКТА:

Geologica SerifBold
Geologica Regular

Vladimir Jank
Geologica Thin

ЦВЕТА ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ПРОЕКТЕ:

КОРАЛЬ
КАРМАНЬ
ЗЕЛЕНЬ
КРАСНЫЙ



МАЙ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



АПРЕЛЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

ИЮНЬ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

МХПИ

Кафедра Графического дизайна
Томск ВГУ. Специализированный
интернет-портал по В.Г.Распутину
Страница: Ссылка: [http://www.vgr.ru](#)
Уровень: ДС-СЗ-02
Функциональные (Графический Дизайн)
Информация 2023
Ред. №04/01/2023

ЛИСТЫ КАЛЕНДАРЯ

СУБЕНИРНАЯ ПРОДУКЦИЯ
МУЗЕЙ В.Г.РАСПУТИНА В ГИРКУТСКЕ

БЛОКНОТ А4
200/140 мм
Металлический корпус
на гребне

УЧЕБНИК
ЗАКАЗНИК
200/140 мм
Металлический корпус
с карманом 350/170 мм

ПОДАРОЧНЫЕ
ОТКРЫТКИ
Карты 100/140 мм

КОМПОЗИТ
ДЛЯ СПИРАЛЬНОГО
200/140 мм
Металлический корпус
140/170 мм

Пояснительная записка

Проект посвящен творчеству В.Г. Распутина, в конкретно его книге «Сибирь, Сибирь...», где писатель подробно описывает историю и культуру разных уголков родного края, а каждая её глава посвящена отдельному значимому субъекту Сибири. Концепция календаря заключается в формировании визуальных ассоциативных образов к каждому очерку, предусмотренных к месячной теме в том порядке, в котором она идет в книге. На всех страницах предусмотрена литературная вставка с цитатой из каждого очерка книги «Сибирь, Сибирь...», которая помогает проникнуться настроением очерка.

Информация о проекте и авторах

Автор: Соручева Ольга Игоревна,
выпускник Бachelorата 2024 года

Руководитель: Даниленко Ольга Владимировна,
профессор кафедры «Графический дизайн» МХПИ

Проект: «Промокоммуникационные материалы
для Музея В.Г. Распутина»



Пояснительная записка

Фестиваль Шекспира в России смог бы стать новым и актуальным событием, способным заинтересовать и привлечь к себе внимание среди других мероприятий, проводимых в Москве. Данный фестиваль Шекспира призван вызвать интерес к классике, высокому искусству, глубоким смыслам произведений. Фестиваль Шекспира – это мир, камерное пространство, созданные декорации на сцене.

Информация о проекте и авторах

Автор: Губина Мария Сергеевна

Проект: «Рекламно-графический комплекс для фестиваля Шекспира»

Руководитель: Данильченко Ольга Владимировна, профессор кафедры «Графический дизайн» МХПИ

А



Дизайн многостраничного издания, посвящённого экспозиционным пространствам современного искусства в Москве



Ежегодное издание «Куратор»
— «путеводитель» в мир
современного искусства

Иллюстрация: Мария Олеговна
Вилошницкая
Дизайн: Мария Олеговна
Вилошницкая
Иллюстрация: Мария Олеговна
Вилошницкая

МХПИ

Пояснительная записка

Основная идея заключается в разработке просветительского издания — «справочника, путеводителя» по пространствам современного искусства в Москве. Содержание представляет собой набор из 9 цветов (Взгляд), ассоциирующийся с сезонами года, так как издание является альманахом, выходящим раз в год. Дневная организация по цветам продолжается на всех страницах, что облегчает поисковую систему издания. В начале каждой главы представлена иллюстрация в виде импровизированной мастерской художника; читатель путешествует по различным мастерским переходя от одной главы к следующей; каждая глава — новая иллюстрация.

Информация о проекте и авторах

Автор: Вилошницкая Мария Олеговна,
выпускник Бакалавриата 2022 года

Проект: «Дизайн многостраничного издания,
посвящённого экспозиционным пространствам
современного искусства в Москве»

Руководитель: Потресова Юлия Владимировна,
профессор кафедры «Графический дизайн» МХПИ

Информационно-графический комплекс
для усадьбы Михалково



КОНЦЕРТ БАРОЧНОЙ МУЗЫКИ В УСАДЬБЕ МИХАЛКОВО

28 июня, 17:00
3 этаж, вход свободный

ЕКАТЕРИНА ТУГАРИНОВА (скрипка, флейта) ОЛЬГА ФИЛИППОВА (виолончель)
МИЛА ФРАЙЛОВА (фортепиано) АЛЕКСАНДР ГАЙН (контрабас)

в программе: ГЕНДЕЛЬ, БОНОЧЧИНИ

Адрес: 125040 Москва,
д. Михалково, впадение
дт. Рязанского, 28, с. 1

Имя: 125040 Москва,
д. Михалково, впадение
дт. Рязанского, 28, с. 1



МХПИ

МХПИ

Пояснительная записка

В графическом комплексе должны сочетаться исторические особенности усадьбы с её современными социокультурными функциями. Это выражено в знаке за счет сочетания стилизованных изображений башен разных входных групп, расположенных по бокам названия усадьбы

Информация о проекте и авторах

Автор: Палунов Алексей Сергеевич,
выпускник Бакалавриата 2024 года

Проект: «Информационно-графический комплекс
для усадьбы Михалково»

Руководитель: Данильченко Ольга Владимировна,
профессор кафедры «Графический дизайн» МХПИ

А



Рестайлинг информационно-графического
комплекса для фестиваля «Терiberка»



МХПИ

Федеральное государственное учреждение
«Исследования и разработки по приоритетным
направлениям государственной политики в
области науки и технологий»



Пояснительная записка

Данный проект призван поменять представление о Русском Севере, как очень суровом крае, и показать, каким он может быть еще. С помощью ироничности показать новую, располагающую к себе, сторону туризма в Арктике.

Информация о проекте и авторах

Автор: Чернышова Анастасия Александровна,
выпускник Бакалавриата 2024 года

Проект: «Рестайлинг информационно-графического
комплекса для фестиваля «Терiberка»

Руководитель: Дулатова Ольга Ренатовна,
доцент кафедры «Графический дизайн» МХПИ

А



РАЗВИТИЕ
ЗА ПОЛЯРНЫМ
КРУГОМ



КОМФОРТНЫЕ
УСЛОВИЯ
ПРОЖИВАНИЯ
НА СЕБЕ



УВАЖИТЕЛЬНАЯ
ПУТЕШЕСТВИЯ
ЗА ПОЛЯРНЫМ
КРУГОМ

В



АРКТИЧЕСКАЯ
КУХНЯ КОТОРОЮ
СЛЕДУЕТ
ПОПРОБОВАТЬ

Графический дизайн-концепция серии плакатов и рекламной полиграфии для туристско-рекреационного кластера Териберка



Темой выпускной квалификационной работы является «Графический дизайн: концепция серии плакатов и рекламной полиграфии для туристско-рекреационного кластера Териберка». Формой и стилем выпускной работы является разработка дизайн-концепции серии плакатов и рекламной полиграфии для туристско-рекреационного кластера Териберка, которая включает в себя комплексные рекламные объявления для привлечения туристов в зимний период и создание рекламы «всё в одном месте» (описание территории, достопримечательностей, услуг, маршрутов и т.д.).

Данная работа выполнена в соответствии с требованиями к выпускной квалификационной работе. Работа выполнена в соответствии с требованиями к выпускной квалификационной работе. Работа выполнена в соответствии с требованиями к выпускной квалификационной работе.

А



ВИЗУАЛЬНАЯ КОНЦЕПЦИЯ И ПРОДВИЖЕНИЕ РЕСТОРАНА ТАТАРСКОЙ КУХНИ



МАТУР ТАТАР АМЛАРА



Слово «тартарары» созвучно со словом «татары», возникшим от «Тартариум», европейского географического обозначения областей от Каспия до Китая и Индии. Термин «Тартария» связан с монгольским вторжением в Европу в XIII веке и трансформировался в Средние века в «Тартарары», обозначение далеких неизвестных адских областей Земли, откуда пришли дикие и страшные «демоны» — орды кочевников. Отсюда и вытекает выбранная «каждая» тематика и соответствующее черно-красное оформление.

Логотип представляет собой представляет собой лицо демона, который в татарской культуре называется Шурале, в сочетании с текстовым блоком, который представлен собственным названием ресторана «Тартарары» на русском языке и дескриптором на татарском языке «Матур татар авлары», что в переводе означает «красивая татарская кухня». Логотип составлен из элементов орнамента, таким способом не был нарушен исламский (татары – это преимущественно мусульманский народ) запрет на графические изображения живых существ. Был найден компромисс между традиционными ценностями культуры и современным визуальным стилем.

Плакаты продолжают линию «красивой кухни», Орнаментальные композиции, сделаны по принципу традиционных татарских орнаментов, из красивых татарских блюд: элчочмаков, беляшей, баранге и чак-чак и их элементов. В шрифтовых композициях фразы на татарском языке не тему красоты и кухни. За основу была выбрана шрифтовая гарнитура «Riowlavna», которая была подвергнута изменениям. Графемы букв были переделаны и навчили включать в себя узнаваемые элементы из традиционного татарского орнамента.

Цель: Продвигать традиционную татарскую культуру посредством визуальных средств графического дизайна. Необходимо интегрировать татарскую культуру в современную среду и продумать формирование образа татарской культуры как живого, актуального явления.

Задачи: Актуализировать татарскую графическую культуру для молодежной аудитории, найти способ визуализации внутри культурных запретов на изображения живых существ в рамках исламской традиции, придумать эффективное продвижение и разработать каналы коммуникации

Визуальная концепция и продвижение ресторана татарской кухни

Автор: Тазетдинова Алина Ринатовна
Руководитель: Колбина Н.В.





Работа выполнена для традиционного ночного фестиваля классической музыки в Тюмени. Ключевые задачи, определившие концептуальные и визуальные решения проекта: формирование привлекательного образа фестиваля классической музыки; развитие межрегиональных связей посредством музыкального события; музыкальное просвещение молодежной аудитории; возможность приобщения ее к культурной элите, причастности к высокому искусству. Тонкие линейные, световые, знаково-символические мотивы связаны с «погружением» в изысканную атмосферу симфонического исполнения сложных музыкальных произведений. Тема акцентирована использованием шрифтовых сочетания трендовой антиквы и гротеска.

Сцена расположена на воде, поэтому в графике использован мотив отражения, используются авторские черно-белые фотографии музыкальных инструментов и рук музыкантов. Для фестиваля был выбран нейминг «Ночь Музыка Сибирь», описывающий время, место и тематику фестиваля. Динамичский логотип соединяет слова названия фестиваля линейей и напоминает созвездия на карте звездного неба. Пластика линий объясняется отражением в воде.

Оригинален и привлекателен выбор предметных носителей стили, соответствующий целевой аудитории, локации и особенностям коммуникативной среды фестиваля.

Цель: Подарить ощущение причастности к культурной элите, причастности к высокому искусству.

Задачи: Формирование привлекательного образа фестиваля классической музыки, развитие межрегиональных связей посредством музыкального события, просвещение молодежной аудитории.

Визуальная концепция фестиваля классической музыки

Автор: Иванова Жибек Карибековна
Руководитель: Колбина Н.В.



A

ИИ государственной университет профессионального технического дизайна
Институт графического дизайна
Кафедра графического дизайна в арт-пространстве

РАЗРАБОТКА ВИЗУАЛЬНОГО ОФОРМЛЕНИЯ С ВКЛЮЧЕНИЕМ АРТ-ОБЪЕКТА
ДЛЯ КНИЖНОГО ФЕСТИВАЛЯ



Исполнитель:
ЧУБАНОВА ЕМ,
4-ГДА-В
Надзорщик:
д.и.с. МУХАМЕТОВ РМ

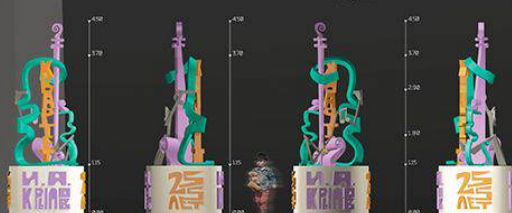
Пояснительная записка

В рамках работы над проектом были разработаны арт-объект и визуальное оформление для детского книжного фестиваля, посвященного юбилею И.А. Крылова.

Как и визуальное оформление фестиваля, арт-объект должен соответствовать теме и общему контексту. За основу взята одна из басен Ивана Андреевича Крылова – «Квартет». В арт-объекте не используются образы самих персонажей басни, вместо этого взяты элементы их инструментов – двух скрипок, альты и виолончели, в реальности они имеют одни конструктивные особенности и форму, основной отличительной характеристикой данных инструментов является размер.

Концепция

В основе арт-объекта линии, образующие конструкцию инструментов и пространственные композиции из фигур различных басен. В основе дизайна серии плакатов идея использования детского рисунка. Шаблоны рисунков основаны на фирменном стиле организации заказчика и арт-объекте (двух виолончельных скрипках).



Проекция арт-объекта, размеры даны в метрах

Иллюстрация

Иллюстрация логотипа + арт-объекта = Иллюстрация арт-объекта



Серия плакатов, формат А2



Проекция зон 3, 4, 7



Закрепления на генпланах:

- 1 - арт-объект 2 - здание библиотеки 3 - вход 4 - выход
- 5 - зона мастер-классов со стороны площадки 6 - сцена
- 7 - зона с пилеотуркой 8 - фудкорт

Фрагмент генплана



Специальные осветительные зоны, фотера по металлопластурку

Вид со смотровой площадки

Для успешного выполнения поставленных задач, в ходе проекта была проведена фотофиксация территории заказчика, которая позволила ознакомиться со спецификой выбранного места, с участием заказчика и учетом его пожеланий в дальнейшем была утверждена концепция арт-объекта и оформления всего фестиваля в соответствии с уже имеющимися элементами фирменного стиля организации заказчика.

Реализация данного проекта может способствовать обогащению культурной и художественной составляющей города, придать яркость и динамичность территории библиотеки культурного центра «Автоград».

Перспективами проекта является дальнейшее сотрудничество не только с КЦ «Автоград», но и с другими культурными учреждениями и библиотеками города. Воплощение проекта может способствовать развитию подобных массовых мероприятий, направленных на привлечение внимания к различным достижениям в сферах искусства, культуры и науки.

Информация о проекте и авторах

Местонахождение: г. Тольятти, территория библиотеки КЦ «Автоград»

Сроки проектирования: 6 месяцев

Автор: Чубанова Елена Максимовна, Выпускница бакалавриата 2024 года СПбГУПД, Института Графического Дизайна кафедры «Графический дизайн в арт-пространстве» по направлению «Графический дизайн».

ШЕПОТ СЕВЕРНЫХ СЕРДЕЦ

19 фольклорных произведений
244 сканогаммы
80 страниц



гарнитуры

TT Firs Neue (light, regular, medium)
ШЕПОТ СЕВЕРНЫХ СЕРДЕЦ
AaBbBaГГддИийЙкКлЛмМнНoOпПрРсС
ТтУуФфХхЦцЧчШшЩщЪъЫыЭэЮюЯя

без тиснения (regular)

шШёт северных сердец,
AaBbBaГГддИийЙкКлЛмМнНoOпПрРсС
ТтУуФфХхЦцЧчШшЩщЪъЫыЭэЮюЯя

материалы

- сухоцветы
- коряжины
- сорные травы
- газетированная вода
- застывший иней
- натуральные камни
- соль
- магнезия
- ветки сосны
- ветки мушкетёров
- лыко
- цветная шерсть
- свегодиоды
- крылато

- воск
- лак
- сушёный ноготок олеин
- обожжённый карандаш
- обожжённая бумага
- лепестки красной розы
- акварель
- соль
- хлопчатобумажная ткань
- термолента
- плетёные украшения
- фигурное стекло
- папье
- окрашенный картон

- жидкий
- жгут
- цветные перья
- обожжённые перья
- металлизированные детали
- шёлк
- натуральный мех
- перьяе сушёные
- кожа рептилий
- кожа золотого скота
- костяшки лодочек ошвы
- шерстяные изделия
- плетёная корзинка
- сушёная трава



Пояснительная записка

Графический дизайн книги «Шепот северных сердец»

«Шепот северных сердец» – это сборник фольклорных произведений коренных народов Арктического региона Российской Федерации. Сборник состоит из 7 разделов, привязанных к отдельным областям, и содержит произведения сказочного и былинного жанра 19 народов, населяющих регион по сей день: саамы, ненцы, манси, ханты, чукчи, селькупы, кеты, энцы, чукчамцы, долгане, коряки, чувачи, эскимосы, юкагиры, керекти, эвены, эвенки, ительмены, игарасаны. Для создания иллюстративных разворотов использован метод сканогаммы и принципы техноанимации. Сканогамма – это метод получения изображений путем их сканирования с помощью оптических сканеров, преобразование физического изображения в цифровую форму, используя светочувствительные датчики для захвата информации о цвете и яркости каждого пикселя изображения, что позволяет получать детализированные «отпечатки» предметов, сохраняя трёхмерность за счет специфической глубины резкости. Всего для проекта было сделано 244 сканогаммы с использованием 42 материалов. Книга имеет формат А4 и выполнена в открытом переплете.

Информация о проекте и авторах

Москва, Россия
Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина
Кафедра графического дизайна и визуальных коммуникаций

Март – июнь 2024

Студент: Величкина Алина Николаевна
Руководитель: к.т.н. профессор Пушкарёв А. Г.

A

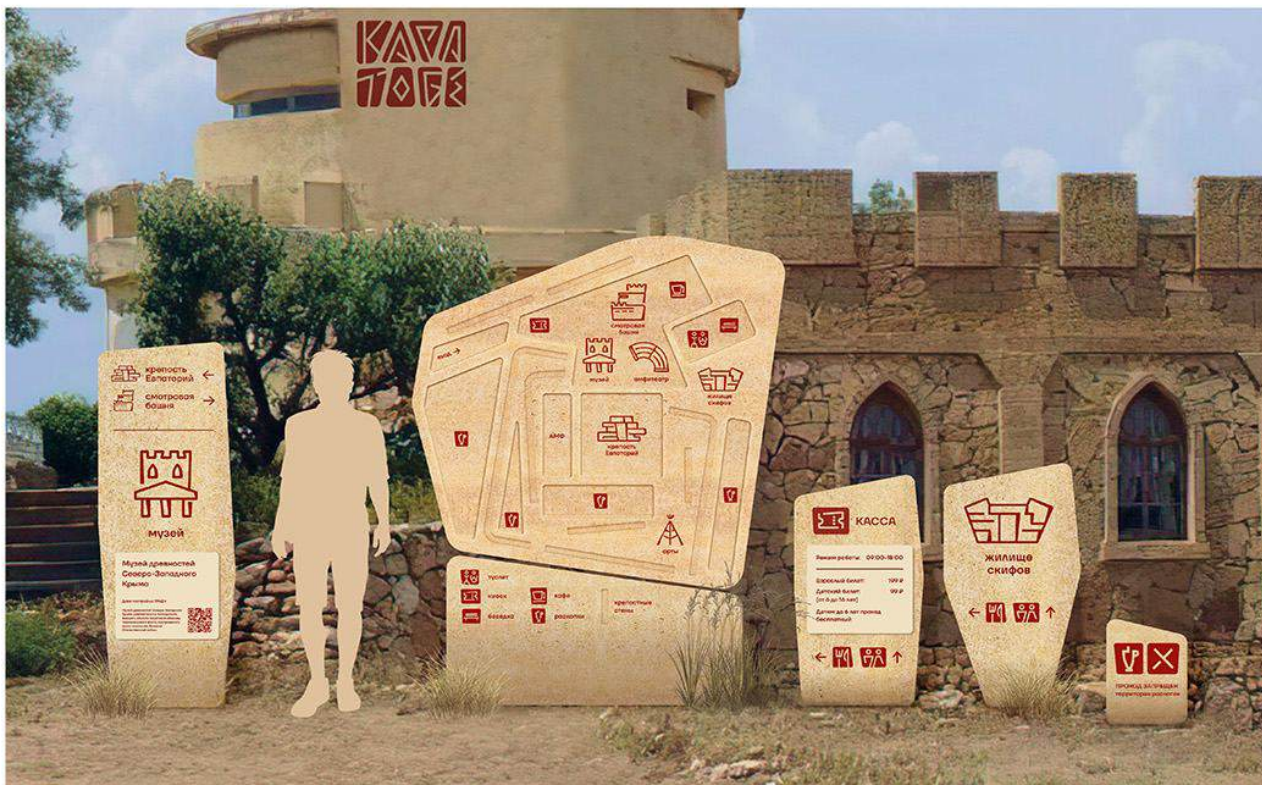
Сувениры
проекции

Сувениры сайта



Пояснительная записка
Тема дипломного проекта «Графический дизайн»-концепция серии плакатов и календаря к 150-летию со дня рождения художника Лансера Е.Е.
Данная тема была заказана университетом.

Информация о проекте и авторах
- Москва
- 4 месяца
- Выпускница РГУТИС
Лукинкова Валерия Дмитриевна



Национальный
Институт
Дизайна

Кафедра «Графический дизайн»
Профиль «Визуальные коммуникации»
Группа ЗГВ1 / 2023 / 6 семестр

Проектирование
Студент: Крылова Елизавета
Преподаватель: Джавахян Н.А.

Айдентика и навигация
для греко-скифского городища
"Кара-Тобе"

Семестровая работа

Выполнила студентка
Крылова Елизавета
Группа ЗГВ1

Руководитель
Джаввахян Нарине Ашотовна

А



Основной проблемой, требующей решения, является то, что у данного фестиваля нет единой визуальной концепции, отсутствует рекламная коммуникация для продвижения фестиваля и привлечения к нему внимания жителей и гостей города, шаблонный не эстетичный сайт, который не соответствует стилистике Республики Коми, неудобная навигация на сайте, цветовая гамма не определена.

Целью данной проектной работы является улучшение визуальных, функциональных и эстетических характеристик оформления, создание неповторимого образа, выявление уникальности фестиваля «Тэрыб Кёр».

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

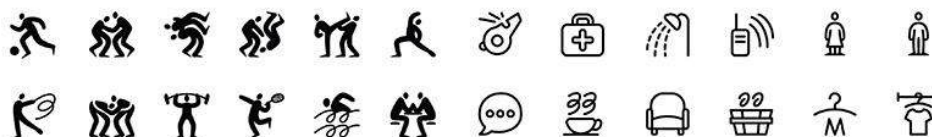
Графический комплекс для ежегодного фестиваля «Тэрыб Кёр»

Выполнила студентка Горбунова Наталья Владимировна
Группа 4Г2

Руководитель
Плотникова Татьяна Анатольевна

ВИТЯЗЬ

СПОРТИВНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ М.Ш.БИБИШЕВА



Национальный
Институт
Дизайна

Кафедра «Графического дизайна»
Профиль «Визуальные коммуникации»
Группа ЗГК2 / 2024 / 6 семестр

ПРОЕКТИРОВАНИЕ
Студент: Харламова Анастасия Владимировна
Преподаватель: Джавахян Н.А.

Айдентика и навигация
детской спортивной школы «Витязь»

Семестровая работа

Выполнила студентка
Харламова Анастасия
Группа ЗГК2

Руководитель
Джавахян Нарине Ашотовна

А



Основной проблемой, требующей решения, является то, что у данного фестиваля нет единой визуальной концепции, отсутствует рекламная коммуникация для продвижения фестиваля и привлечения к нему внимания жителей и гостей города, шаблонный не эстетичный сайт, который не соответствует стилистике Республики Коми, неудобная навигация на сайте, цветовая гамма не определена.

Целью данной проектной работы является улучшение визуальных, функциональных и эстетических характеристик оформления, создание неповторимого образа, выявление уникальности фестиваля «Тэрыб Кёр».

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Графический комплекс для ежегодного фестиваля «Тэрыб Кёр»

Выполнила студентка Горбунова Наталья Владимировна
Группа 4Г2

Руководитель
Плотникова Татьяна Анатольевна

A



Музей-заповедник «Мелихово» имеет сформировавшуюся аудиторию, разнообразные проекты привлекают новых посетителей. Однако на сегодняшний день визуальное оформление мероприятий и навигация по территории сада/б/у не имеют стилистически единого решения. Без четких элементов идентификации музея его уникальность теряется. Для изменения ситуации нужны комплексные графические решения для уже существующих и новых проектов, для айдентики и навигации. Это поможет создать комфортную среду для посетителей.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
 Айдентика и навигация для музея-заповедника А.П. Чехова «Мелихово»
 Выполнила студентка
 Ерофеева Алёна Сергеевна
 Группа БГВД
 Руководитель
 Сидоров Дмитрий Владимирович
 Заведующий мастерской Мультимедиа
 дизайна

КОНУС

А Б В Г Д Е Ж З
И Й К Л М Н О П
Р С Т У Ф Х Ц Ч
Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я



КУБИК

А Б В Г Д Е Ё 05
Ж З И Й К Л М 16
Н О П Р С Т У 27
Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ 38
Ы Ь Э Ю Я 49



УГОЛ

А Б В Г Д Е Ж З
И Й К Л М Н О П Р
С Т У Ф Х Ц Ч Ш
Ъ Ы Ь Э Ю Я И Ш



НИДА

НИДА



НИДА

Национальный
Институт
Дизайна

Объёмный шрифт в среде – это как правило плоский шрифт, которому добавили толщину, он хорошо справляется со своей функцией, но обычно такой шрифт легко можно заменить плоским, его функциональность от этого не пострадает. Проблемой исследования заключается в том, что на данном этапе потенциал развития 3D шрифта как пластического объекта не раскрыт, проект предусматривает создание шрифтов с характеристиками объёмно-пространственного объекта.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Разработка объёмно-пространственных шрифтов

Выполнила студентка
Барошова Евгения Александровна
Группа 4Г1

Руководитель
Чекина Ольга Геннадьевна

А



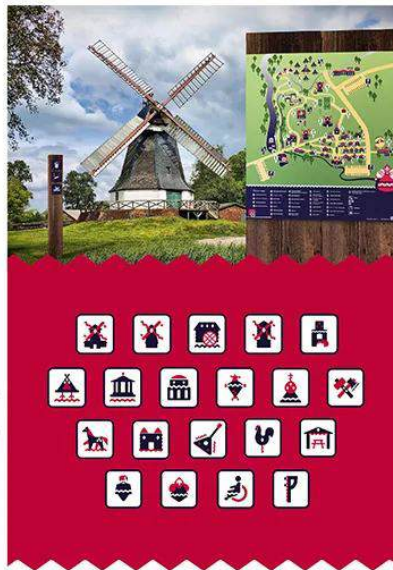
Национальный
Институт
Дизайна

Уникальность и специфика Военно-патриотического музея Московской области заключается в разнообразии его экспонатов, а именно танков, которые, не только имеют историческую ценность, но и являются интерактивными что позволяет полностью погрузиться в их изучение. Смысл экспозиции музея показать значение инженерной мысли для достижения победы на поле битвы. Посещение музея поможет простимулировать людей к глубокому изучению данной темы и поднять патриотический дух. Создание айдентики поспособствует этому, так как грамотный визуальный стиль поможет привлечь больше внимания.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
Создание графического комплекса
для Военно-патриотического музея Московской
области

Выполнил студент
Зайцева Надежда Сергеевна
Группа 4Г3

Руководитель
Джаваян Нарине Ашотовна



Требуется разработать графический комплекс для строящегося социально значимого объекта, поскольку существующий логотип данного этнопарка не выполняет своих главных функций, то есть не создаёт положительный имидж данному парку и не привлекает внимание посетителей. В дальнейшем парку, помимо графического комплекса, потребуется создание разнообразных ресурсов для привлечения потенциальных посетителей.

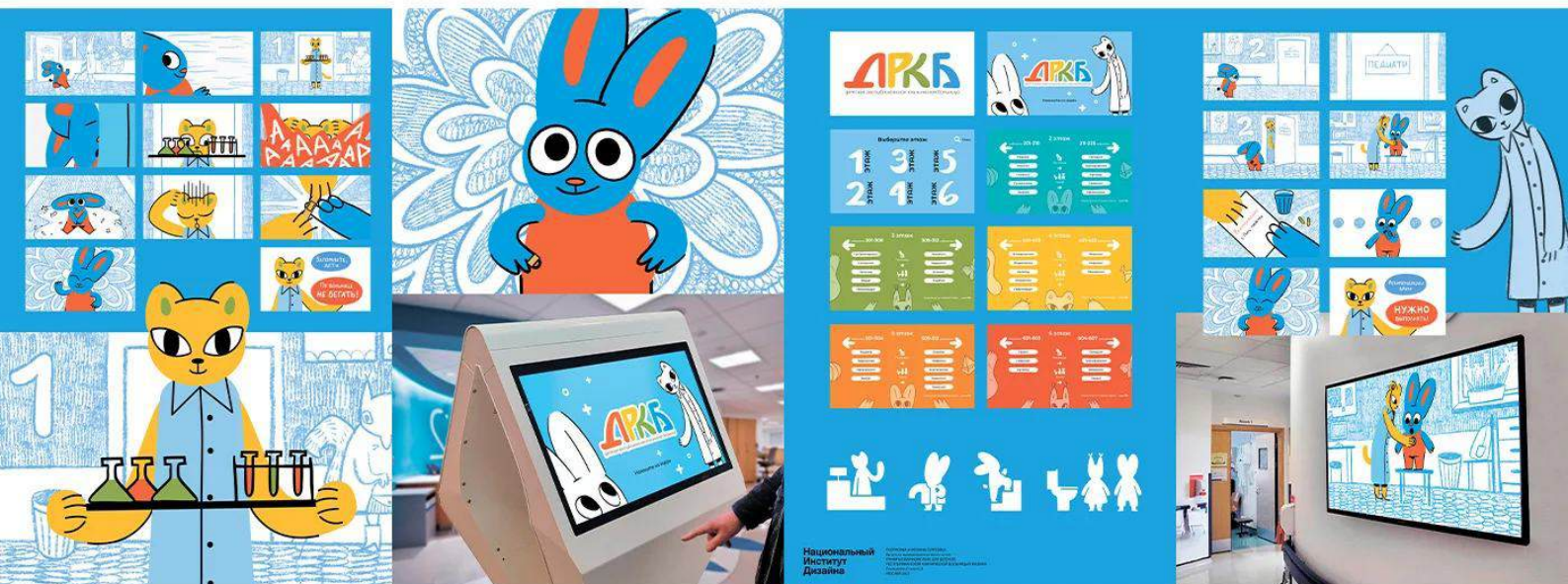
Цель данного исследования — найти подходы к разработке уникального визуального образа этнопарка «Парк мельниц», учитывая мировые тенденции в дизайне графических комплексов различных этнопарков, музеев, а также опираясь на тематику парка, местную культуру.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Графический комплекс для этнографического парка «Парк мельниц»

Выполнила студентка
Фарафоновна Даниела Сергеевна
Группа БГВД

Руководитель
Плотникова Татьяна Анатольевна



Национальный
Институт
Дизайна

Отсутствие в ДРКБ красного и доброжелательного оформления и понятной навигации. Неимение интересных и полезных мультфильмов для просмотра в ожидании приема врача.

Цель исследования

Проектная концепция для создания мультимедийных материалов ДРКБ МЗ РТ.

Объект исследования

Айдентика детских медицинских учреждений, а также векторная анимация.

Предмет исследования

Мультимедийные материалы для детской республиканской клинической больницы в городе Казань.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

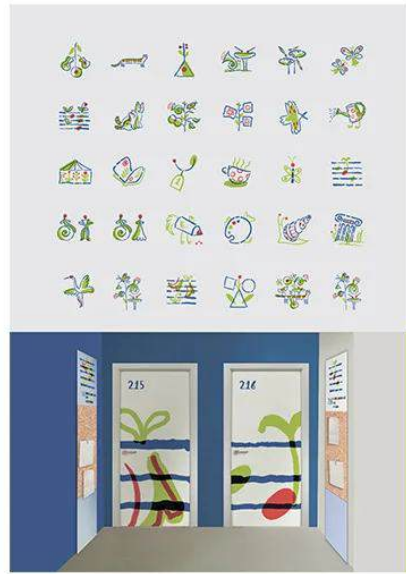
Мультимедийные материалы для детской республиканской клинической

больницы в городе Казань

Выполнила студентка
Потрусова Ангелина Сергеевна
Группа 4Г1

Руководитель
Солтан Сергей Леонидович

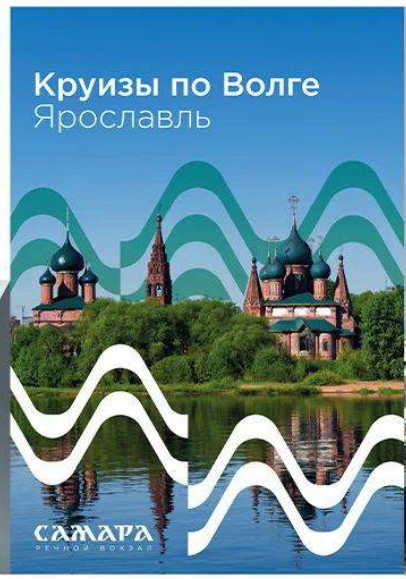
A



Проблема исследования
Какая-либо айдентика у Школы отсутствует: нет ни логотипа, ни фирменного стиля. Отсутствует понятная навигация внутри школы. Афиши концертов и выставок, как правило, выполнены непрофессионально, на основе устаревших шаблонов и не соответствуют образу современного образовательного учреждения.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
Графический комплекс для «Троицкой детской школы искусств имени М.И. Глинки» города Москвы
Выполнил студент Яхина Яна Ильдановна
Группа 5 ГВД
Руководитель Сидоров Дмитрий Владимирович

A



Проблема исследования
 Проблема исследования связана с отсутствием визуального образа, а также единой понятийной системы навигации на всей территории Речного вокзала Самары. Это приводит к сложностям при передвижении и увеличению времени ожидания.

Объект исследования
 Объектом исследования являются айдентика и навигация речных, железнодорожных вокзалов, аэропортов.

Предмет исследования
 Предмет исследования — айдентика и элементы навигационной системы Речного вокзала Самары.

Гипотеза исследования
 При помощи средств графического дизайна возможно разработать айдентичку и систему навигации, которая позволит сделать Речной вокзал Самары узнаваемым, а его работу более эффективной.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
 Разработка навигации и айдентики речного вокзала города Самары

Выполнила студентка
 Куприянова Екатерина Алексеевна
 Группа 5ГВД

Руководитель
 Сидоров Дмитрий Владимирович

А



Национальный
Институт
Дизайна

Проблема исследования
В Зеленоградске есть туристический центр, однако в его айдентике не раскрывается образ города. Графика сайта информационного центра никак не отражает характер Зеленоградска. На страницах сайта информации про центр немного больше, чем про город, хотя туристы переходят на сайт чтобы спланировать путешествие по Зеленоградску. Обновление графического комплекса должно решить эту проблему и вдохновить гостей на посещение памятников и музеев города.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
Графический комплекс
информационно-туристического центра
Зеленоградска

Выполнил студент
Львова Екатерина Эдуардовна
Группа 4Г2

Руководитель
Солтан Сергей Леонидович



Проблема исследования
V Музейного ресурсного центра нет фирменного стиля, который
необходим для привлечения посетителей.
Объект исследования

Графические комплексы этнографических музеев, декоративно-
прикладное творчество коренных народов Севера.
Предмет исследования
Графический комплекс Музейного ресурсного центра в г. Ноябрьск,
Ямало-Ненецкий АО.

Гипотеза исследования
Если разработать уникальный, информативный, подчеркивающий
культурное наследие региона фирменный стиль, то городской музей
приобретет узнаваемость, что увеличит интерес целевой аудитории и
осведомленность о народах населяющих регион.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Разработка графического комплекса для
Музейного ресурсного центра

г. Ноябрьск, Ямало-Ненецкий АО

Выполнил студент
Дороника Валерия Валерьевна
Группа 4ГЗ

Руководитель
Джаваян Марине Ашотовна

АЙДЕНТИКА ДЛЯ ФЕСТИВАЛЯ «ДЕНЬ ОГУРЦА» В СУЗАДАЕ



ДЕНЬ ОГУРЦА 2024



Цветовая палитра



Пояснительная записка

Название проекта: Айдентика для фестиваля «День огурца» в Суздале

Концептуальная идея проекта: Праздник «День огурца» имеет яркую отличительную особенность, которая заключается в шутливом, непринуждённом духе самого мероприятия и свободе для творчества, в частности рукоделия. Одной из главных задач проектного решения было сохранить данные качества и настроение праздника Дня Огурца, после чего найти верный способ отразить эти качества в будущей айдентике. Народное творчество стало отправной точкой в проектировании общей концепции будущей айдентики. Метафорой проекта стала строка «Палка, палочка, огуречик...» — вот и вышел человечек из детской песенки «Песенка осанножков» за авторством Эдуарда Успенского, который написал слова, музыку сочинил Игорь Ефремов. Вся концепция будущей айдентики строилась на основе метафоры.

Проектируемая айдентика концептуально воплощается в шутливой и шутливый характер самого праздника. Выбранные стилистические приёмы и визуальная графика соответствуют современным тенденциям, но вместе с этим сохраняют дух народного творчества. Стилистическими приёмами стали текстуры природных материалов, фотореалистичные фотографии, которые взаимодействовали с простыми заливками графическими элементами, а также большим вдохновением для проекта стали фактурные дизайнерские бумаги, графитные и сухие материалы, которые создавали уникальную фактуру для изображений.

Информация о проекте и авторах
Москва, Россия,
Университет: РГУ им А.Н. Косыгина,
кафедра графического дизайна и
визуальных коммуникаций

Январь – май 2024

Студент: Власова Мария
Руководитель проекта: доцент Чумкова Н.В.



Существующие 2D карты города Подольска могут быть недостаточно информативными и актуальными, и часто не обеспечивают полной и точной навигации в городе. Отсутствие детальной визуализации создает неудобства при планировании маршрутов и ограничивает возможности взаимодействия с городской средой, в частности, для не знакомых с городом людей.

Объект исследования
 Объектом исследования является дизайн интерактивных карт, современные интерактивные технологии, а также сайты, содержащие информацию о достопримечательностях населенных пунктов.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
 Дизайн интерактивной карты
 достопримечательностей города Подольск

Выполнил студент
 Воробьева Елена Алексеевна
 Группа 4Г2

Руководитель
 Шелудяков Евгений Геннадьевич

А



Пояснительная записка

Дизайн-концепция серии плакатов и подарочной игры для фестиваля настольных игр "Games Day" г. Москва. Дипломная работа выполнен по заказу генерального директора ООО "Морефана".

Информация о проекте и авторах

г. Москва
 Проект был выполнен в течении 4 месяцев
 Автор - Медкова Елизавета, выпускница РГУТИС 2024 года по направлению "Графический дизайн"

А



Скульптурный объект



Скульптурный объект



Зона для игр

Детская зона

Зона для игр

Познавательная зона

Целью проекта является разработка визуального оформления фестиваля «Яблоко 2003» района «Море рибон». Арт-объекты должны быть функциональной, размеренной и эстетичной. Главной особенностью пространства является присутствие городского парка и городского сада. Форма объекта выводит в идентичную и понятную окружающим, поэтому арт-объект представляет собой абстрактную композицию из объектов трехмерного искусства - места, где реализуются творческие идеи. Давая форму абстрактным идеям, мы создаем и реализовываем пространство.

Важной частью визуального оформления Фестиваля является планета. Одна из целей и задач мастер-классов эргономичной формы - создание объектов, которые интегрируются в различные стили. Важно использовать материалы: ткань, камень, мрамор, стекло, керамику и керамику. В проекте используются различные материалы: арт-объекты состоят из пластика с армированными элементами, пластик и в виде «шарика» - это массивные ступени с использованием лазерной резки. Цветы и листья состоят из армированного пластика. Для фестиваля были разработаны функциональные элементы, которые основаны на трех частях: зона для игр, зона для отдыха. Зона с мастер-классами и территория сада с местом для сада.

Информация о проекте и авторе

Место реализации это творческое пространство на территории «Море рибон» в Санкт-Петербурге. Сюжет проекта «Яблоко 2003» в Санкт-Петербурге. Краткая информация об авторе: Выпускник кафедры «Графический дизайн» и «Искусство дизайна» СПбГУ ИТМО.

В



Максимальная высота

3000 мм

Максимальная ширина

1000 мм

Графика для оформления



Фирменная цветовая палитра



Максимальная высота



Максимальная высота

Corporate style project of Labi-Sheker Sweets Cafe



Azerbaijan University of Architecture and Construction

A

GRAPHIC SOLUTION FOR ONLINE EDUCATION PLATFORM AT AZUAC

LOGO DEVELOPMENT

The name Arcscholar comes from a mixture of two words "Architecture" and "Scholar". The "A" part of the logo also represents the letter.



SECONDARY LOGO



TYPESIZES

Aa
 ArialCoDel extra bold
 ArialCoDel semi bold
 Arial Co Del regular
 ArcScholarLight

PRIMARY LOGO

Arcscholar
 Arcscholar
 Arcscholar

COLORS



PATTERN



Creating a consistent interface for Arcscholar is about more than just usability, it's about enhancing the educational experience through thoughtful design and user-centered features. By prioritizing usability, personalization, scalability, and interactivity, we ensure that Arcscholar is not only easy to use but also a powerful tool for learning and collaboration.

ALTERNATES

Arcscholar
 Arcscholar
 Arcscholar

MASCOT



ICONS



USER FLOW



BRANDING



With Arcscholar by their side, students can navigate their educational journey with confidence and enthusiasm, knowing they have a trusted companion in their pursuit of knowledge.

STUDYING BECOMES SO EASY



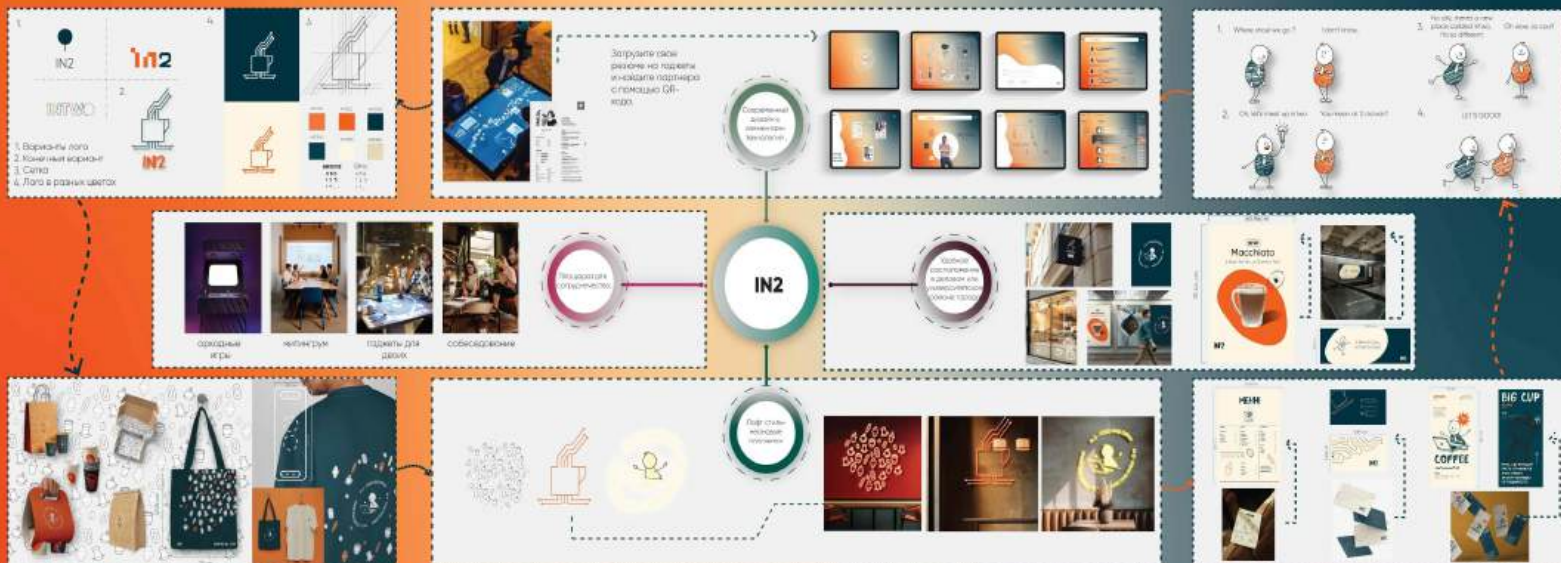
From the innovative school map to the grade-inducing ID cards and shirts, our branding strategy is designed to reflect our dedication to elevating education through technology and community spirit.

AZERBAIJAN UNIVERSITY OF ARCHITECTURE AND CONSTRUCTION

Пояснительная записка

Информация о проекте и авторях

Концептуальный дизайн-проект фирменного стиля кафе "IN2"



Азербайджанский университет архитектуры и строительства

Пояснительная записка

Информация о проекте и авторе

Графическая концепция дизайна проекта "Путешествие на Каспийское море"



AZƏRBAYCAN MEMARLIQ VƏ İNŞAAT UNIVERSİTETİ

Дизайн-проект косметической линии "NAXISH"



мокапы и продукция



ковры использованные при дизайне



Азербайджанский Университет Архитектуры и Строительства

DESIGN PROJECT OF THE SEA BUS TRANSPORT ENVIRONMENT AND BRANDING IN THE BAKU BAY WATERS

Prompt

A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

We are waiting for you on the board of the "qağayı" vessel

Promotional posters

Welcome aboard the "qağayı" vessel!

Young captain

Map icons

Application icons

Maps (general map/local map)

Azerbaijani transl. "qağayı" Pier

Boarding tickets

Direction signs

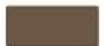
Dimension and zonation plans

There are not different interfaces in my project. The first is the development of the application itself as you can see. The second is the branding and last of all the environment. The user should be easily within the interface. But it also hasn't forgotten about it (children, in my application there is a function with special icons which you could use with a special group. The second is the interface of the application user-friendly. If you do not understand something very to understand the application, you can go to any of the signs of any line and buy a short time.

AZERBAIJAN UNIVERSITY OF ARCHITECTURE AND CONSTRUCTION

A

Фирменные цвета



HEX RGB CMYK
#4d3748 70, 47, 70 0, 20, 36, 87



HEX RGB CMYK
#c0c0c0 202, 199, 199 0, 0, 0, 21



HEX RGB CMYK
#2b7331 36, 115, 49 87, 0, 97, 88



HEX RGB CMYK
#c0e390 192, 271, 149 5, 0, 12, 17

Набор пиктограмм



Пользователь велосипедист Пользователь скутера Парковочное место



Указание остановки при переходе через дорогу Идентификация устройства Контактный транспорт Иной транспорт

Карта маршрута

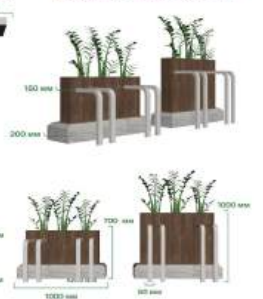
- парковочное место
- дорожки для пользователей СИМ
- дорожки на пешеходном переходе
- жилые городские объекты
- важные городские объекты
- озелененные городские участки



Навигационная стена



Парковочные места



Персонификация знака

Знаки имеют свой собственный дизайн, который отличает их от других и обеспечивает функциональность и эстетическую привлекательность.

1. Персонификация знака при взаимодействии со СММ, создание единой визуальной системы в пространстве.
2. Внедрение функциональных элементов, которые позволяют использовать знак в различных ситуациях, например, для информирования о наличии свободного места и для управления движением транспорта.
3. Создание системы доставки знака, которая может быть реализована в виде единой системы для нескольких знаков.

Персонификация знака достигается за счет использования уникального дизайна, который отличает его от других и обеспечивает функциональность и эстетическую привлекательность.

Важным элементом персонификации знака является использование уникального дизайна, который отличает его от других и обеспечивает функциональность и эстетическую привлекательность.

Персонификация знака достигается за счет использования уникального дизайна, который отличает его от других и обеспечивает функциональность и эстетическую привлекательность.

Важным элементом персонификации знака является использование уникального дизайна, который отличает его от других и обеспечивает функциональность и эстетическую привлекательность.

Объемность и рельефность знака

Знаки имеют свой собственный дизайн, который отличает их от других и обеспечивает функциональность и эстетическую привлекательность.

Важным элементом персонификации знака является использование уникального дизайна, который отличает его от других и обеспечивает функциональность и эстетическую привлекательность.

Материалы изготовления

Знаки изготавливаются из различных материалов, которые обеспечивают долговечность и эстетическую привлекательность.

Монтажные работы

Знаки устанавливаются на различных объектах, что требует выполнения специальных монтажных работ.

Эксплуатация и обслуживание

Знаки требуют регулярного обслуживания, которое обеспечивает их функциональность и эстетическую привлекательность.

Информация о заказе и доставке

Для получения информации о заказе и доставке знаков, пожалуйста, свяжитесь с нами по телефону или электронной почте.

DESIGN PROJECT OF THE ENVIRONMENT AND BRAND IDENTITY FOR FASHION SHOW

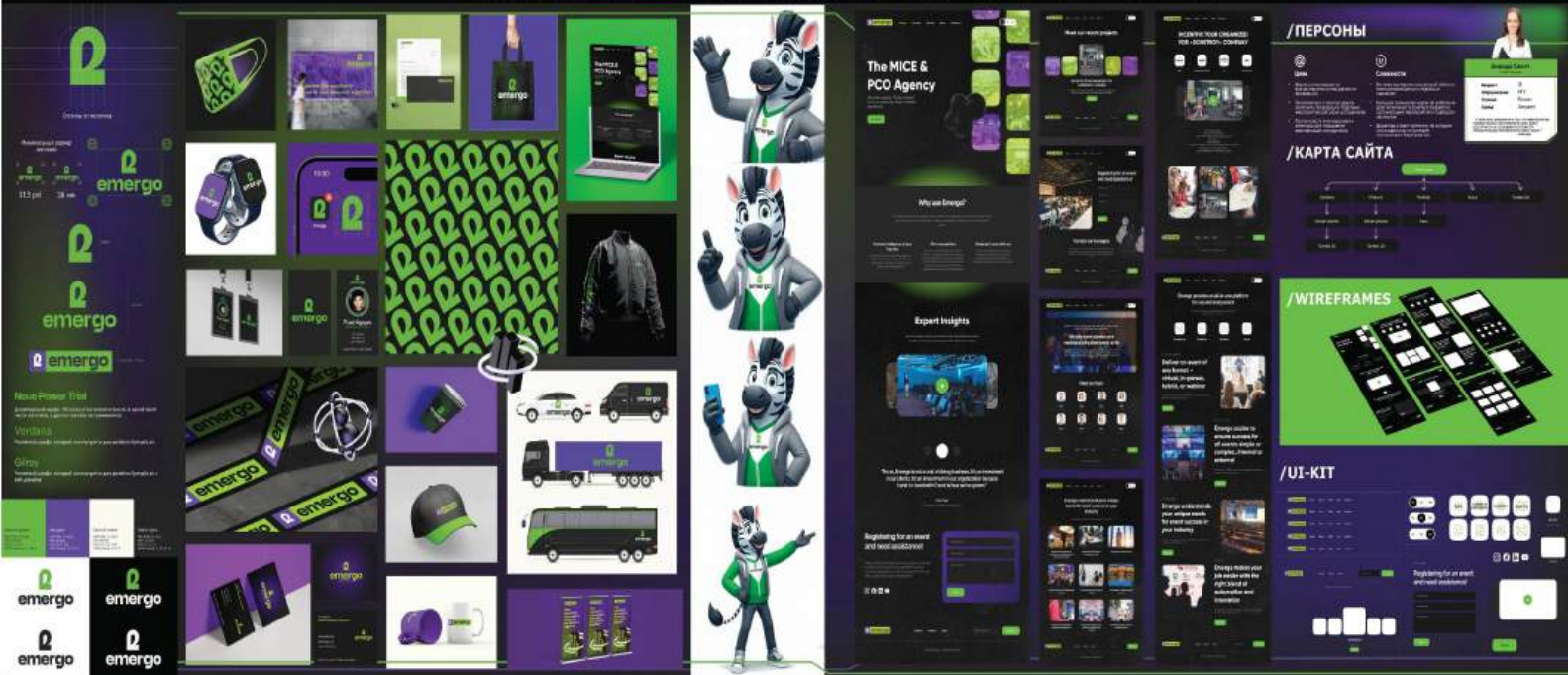


AZERBAIJAN UNIVERSITY OF ARCHITECTURE AND CONSTRUCTION

Пояснительная записка

Информация о проекте и авторях

РЕБРЕНДИНГ И ДИЗАЙН САЙТА ДЛЯ MICE&PCO КОМПАНИИ

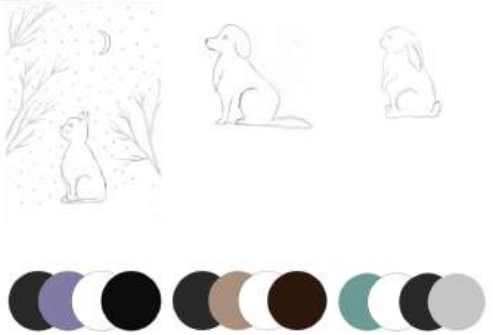


АЗЕРБАЙДЖАНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ АРХИТЕКТУРЫ И СТРОИТЕЛЬСТВА

А



В



С



Полномоченный агент:
 Институт «Сфера» (Министерство образования и науки, РФ) Новосибирская, ул. Мухоморова 5, кв. 18
 Серия документов: 3 июля 2014.
 Наша компания «Сфера» является автором и разработчиком по спецификации «Дизайн». На данный момент учредителем и инвестором в Институте являются владельцы компании ООО «Сфера» Новосибирск. Целью нашей компании является разработка серии плакатов, посвященных проблеме брошенных животных.
 Основным источником является рекламный плакат, основанный на визуальной информации и намеренно отсылая к другим известным в России

Информация о проекте и авторе:
 Вся вкратце о сути проекта, его цели, задачи, сроки и бюджет, информация о команде и контактные данные. Проект разработан командой «Сфера» Новосибирск, автором является компания «Сфера» Новосибирск.

Blank space for additional information.

Blank space for additional information.

A

РАЗРАБОТКА БРЕНДИНГА ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ КОМПАНИИ "MOVA"



Логотип
Polygraphy industry

Типография

ABCDEF AaBbCcDdEeFf
GHIJKL GgHhIiJjKkLl
MNOPQ MmNnOoPp
RSTUVW QqRrSsTtUu
XYZ VvWwXxYyZz

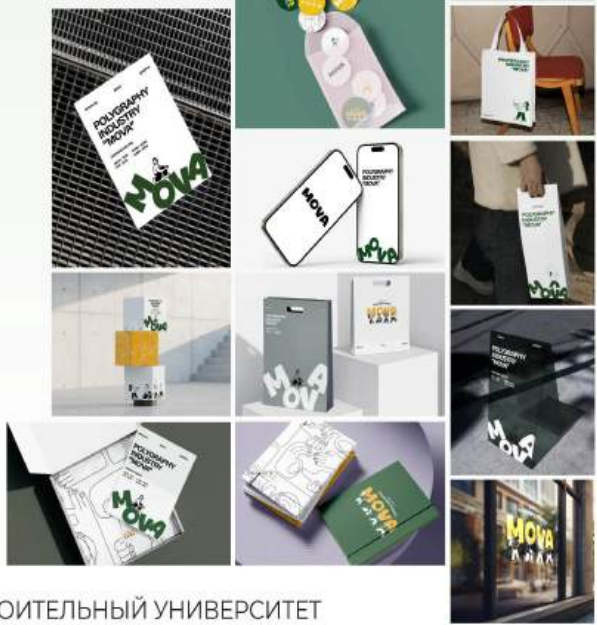
Dogfilies Acumin Variable Concept

Колорит

#1A1A1A	#FFFFFF
#F4B840	#4A5A4A

Иконки

Серия mock-up-ов



АЗЕРБАЙДЖАНСКИЙ АРХИТЕКТУРНО-СТРОИТЕЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Пояснительная записка

Информация о проекте и авторях

BRAND IDENTIFICATION

TRINADITY

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

TRINADITY TRASPORT

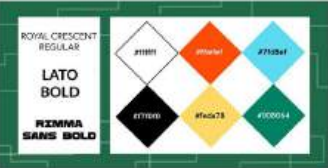
А

РАЗРАБОТКА ФИРМЕННОГО СТИЛЯ И ИНФОГРАФИКИ ДЛЯ ПАРКА МУЗ

КОНЦЕПЦИЯ



ШРИФТЫ И КОЛОРИСТИКА



ЛОГОТИП



МОДУЛЬНАЯ СЕТКА И ОХРАННОЕ ПОЛЕ



ГРАФИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ



ПИКТОГРАММЫ



УКАЗАТЕЛИ



ПАВЕРНЫ



КАРТИНКА-КАРТА

БАННЕР-ФЕДЕРА

ЦИЛИНДР ОБЪЕДИНЕННАЯ



КАРТА-ЛИСТОВКА



КАРТА ДЛЯ ГОРОДА



Пояснительная записка

Музеи в Москве стали частью парка Горького в результате проведенных реконструкций и изменений в организации городского пространства. Так в настоящее время парки имеют единую административную структуру. Данный проект посвящен разработке фирменного стиля и инфографики для парка Музеи, расположенного в городе Москва. У такого популярного объекта должна быть своя богатая идентичность, так как в настоящий момент она не в полной мере отражает его значимость.

Таким образом, разработка инфографики и фирменного стиля для Музеи привлечет большее внимание публики и усилит интерес жителей города и туристов к посещению парка, освоению его досуговой культурной программы, а также привлечению фирменных сувениров.

Объект исследования: Совместно данного исследования является парк искусств Музеи в контексте графического дизайна. Предмет исследования: Предметом выпускной квалификационной работы является проектная деятельность по созданию фирменного стиля и инфографики, с учетом актуальных тенденций в графическом дизайне на данный момент. Цель исследования: Целью текущего исследования является разработка дизайн-проекта визуального образа парка искусств Музеи, с учетом его расположения, локальной культуры и аутентичности.

Информация о проекте и авторе

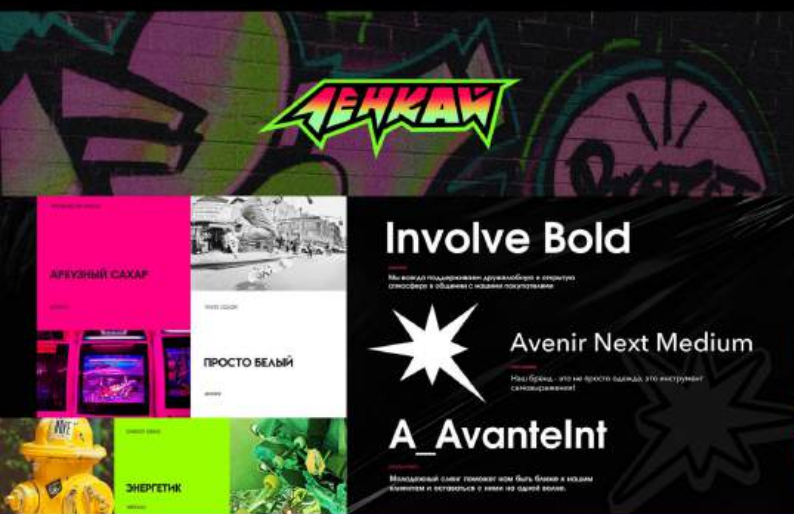
Данный проект выполнил студент университета **МГУ МАСИ**, города Москва: **Бодова Анастасия Николаевна**

Под руководством преподавателя:
Хутовой Надежды Николаовны

Реализация проекта заняла **месяц**



Ты Яркий и Открытый потому что экстраверт?
Или ты экстраверт потому что Яркий и Открытый?



Пояснительная записка

Проект Татьяны Калачёвой «Ленкай»

РДизайн-концепция основана на яркой и динамичной айдентике. Разработанный маскот воплощает позитивный и энергичный имидж бренда. Специально для проекта создана фирменная шрифтовая композиция. Разработан дизайн сайта и мобильного приложения магазина.

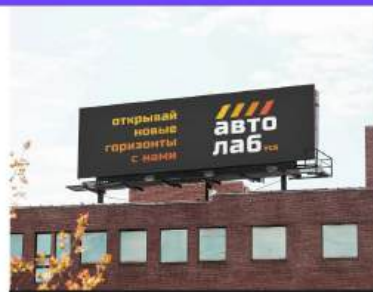
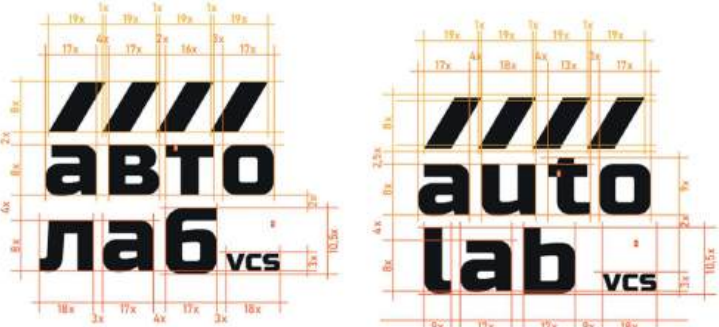
Куратор дипломной работы – иллюстратор Владимир Демьяновский. Проект выполнен в рамках направления «Брендинг и реклама».

Информация о проекте и авторах

Татьяна Калачёва — выпускница Института гуманитарного образования и информационных технологий.

Город Москва.

Срок реализации проекта: 1 год.

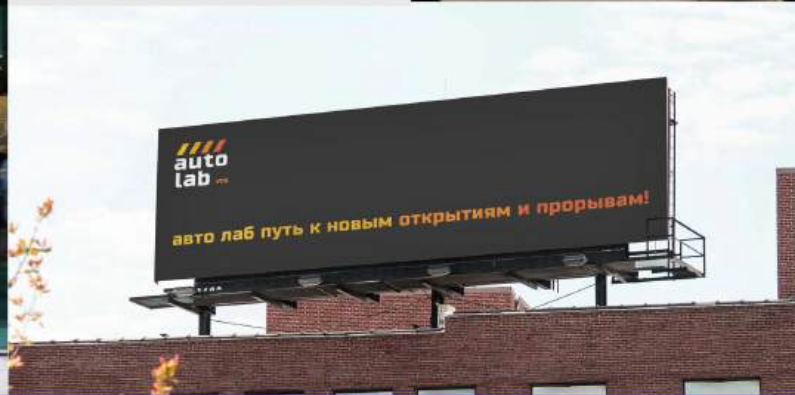


AUTO LAB VCS



AUTO LAB VCS

Тех. поддержка работ, Тех. поддержка, Ремонт, Топливо, Оплата регистрации, МС, ИС



Пояснительная записка

Проект Бурдиной Ланы «Авто лаб VCS»

Разработка фирменного стиля и веб-сайта для Автомобильной лаборатории «Авто лаб VCS».

«Автолаборатория VCS» - это бренд, который олицетворяет собой надежность, профессионализм и инновационность в сфере автосервиса и автомобильной диагностики.

Основные характеристики бренда:

Ответственность и надежность: Авто лаб VCS всегда стремится предоставлять высококачественные услуги с максимальной точностью и надежностью. Они несут ответственность за свою работу и гарантируют удовлетворение потребностей клиентов.

Информация о проекте и авторах

Лана Бурдина — выпускница Института гуманитарного образования и информационных технологий.

Город Москва.

Срок реализации проекта: 1 год.

КОНЦЕПЦИЯ ДИЗАЙН-КОДА ТУРИСТИЧЕСКОГО НАНЬТЮНЯ (С ПРАБОТКОЙ ЕГО ПРИМЕНЕНИЯ НА ПРИМЕРЕ БРЕНДА БОЛЬШОГО ТЕАТРА)

Пан Бо, 2010-2
 E-mail: panbo2010@163.com
 Телефон: 1344202899
 Руководитель: Железняк О.Г. (Москва, А.В.)

Формирование концепции дизайн-кода туристического Наньтуня

GB Sans Light
 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 123456789 0 @#%&'()*+,-./:;<=>?[]^_`{|}~

GB Sans Regular
 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 123456789 0 @#%&'()*+,-./:;<=>?[]^_`{|}~

GB Sans Semibold
 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 123456789 0 @#%&'()*+,-./:;<=>?[]^_`{|}~

GB Sans Wobbold
 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 123456789 0 @#%&'()*+,-./:;<=>?[]^_`{|}~

Новый образ туристического Наньтуня – новые маршруты путешественника

南通旅游线路推荐
 Рекомендуемые туристические маршруты в Наньтуня

ИЗЖЕРЬТЕ ГОРОД ПЕШКОМ

Концепция рокабилли капитализма

南通水边第一

Сувенирная продукция

剧院旅游线路推荐

верный поклонник театра

Этатик, созданное в исторические времена

Применение уличной культуры, искусства и культуры

Реклама на транспорте

Большой театр Наньтуня как часть туристического дизайн-кода города

Цикл мероприятий по продвижению туристического Наньтуня в Иркутске

Для Большого театра Наньтуня в Иркутске

ИРКУТСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНСТИТУТ АРХИТЕКТУРЫ, СТРОИТЕЛЬСТВА И ДИЗАЙНА КАФЕДРА МЖД И ДИЗАЙНА ИМ. В.Г. СМАГИНА

Пояснительная записка

Актуальность ВКР обусловлена возрастанием интереса к проблемам идентичности городской среды и городскому дизайн-коду как средству формирования уникального образа города, повышения конкурентоспособности города и популярности, в т.ч. для туристов, учитывая развитие туристической индустрии во всем мире.

В ходе дипломного проектирования выполнены исследования Дизайн-кода как формы проявления уникальности места и части системы продвижения туристического кода, система айдентики Большого театра как туристического объекта Наньтуня и компонента системы дизайн-кода для продвижения города как культурного и театрального центра, а также системы и средства рекламного продвижения туризма, в т.ч. рекламные акции и городские праздники как форма продвижения туристического дизайн-кода (в частности, «Дни Наньтуня в Иркутске» на площадке Шанхай-Сити, и серии праздников, посвященных презентации Большого Театра Наньтуня в Иркутске).

Особый интерес представляют предложенные автором туристические маршруты как важный компонент городского дизайна, его культурного кода, учитывая историко-культурный потенциал и ресурсы территории, разные категории и запросы/предпочтения путешественников, разнообразие форм и способов передвижения и пр.

Уникальность и самобытность Наньтуня отражена в рекламных плакатах, объединенных в три серии: «Наньтунь всегда первый», «Наньтунь – город, рожденный в воде», «Добро пожаловать в Наньтунь».

Авторские исследования представлены на научной конференции, опубликованы в научной статье «Образы идентичности Наньтуня (к разработке концепции дизайн-кода туристического города)» и в каталогах международных выставок.

Информация о проекте и авторах

Пан Бо
 Концепция Дизайн-кода туристического Наньтуня (с проработкой его применения на примере бренда Большого театра)
 Руководитель: Железняк Ольга Валентиновна, профессор, канд. Искусствоведения, каф. МДЖ и дизайна им. В.Г. Смагина, ИАСиД ИРНИТУ
 Шолохов Андрей Викторович, кандидат искусствоведения, доцент каф. МДЖ и дизайна им. В.Г. Смагина, ИАСиД ИРНИТУ
 Институт Архитектуры, строительства и дизайна Иркутского национального исследовательского технического университета
 Дизайнер /бакалавриат

ДИЗАЙН-ПРОЕКТ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА АВТОРСКОЙ ВЫШИВКИ "МИРАЙ"



МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ К СОЦСЕТЯМ



КАРТОЧКИ ТОВАРОВ В МОБИЛЬ



ДИЗАЙН-ПРОЕКТ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА АВТОРСКОЙ ВЫШИВКИ "МИРАЙ"

УПАКОВОЧНАЯ ПРЕДАЧА



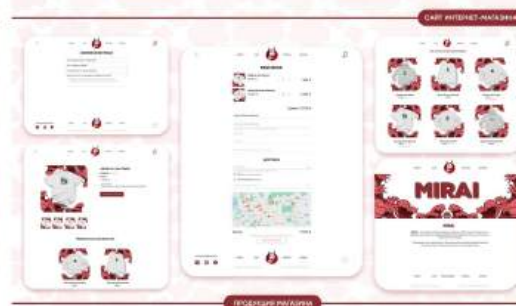
ПЕРСОНАЖ И СТИЛЬ



ПОДАРОЧНЫЕ ПОСТЕРЫ



ДИЗАЙН-ПРОЕКТ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА АВТОРСКОЙ ВЫШИВКИ "МИРАЙ"



ФОТОГРАФИИ РЕАЛИЗАЦИИ



Пояснительная записка

Идея заключается в том, что команда занимается созданием авторской вышивки на одежде с помощью роботизированной вышивальной машины, данные продукты включают в себя: верхнюю одежду, создание индивидуальных вывесок для компаний и ресторанов с их логотипов и названий, а также помощь волонтерам в создании униформы, продукция магазина распространяется в интернет-магазине, в том же на маркетплейсах. Актуальность и важность моего проекта отражается в импортозамещении и наращивании отечественного производства. Поскольку за последнее время из Российского рынка ушло более 41% иностранных фирм.

Только Испанская компания Inditex, в 2022 году потеряла из-за обесценивания своих активов в России приблизительно 2,2 млрд евро. Основным целевым рубежом: Молодежь от 14 до 35 лет.

На основании предпроектного исследования были выявлены основные запросы магазина, к которым относится разработка дизайн-проекта интернет-магазина, разработка карточек товаров и фирменного стиля компании.

Благодаря исследованию были выявлены конкуренты. Сильными являются Нимфилини и Эмбергеллс.

Мы намерены улучшить соотношение клиентов к назв. Заинтересовав их авторскими скинками доступной ценой, качеством материалов и скоростью сборки. Также начать работу с рынком B2G, помимо уже начатой работы с B2C и B2B.

Можно сказать что команда добилась успехов и уважения среди клиентов, поскольку, первые появились на торговой площадке Алиэкспресс и получили верификацию сообщества, как магазин авторской вышивки. Разработан дизайн-проект сайта интернет-магазина, который в будущем будет реализован и доступен для пользователей, на данный момент магазин можно найти на всех маркетплейсах и ознакомиться с разработанными карточками товаров, а так же можно заказать готовую продукцию.

Информация о проекте и авторах

Краснодарский Край, г.Краснодар.

Сроки реализации проекта: 2023-2024г.

Загородный Дамир Витальевич

Басаларият, выпускник Басаларията 2024 года кафедры «Дизайн» в настоящее время является студентом 1-го года магистратуры на кафедре «Дизайн».

СОЗДАНИЕ РОССИЙСКОГО БРЕНДА ДЛЯ КИТАЙСКОГО РЫНКА: МОЛОЧНАЯ ПРОДУКЦИЯ

Цзуу Аньци Дип-20-2
Ручейкина Елена Оле.
Шолаков А.И.

Компоненты фирменного стиля Упаковка

Знак, логотип

Стандартный чертек

Фирменный шрифт Calibri Bold

Фирменные цвета

Сеть Bold

Arial

Calibri Bold

Вспомогательная графика

Корпоративный талисман

Офисная продукция

Сувенирная продукция

Фрагменты фирменной среды

Концепция рекламной кампании и рекламные носители

МОЛОКО

СЫРНЫЙ ПОРОШОК

ЙОГУРТ

Сайт

Реклама в городе

Реклама на транспорте

Офис

Кафе

Молочный магазин

Молочная ферма

ИРКУТСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНСТИТУТ АРХИТЕКТУРЫ, СТРОИТЕЛЬСТВА И ДИЗАЙНА КАФЕДРА МАЖ И ДИЗАЙНА ИМ. В. Г. СМАГИНА

Пояснительная записка

Актуальность работы определяется востребованностью российской молочной продукции в Китае и отсутствием подробных брендов на Китайском рынке, в связи с чем создание и выведение этой торговой марки на Китайский рынок будет способствовать экономическому и торговому развитию двух стран.

На основе анализа актуальной информации (текущей ситуации и тенденций развития молочного рынка Китая, а также опыта брендирования китайских и российских молочных компаний) автором предлагается торговая марка (Зеленая корова) состоящая из знака в виде африка головы коровы и вписанного стакана, а также логотипа на китайском и русском языках.

Проектные предложения включают разработку элементов корпоративного мидиа. Основные цвета (зеленый и синий) соответствуют концепциям развития молочного рынка Китая, охраны здоровья и окружающей среды, графический паттерн основывается на текстурах окраса коров и окружающей природной среды. Также предлагаются дизайн пакета деловых документов и блок канцелярских товаров, набор фирменных сувениров с использованием логотипов и паттернов.

Важную роль играет дизайн упаковки молочных продуктов, где наибольший интерес представляют упаковки йогурта и сыра, пропагандирующие концепцию здоровья, экологически чистых молочных продуктов.

Дизайн рекламной продукции и систем продвижения продуктов на китайский рынок ориентирован на специфику национальных предпочтений и приоритетов, связанных с заботой о здоровье и здоровом образе жизни, с требованием высокого качества продукции, с перспективными трендами, продукцией для будущего с заботой о детях, подрастающем поколении. Соответственно этому разработаны три основные серии детских со слоганами «Зеленая Коровка» – забота о вашем здоровье и «Зеленая Коровка» сопровождает вас по жизни, серия про спортсменов (слоган «Зеленая Коровка» – путь к успеху) и серия о космонавтах «Астронавт» (слоганы – «Зеленая Коровка» сопровождает вас в вашем новом путешествии и «Зеленая Коровка» – это ваше будущее».

В завершении предлагаются основные образы дизайна предметно-пространственной среды, т.к. – под брендом «Зеленая Коровка» находятся молочные фермы, магазины-кафе и офисы компании.

Информация о проекте и авторах

Цзуу Аньци
Создание российского бренда молочной продукции для китайского рынка
Руководитель: Железняк Ольга Евгеньевна, профессор, канд. Искусствоведения, каф. МДЖ и дизайна им. В. Г. Смагина, ИАСиД ИРНИТУ
Шолаков Андрей Викторович, кандидат искусствоведения, доцент каф. МДЖ и дизайна им. В. Г. Смагина, ИАСиД ИРНИТУ
Институт Архитектуры, строительства и дизайна Иркутского национального исследовательского технического университета
Дизайнер /бакалавриат

A

e1ef93c

e1ef93c

95c11f

ffaf9c

ffaf9c

bc9ef9

9ddcf1

8795e5



разделочный



гитан помещений



графика на лестничном пространстве



стена с панно



шкафы и зона раздевалок



СТЕНА ЛЕСТНИЧНОГО КОЛЛА



Пояснительная записка

Одним из этапов проекта было определение зон визуального оформления. Это интерьеры лестничного холла, раздевалок и игровых комнат. На лестничном пространстве предложена ручная роспись в виде геометрических фигур. В раздевалках для удобства использования на шкафах размещены декоративные фигуры с цифрами. Главным элементом оформления каждой из трех игровых комнат является декоративное панно с подсветкой, так как оно может превратить обычную стену в визуально привлекательную. Данный детский сад имеет названия дошкольных групп по наименованию цветов. Были созданы эскизы для трех групп - одуванчик, тюльпан и василек. В основе дизайна панно стилизация этих цветков. Цветочные мотивы и образы отлично подходят для создания красочного оформления и позитивной обстановки в помещении. Основными в интерьерах являются нежные пастельные и нейтральные цвета с добавлением ярких акцентов.

Информация о проекте и авторах

Объект проектирования - детский сад №15 в городе Уссурийске. Цель проекта - разработка дизайна панно и интерьеров помещений для трех дошкольных групп.

Сроки проектирования: 3 месяца

УПАКОВКА И СИМВОЛИЧЕСКОЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ

Алло! Пицца
 МЫ С ВАМИ ИЗ СЕРЫХ ТЕСТАМ

Шрифтовая компания
 «Алло! Пицца»



Графическое решение
 для упаковки «Алло! Пицца»



Фигурка «Серый мышь»

Основные шрифты

Две розетки
 АБВГДЕЖЗИЙКЛ
 МНОПРСТУФХЦЧШЩ
 ЭЮЯ
 а б в г д е ж з и й к л м н о п
 р с т у ф х ц ч ш щ э ю я
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 ! " # \$ % & ' () * + , - . : ;

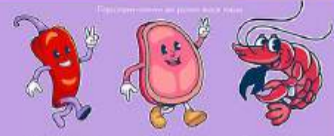
Символы

А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О П
 Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Э Ю Я
 а б в г д е ж з и й к л м н о п
 р с т у ф х ц ч ш щ э ю я
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 ! " # \$ % & ' () * + , - . : ;

Матрица упаковки



Основные цвета «Серый мышь»



«Серый мышь» на фоне пиццы



«Серый мышь» в окружении других фигурок



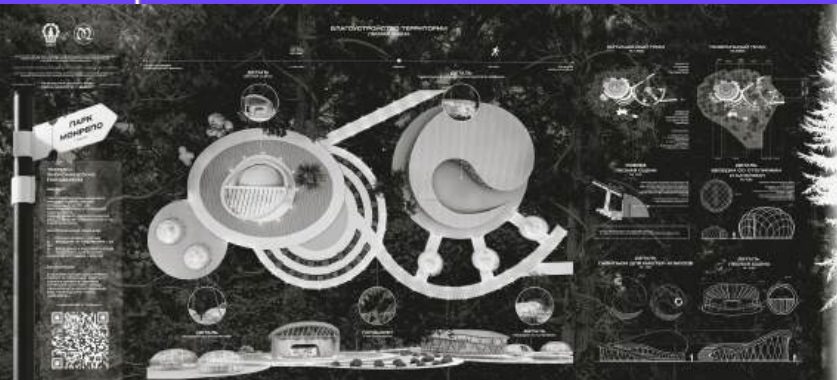
«Серый мышь» на фоне упаковки



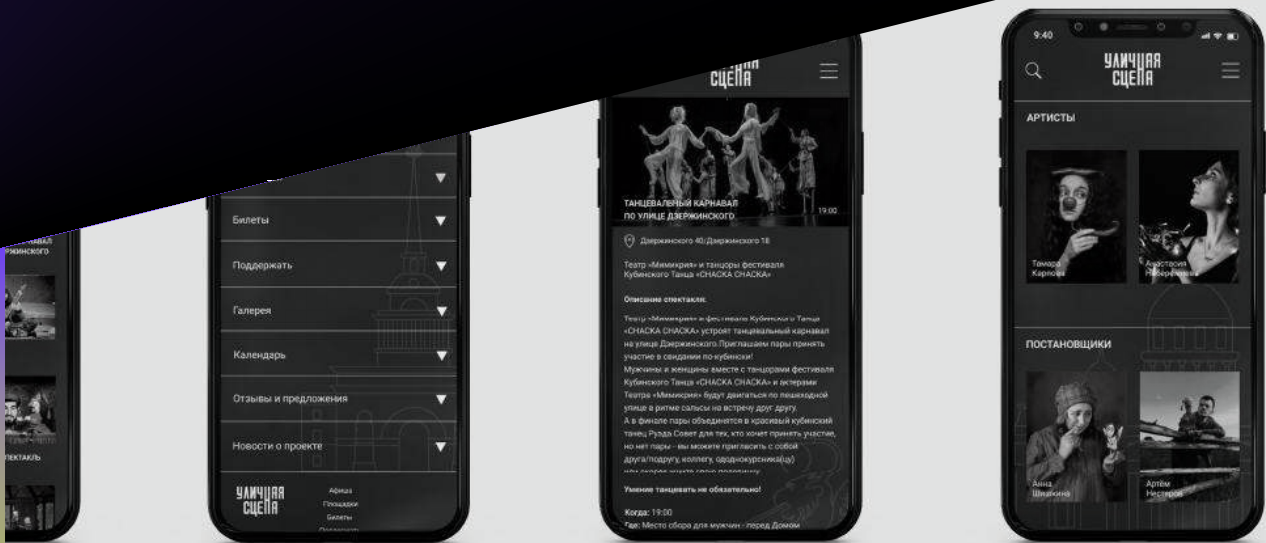
Выполнила:
 Губина Мария, 3 курс
 Руководитель:
 Алла Голубкина
 Директор Центра дизайна
 ЮФУ

Создание упаковки для пиццерии «Алло! Пицца» является частью проекта по созданию бренда и продвижению продукта. В процессе работы были разработаны логотип, шрифты, цветовая палитра и графическое решение для упаковки. Упаковка должна быть яркой, запоминающейся и отражать тематику бренда. Для этого были созданы персонажи, которые олицетворяют различные ингредиенты пиццы. Также были разработаны различные варианты упаковки, включая фигурки и наклейки.





10.4.1. UX UI (ВЕБ) ДИЗАЙН

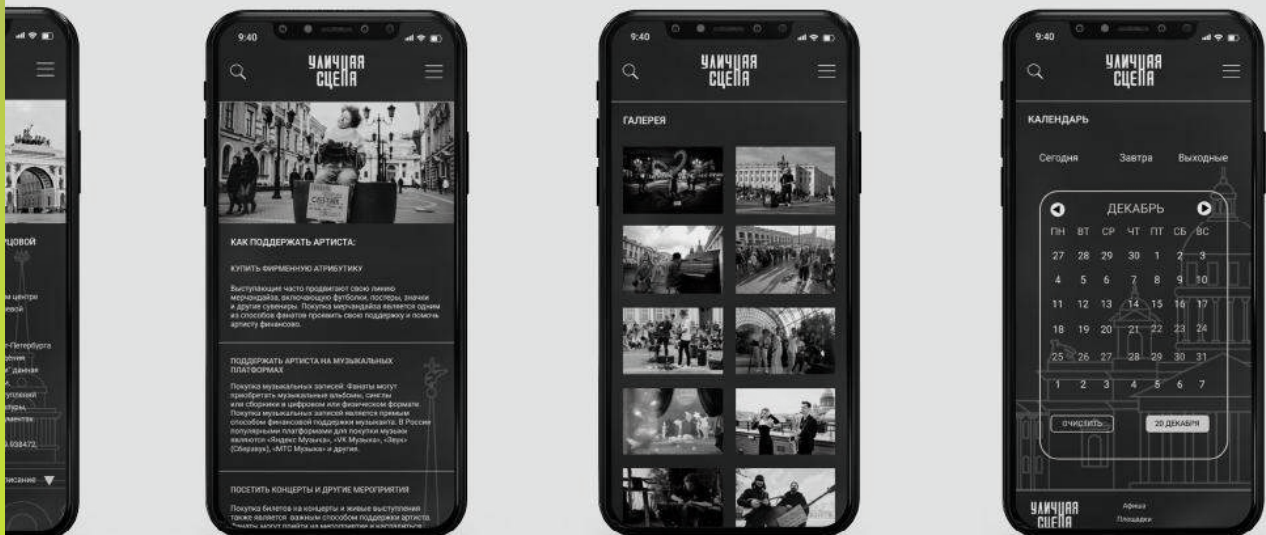


ке:

Пожертвовать:

Галерея:

Календарь:



А

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ЭКСКУРСИЙ



1. Выбор маршрута

2. Маршрут экскурсии

3. Интерактивное приложение камеры

4. Контекстное меню

01 Часту, алы экскурсий экскурсий?

02 Какие экскурсии вы предпочитаете?



03 Как вы предпочитаете маршрут, экскурсий до конца, вы сразу проходите?

04 Экскурсия для вас больше познавательная или развлекательная?



КАТЕДРА МЕДИА И ДИЗАЙН

ВЫПОЛНИЛА: КОП Е. К.

РУКОВОДИТЕЛЬ: ЗУБАРЕВА А. Н.

5. Анимация исторического персонажа

6. Ретроспектива

Информация о проекте и авторстве

Автор: Кот Екатерина Кирилловна
 Руководитель:
 Зубарева Ангелина Никитична

Познавательная деятельность, являясь одной из форм познания окружающего мира и приобщения к культурному наследию, нуждается в модернизации и адаптации к новым реалиям цифровой эпохи. Традиционные экскурсии, основанные на живом общении с гидом и физическом присутствии на объекте, имеют ряд ограничений, связанных с временными рамками, доступностью и возможностью визуализации исторических событий и артефактов. Разработка мобильного приложения экскурсий с медиа-элементами открывает новые возможности для преодоления этих ограничений и создания уникального пользовательского опыта. Такое приложение позволяет пользователям погрузиться в историческую атмосферу, визуализировать прошлое и увидеть объекты культурного значения в их первоначальном виде, независимо от их современного состояния или местоположения. Технология медиа-дополнения обладает огромным потенциалом для создания иммерсивного и захватывающего опыта, позволяющего пользователям буквально перенестись в прошлое и увидеть объекты культурного наследия в их исторической перспективе. Благодаря возможностям медиа, пользователи смогут совершать виртуальные прогулки по историческим местам, взаимодействовать с трехмерными моделями зданий и артефактов, а также погрузиться в атмосферу различных исторических эпох.

ЦИФРОВАЯ НАВИГАЦИОННАЯ СРЕДА РГХПУ ИМ. С.Г. СТРОГАНОВА

Цель: Создать удобный и функциональный инструмент для навигации по территории РГХПУ им. С.Г. Строганова, который поможет студентам, преподавателям и гостям университета ориентироваться в пространстве.

Задачи:

- Создать интерактивную карту территории университета.
- Интегрировать информацию о зданиях, аудиториях, лекциях и мероприятиях.
- Создать удобный интерфейс для поиска и навигации.
- Создать систему уведомлений и напоминаний.

Аудитория:

- Студенты
- Преподаватели
- Гости университета
- Иные заинтересованные лица

Доступность:

- Информация должна быть доступна для всех пользователей, включая людей с ограниченными возможностями.
- Интерфейс должен быть простым и интуитивно понятным.
- Система должна работать на различных устройствах и платформах.

Миссия:

- Предоставить пользователям удобный инструмент для навигации по территории университета.
- Создать атмосферу открытости и доступности.
- Создать удобный интерфейс для поиска и навигации.

Цифры:

- Информация о здании, аудитории, лекции и мероприятии.
- Область:
 - Информация о здании, аудитории, лекции и мероприятии.
 - Зона в центре - 1013/1014/1015

Дизайн-система:

- Цветовая палитра
- Типографика
- Иконки

Скриншоты:

- Скриншоты приложения
- Скриншоты приложения

ЭКРАННАЯ ВЕРСИЯ:

- Детальная навигационная карта
- Список мероприятий
- Список аудиторий
- Список лекций
- Список мероприятий

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ:

- Список мероприятий
- Список аудиторий
- Список лекций
- Список мероприятий

ПЕРСОНАЖ:

- Список персонажей
- Список персонажей

ИГРОВОЙ 3D РЕЖИМ:

- 3D-визуализация территории университета
- 3D-визуализация территории университета
- 3D-визуализация территории университета

Пояснительная записка

Концепция проекта — «Строгановский путешественник». Идея создания цифровой среды для РГХПУ им. С.Г. Строганова возникла из-за того, что проблемы с навигацией внутри университета часто возникают не только у пришедших впервые гостей Строгановки, но и у студентов, особенно на первых курсах обучения. Концептуальным решением проекта является идея создания цифровой среды, которая представляет собой доступное на разных электронных устройствах навигационное приложение. В нем присутствует игровой элемент - 3D пространство, основными задачами которого являются визуализация творческой атмосферы университета, мотивация и снятие стресса у студентов.

Информация о проекте и авторах

Атмосфера Софья Юрьевна
 Руководитель ст.преп. Иванова Е.В.
 Цифровая навигационная среда
 РГХПУ им. С.Г. Строганова

ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ СРЕДЫ ТУРИСТИЧЕСКИХ МАРШРУТОВ ВЕЛИКОГО НОВГОРОДА

Великий Новгород

Город, расположенный в центре Северо-Западного федерального округа России. Административный центр Новгородской области.



Три эпохи

Древний Новгород
Средневековый Новгород
Современный Новгород



Шаг за шагом

Посетители смогут увидеть увлекательный маршрут, адаптированный к своим возможностям и интересам, и выбрать маршрут своей турфирмы в Великом Новгороде.



Состав маршрутов

Музей, архитектурные объекты, Исторические памятники, Культурно-развлекательные объекты.



Технологии

Мобильные устройства в смартфоне, AR, VR, Интерактивные технологии.



Древний Новгород **Средневековый Новгород** **Современный Новгород**



Логотип

Логотип объединит ключевые исторические особенности территории и образ Великого Новгорода.



Цвет

Два основных цвета – белый и черный, и акцентный оранжевый.







Сувенирная продукция

Сувениры объединят ключевые исторические особенности территории и образ Великого Новгорода.





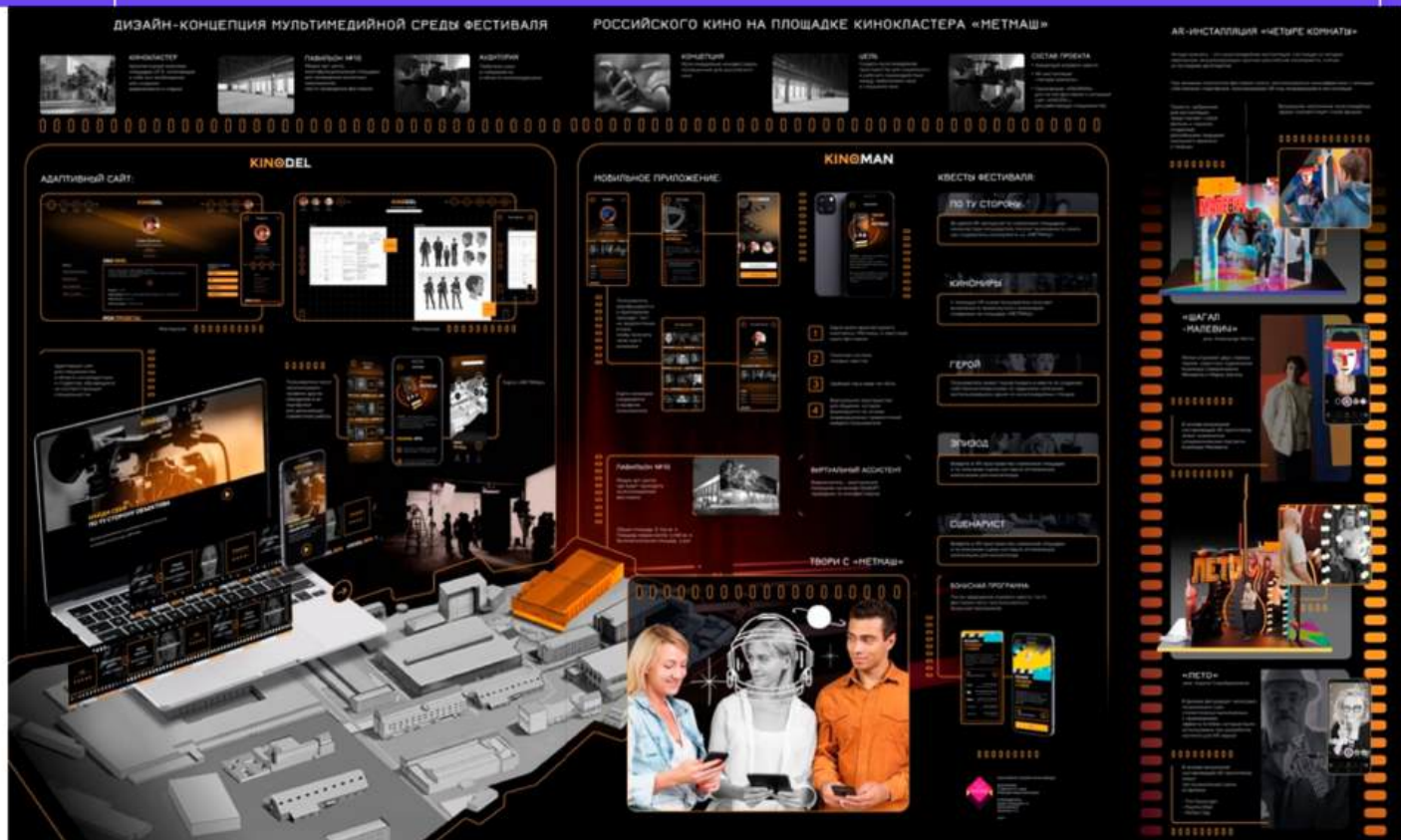


Пояснительная записка

Историческое наследие Великого Новгорода очень велико. Однако из-за слабо развитой туристической среды и инфраструктуры города туристов приезжает достаточно мало. Внедрение интерактивных технологий в туристическую сферу способствует росту интереса к туризму по городам России и сформирует территориальный имидж, который будет привлекать граждан к путешествиям в Великий Новгород. Часто туристы из столицы и крупных городов России приезжают в Новгород на выходные - на 2 или 3 дня. За такое ограниченное количество времени люди стремятся посмотреть и узнать как можно больше, особенно если они не были в Новгороде раньше. Но случается так, что не всем туристам подходят одинаковые экскурсии в силу индивидуальных предпочтений. Решение — составление универсальных маршрутов по интересам, охватывающих всю историю Великого Новгорода и совмещающих в себе как памятники истории, так и современные активности.

Информация о проекте и авторах

Вялкова Екатерина Андреевна
Руководитель ст. преп. Иванова Е.В.
Интерактивное оснащение туристической среды
(г. Великий Новгород)



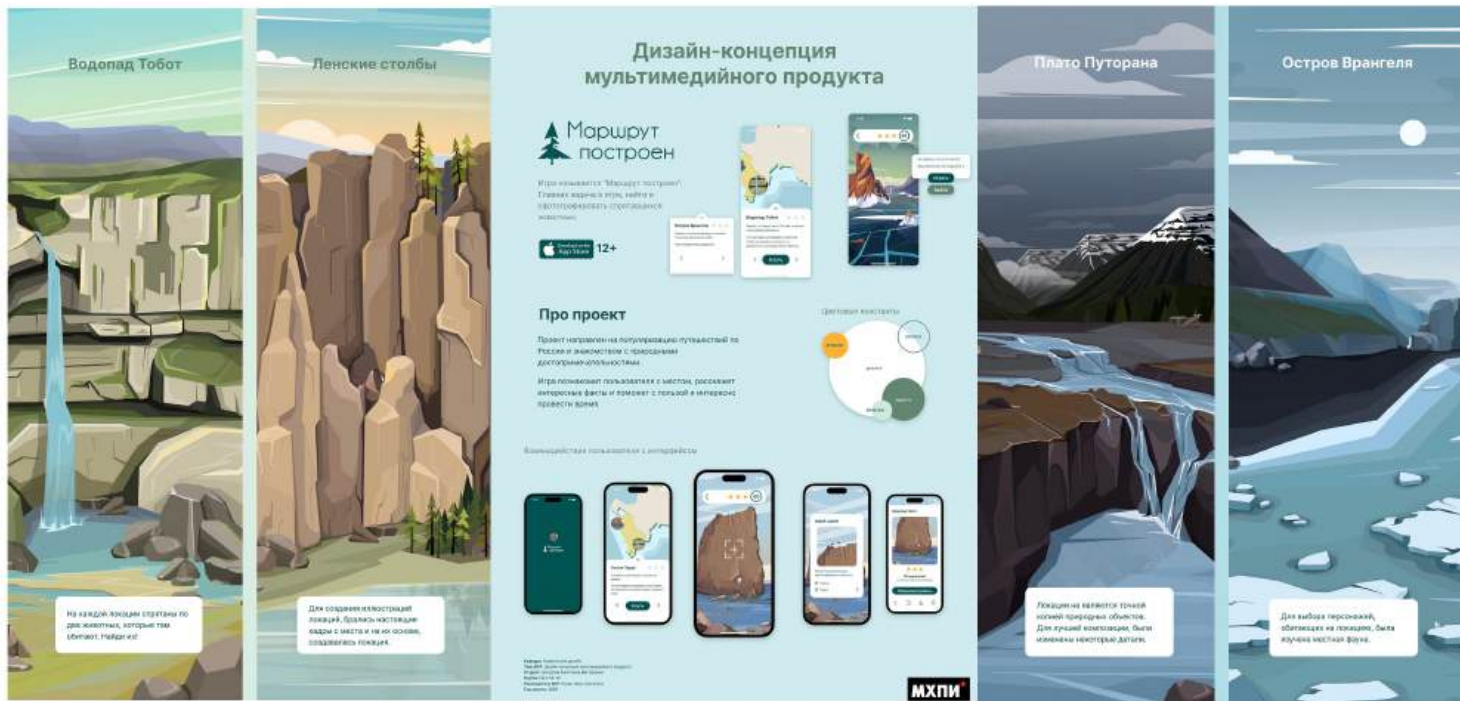
Пояснительная записка

Концепция — «Кинокластер: по ту сторону объектива». Совершив переворот в культурной жизни человека более века назад, кино и сейчас остается востребованным видом искусства. Играя как реакционную, так и образовательную роль, оно включено во множество социальных и экономических процессов. К сфере кино привлекаются зрители, авторы, медиаторы. Интерес этой аудитории вызывают мероприятия, расширяющие поле киноискусства и кинопроизводства.

Мультимедийный кинофестиваль, посвященный российскому кино о знаменитых российских деятелях культуры, способный объединить любителей кино и профессионалов в одном реальном и виртуальном пространстве. «МЕТМАШ» - это пространство, рассчитанное на широкую аудиторию: от простых кинолюбителей, студентов, обучающихся в области кинопроизводства до уже состоявшихся специалистов.

Информация о проекте и авторах

Раздеева Мария Евгеньевна
 Руководитель доцент Кузнецова Е.А.
 Концепция мультимедийной среды фестиваля
 российского кино на площадке кинокластера
 «Метмаш»

**Пояснительная записка**

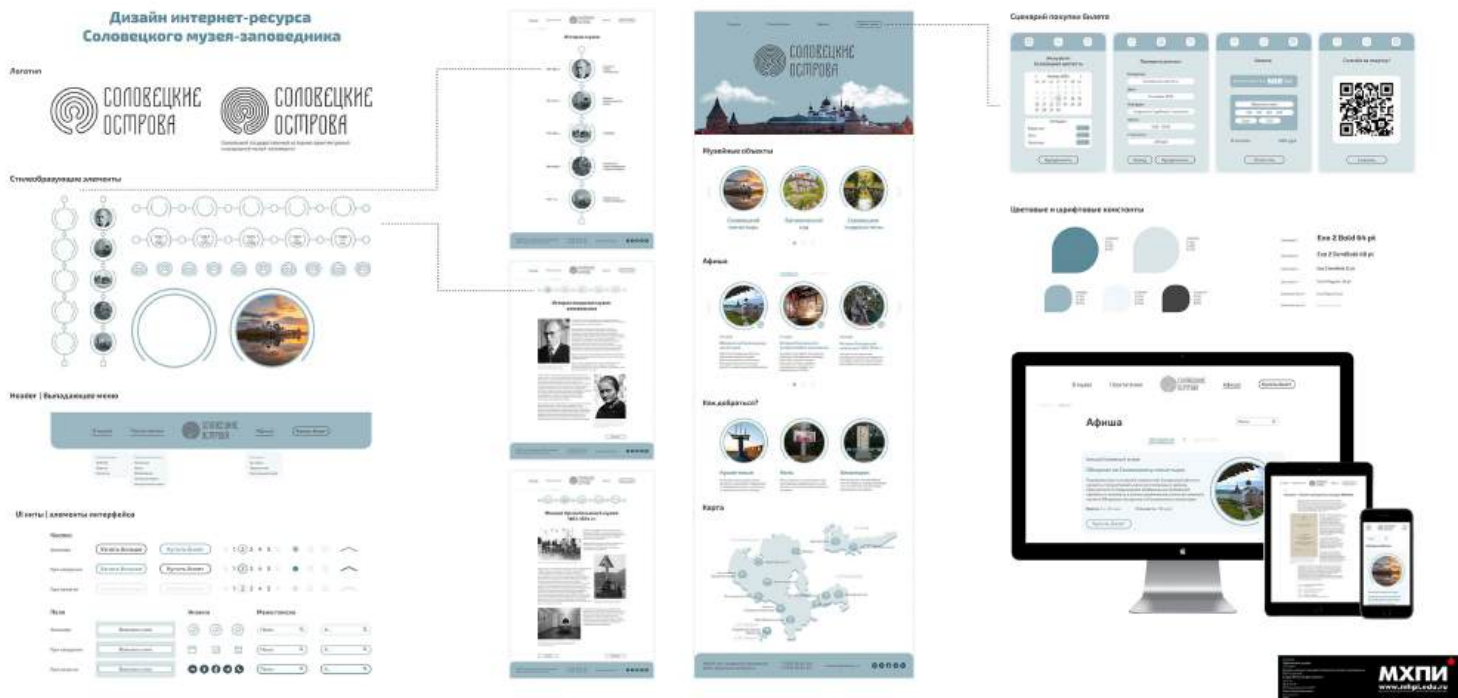
Данный проект направлен на популяризацию путешествий по России и знакомство с удивительными природными достопримечательностями. Игра в жанре классик предметов познакомит пользователя с местом, расскажет несколько интересных фактов и поможет с пользой и интересно провести время. Локации создавались на основе фотографий реальных природных достопримечательностей.

Информация о проекте и авторах

Автор: Цатурова Кристиана Викторовна

Проект: «Дизайн-концепция мультимедийного продукта»

Руководитель: Ловин Иван Сергеевич, доцент кафедры «Графический дизайн» ИХПИ

**Пояснительная записка**

При проектировании данного веб-сайта применялись следующие подходы: эффективное использование свободного пространства, минимальное количество разделов и элементов в меню и шапке сайта, а также ограниченное количество цветов в дизайне страниц.

За основу логотипа были взяты «Соловецкие лабиринты», которые являются одной из ярких достопримечательностей Соловецких островов.

Информация о проекте и авторах

Автор: Егоров Вячеслав Дмитриевич,
выпускник бакалавриата 2024 года

Проект: «Дизайн-концепция
интернет-ресурса
Соловецкого музея-заповедника»

Руководитель: Левин Иван Сергеевич,
доцент кафедры «Графический дизайн» МХПИ

**Пояснительная записка**

Основной целевой аудиторией, которому адресован данный проект, является городской житель, пользующийся интерактивными технологиями.

Но проект – о людях, которые остаются в тени успехов и продвижения в мире новых технологий.

Визуальная часть состоит из авторской графики, авторских фотографий и видео, сюжетной линии, характеризующей культурную составляющую села, и элементов современного дизайна.

Разработана уникальная структура сайта.

Информация о проекте и авторах

Автор: Слепцова Злата Александровна

Проект: «Дизайн интернет-ресурса про русскую деревню Угловое»

Руководитель Левин Иван Сергеевич, доцент кафедры «Графический дизайн» МХПИ

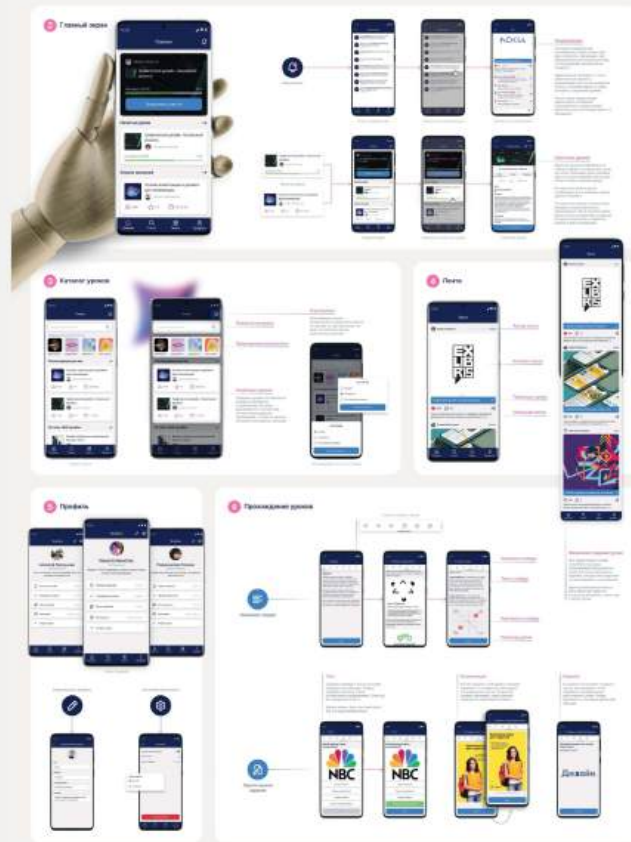
А

Дизайн-проект мобильного приложения для обучения дизайну «Метафора»



В

Дизайн-проект мобильного приложения для обучения дизайну «Метафора»



Паспортный лист заявки

Цель проекта: разработка мобильного приложения для обучения дизайну «Метафора».

Область применения: образовательная сфера.

Пользователи: студенты, преподаватели.

Методы: анализ требований, проектирование, разработка, тестирование.

Результаты: прототип мобильного приложения, готовый к разработке.

Информация о проекте: название, номер заявки, дата подачи, статус.

Контакты: ФИО, телефон, электронная почта.

Информация о проекте и авторе

Цель проекта: разработка мобильного приложения для обучения дизайну «Метафора».

Область применения: образовательная сфера.

Пользователи: студенты, преподаватели.

Методы: анализ требований, проектирование, разработка, тестирование.

Результаты: прототип мобильного приложения, готовый к разработке.

Информация о проекте: название, номер заявки, дата подачи, статус.

Контакты: ФИО, телефон, электронная почта.

Паспортный лист заявки

Цель проекта: разработка мобильного приложения для обучения дизайну «Метафора».

Область применения: образовательная сфера.

Пользователи: студенты, преподаватели.

Методы: анализ требований, проектирование, разработка, тестирование.

Результаты: прототип мобильного приложения, готовый к разработке.

Информация о проекте: название, номер заявки, дата подачи, статус.

Контакты: ФИО, телефон, электронная почта.

Информация о проекте и авторе

Цель проекта: разработка мобильного приложения для обучения дизайну «Метафора».

Область применения: образовательная сфера.

Пользователи: студенты, преподаватели.

Методы: анализ требований, проектирование, разработка, тестирование.

Результаты: прототип мобильного приложения, готовый к разработке.

Информация о проекте: название, номер заявки, дата подачи, статус.

Контакты: ФИО, телефон, электронная почта.

Дизайн-решение мобильного приложения для медицинской поддержки



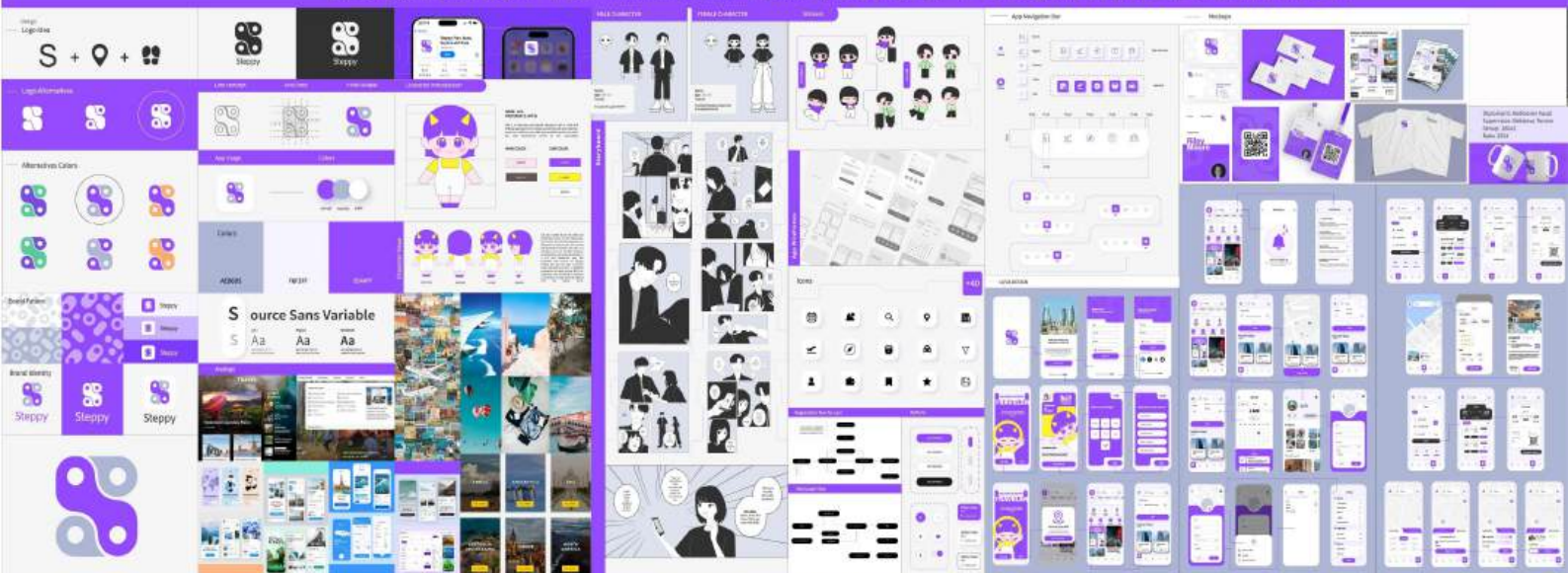
Азербайджанский Архитектрный и Строительный Университет

Пояснительная записка

Информация о проекте и авторам

A

DESIGN CONCEPT OF MOBILE APPLICATION STEPPY: YOUR TRAVEL COMPANION



AZƏRBAYCAN MEMARLIQ VƏ İNŞAAT UNIVERSİTETİ

Пояснительная записка

Информация о проекте и авторях

DESIGN PROJECT OF VIRTUAL TRIP TO THE PAST

Virtual interfaces

User Flow

Fonts

Headline
 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1234567890

Normal weight
 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1234567890

Pattern

Motion controllers

This booth is designed for convenience. It is located in the main hall. On the left, by the entrance, you can see the booth. The booth is designed for the user to interact with the application. The booth is designed for the user to interact with the application. The booth is designed for the user to interact with the application.

For a complete immersion in the world of virtual reality, you need special equipment. The most important thing is a VR headset. You also need a motion controller. You also need a VR headset. You also need a motion controller.

AZERBAIJAN UNIVERSITY OF ARCHITECTURE AND CONSTRUCTION

Пояснительная записка

Информация о проекте и автором

Главная страница:



Линейная графика:



Логотип:



Основные иконки:



Иконки маркеров:



Кнопки навигации:



Страница Афиши:



Стилевой приём в интерфейсе:



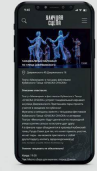
Афиша:



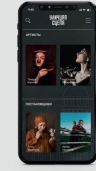
Боковое меню:



О событии:



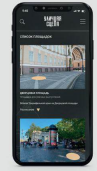
Театр:



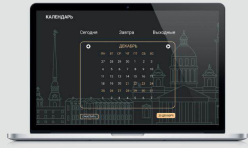
О персоне:



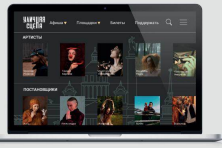
Все площадки:



Страница «Календарь»:



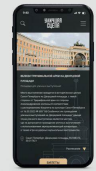
Страница «Театр»:



Страница «О персоне»:



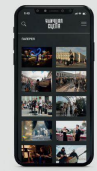
О площадке:



Пожертвовать:



Галерея:



Календарь:



Отзывы:



Новости:



Страница «Список площадок»:



Страница «Отзывы и предложения»:



Страница «Новости о проекте»:



Пояснительная записка

Санкт-Петербург богат своей художественной и культурной историей. Однако многие жители ощущают нехватку возможностей для развития своего творческого потенциала.

Для того чтобы стимулировать творческое взаимодействие между людьми, оживить городскую жизнь и добавить радости горожанам – знамениты уличные выступления, которые являются одной из любимых традиций многих петербуржцев и туристов. Они демонстрируют разнообразные таланты и являются источником вдохновения и позитивной энергией для многих людей.

На сайте представлена информация о выступлениях уличных артистов и обеспечивается доступ к событиям под открытым небом. Название «Уличная сцена» подчеркивает его фокус на живой и динамичной атмосфере, предоставляя пользователям удобный онлайн доступ к уличным мероприятиям и возможность их посещения.

«Уличная сцена» - новый, удобный формат организации событий в жизни города, соединяющий в себе удобство регистрации, бронирование и уведомление о предстоящем мероприятии, а также открытый доступ к творческой жизни большого города.

Информация о проекте и авторах

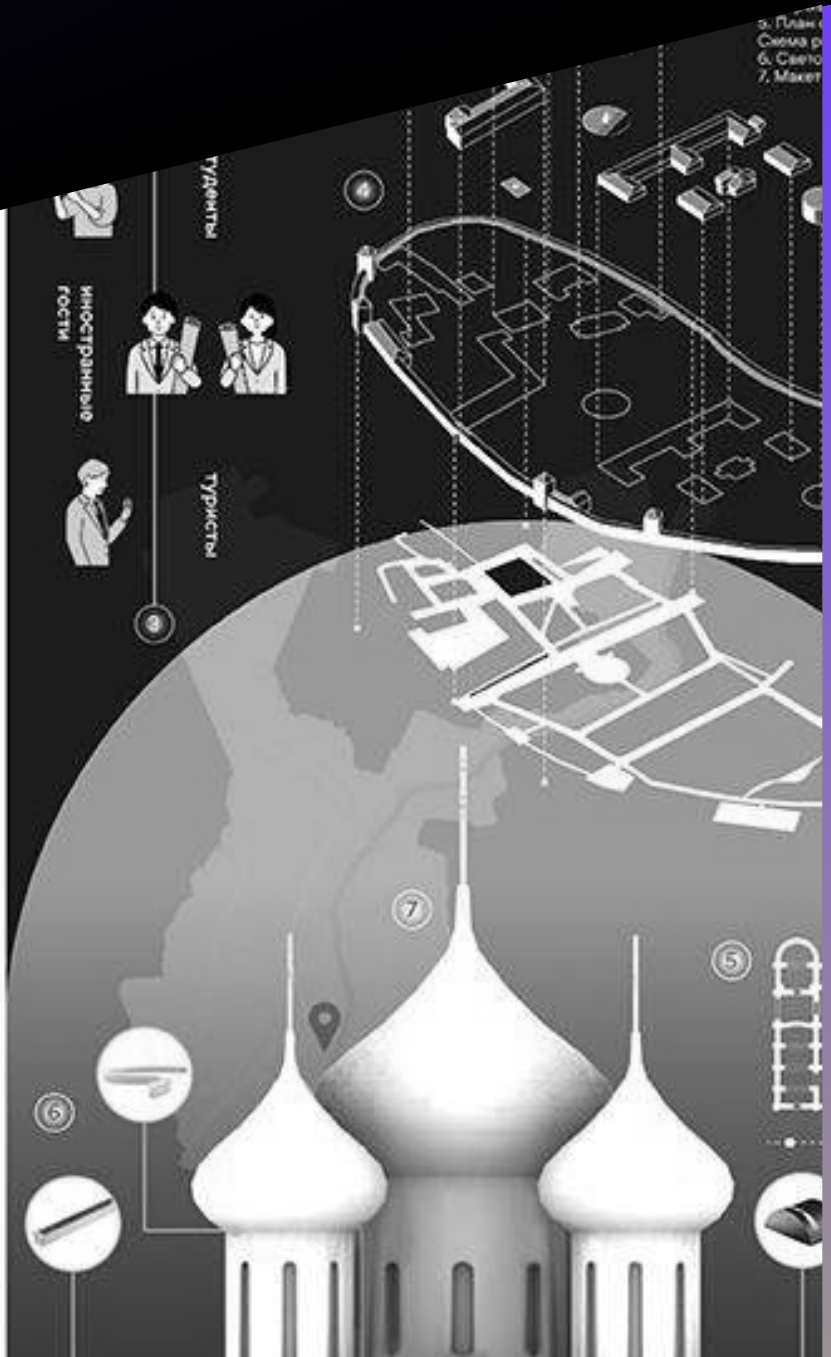
Автор: Габдулаева Ксения Геннадьевна

Руководитель:
Никитина Татьяна Александровна
Доцент ВШШДиА

10.5. МАЛЫЕ АРХИТЕКТУРНЫЕ ФОРМЫ



Проекция фелони на стены собора
и акцентное индивидуальное освещение



A

"ЗАПОВЕДИ К. КАУФ" СКУЛЬПТУРНАЯ ГРУППА В ПУБЛИЧНОМ КОМПЛЕКСЕ СЕЛА АНОС, ГОРНЫЙ КАТАЙ



МАКЕТ АРТ-ОБЪЕКТА "ШАМАН" ВЫПОЛНИЛ МАТЕРИАЛЕ: МАСТЕР: MONCHES A.S., MONCHES S.A., MOULNIER, P.A., SHAMON S.S.

B

АРТ-ОБЪЕКТ "КАТУРА" СЕЛА ВРАЖИЦ



Послониельнае званне

Завоевание Атлант Скульптурная группа в публичном комплексе села Анос, Горный Катай. Целью проекта является развитие территории села арт-объектом для парковой зоны музея ГИ. Маркоя Гудина. Территория объекта расположена на дне «истинно-каменного и декоративного» Обшия городского публичного комплекса 5,5 га. Это многофункциональный комплекс, состоящий из многоэтажной галереи, публичного холла катедра 2-3 этажа, состоящего из 40 залов, террасных мастерских, зон отдыха и парковой зоны. Для этого комплекса автор Вией разработал 3 арт-объекта. Первый арт-объект имеет диаметр порядка 3-х метров. Данный арт-объект имеет диаметр порядка 3-х метров. Данный объект отсылает нас к истории шаманского обряда, в ходе которого проводился обрядный танец в рамках Катая. За основу образа был взят котенок и были выбраны. Объект состоит из 3-х частей: верхней части (шляпы шамана), средней (рого шамана) и нижней (подставки (шляпы шамана)). Шляпы шамана выполнены из легкого дерева (осины), инкрустированы на территории публичного комплекса. Размер объекта: ширина 3800 мм, высота 4000 мм, диаметр шляпы 3000 мм.

При проектировании арт-объекта учитывалась высота постоянного здания с целью эстетического восприятия на фоне неяркого фона. Размещение шляпы обряда и нижней части обряда разработаны на основе для украшения пространства прогулочной зоны и для дополнительного озвучивания территории.

Информация о проекте и авторе

1. Москва, РМТУ им. С.Г. Строганова 10 января - 3 июля 2022 года
 Авторство об авторах:
 Анастасия Владимировна Шумкина, Екатерина Шумкина, 2022 года кафедры "Дизайн и искусство металла", в настоящее время является студентом 2 курса магистратуры на кафедре "Дизайн и искусство металла".

Послониельнае званне

Второй объект много проекта Катая - «волна времени» представляет из себя гонг в виде стальной палочки размером 3,5 м х 3,5 м и прикреплена катая или соединена и с подвешена на ней легкими дисками диаметром 1,7 м. Образ палочки напоминает как волна времени, на которой откладываются и соединяются обряды и подходы к деревенской жизни. Катая обильно лезет по всему Катая, гонгу давая гонгу выключить на волнах много цветов. Волновой поставлен по форме посылает гонгу овалы. Он отсылает и одновременно возмущает гонгу, за счет этого у посетителя создается ощущение удивления. Данный эффект позволяет использовать объект не только для эстетических целей. Доступ этому объекту ограничен, посетители могут свободно походить, сфотографироваться и изменить взаимодействие с ним в гонг можно ударить с помощью подвешенной палочки, которая цепляется и встроена в столбу гонга катая. Объект находится на территории публичного комплекса. Третий арт-объект много диаметра проекта - арт-объект Катая и Вией при разработке концепции данного объекта главной задачей было передать ощущение духа леса. Объявлено за счет работы с металлом вода и леза имеют ощущение небезопасности гонгу и соединены. На основании этого лезвием есть палочка Катая и Вией, которая гонга в основу званя данного объекта. Скульптура Катая и Вией подделывает собой овалы местного металла (шумкиной, шумкиной, шумкиной, шумкиной и прочий местной металл) (шумкиной, шумкиной, шумкиной, шумкиной) к гонгу от входа в парковую зону расположена аллея вырубленная, на которой находится данный арт-объект.

Скульптура Катая и Вией подделывает собой овалы местного металла (шумкиной, шумкиной, шумкиной, шумкиной) к гонгу от входа в парковую зону расположена аллея вырубленная, на которой находится данный арт-объект.

Информация о проекте и авторе

1. Москва, РМТУ им. С.Г. Строганова 10 января - 3 июля 2022 года
 Авторство об авторах:
 Анастасия Владимировна Шумкина, Екатерина Шумкина, 2022 года кафедры "Дизайн и искусство металла", в настоящее время является студентом 2 курса магистратуры на кафедре "Дизайн и искусство металла".

Скульптура Катая и Вией подделывает собой овалы местного металла (шумкиной, шумкиной, шумкиной, шумкиной) к гонгу от входа в парковую зону расположена аллея вырубленная, на которой находится данный арт-объект.

А

ДИЗАЙН-ПРОЕКТ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ИНСТАЛЛЯЦИЙ МУЗЕЯ ЕСТЕСТВЕННОЙ ИСТОРИИ Г.КАЗАНЬ



Пояснительная записка

В настоящее время фестивальные проекты в России только начинают набирать популярность. Благодаря художникам, дизайнерам и самым разным специалистам в области проектирования инсталляций, видео-анимации и светового дизайна в объединении создано невероятное пересечение идей. Однако, подобные фестивали расходятся лишь со временем со стороны проектирования, лишаясь возможности новейших технологий. Для более органичного создания инсталляций в городской среде хотелось бы связать историческую часть и национальную символику с современными технологиями.

Музей естественной истории для многих посетителей воспринимается как что-то статичное, неживое и дремлющее. В работе была поставлена цель добавить к традиционному восприятию экспозиции интерактивную и средовую составляющие, вывес ее за пределы музея в дизайн города, развить формат представления такой интересной области, как эволюция жизни на нашей земле, поражающей своими масштабами.

Современные способы представления информации в экспозиции выходят за рамки статичных экспонатов, стремятся показать их живыми, активными, яркими и более подробными, насколько это возможно и насколько позволяют современные мультимедийные технологии. Спроектированные арт-объекты увязаны с основной экспозицией музея, что аргументировано в морфологической карте также поддержаны разными сценариями видеомонтажа на стенах Казанского Кремля. Кроме того в проекте заложена идея мобильности создаваемых экспозиционных арт-объектов: находясь в разных местах города они могут выполнять не только образовательную-информационную, но и рекламную функцию, оповещая жителей разных районов города о специфике выставки. Они дихотомичны и многофункциональны, способствуют повышению уровня благоустройства города и позитивного изменения его облика как для жителей, так и для гостей Казани. Их актуальность обеспечивается популярностью города как туристического места, проводимыми мероприятиями и развитием современной городской культуры.

Информация о проекте и авторах

Дизайн-проект мультимедийных инсталляций музея естественной истории в Казани.

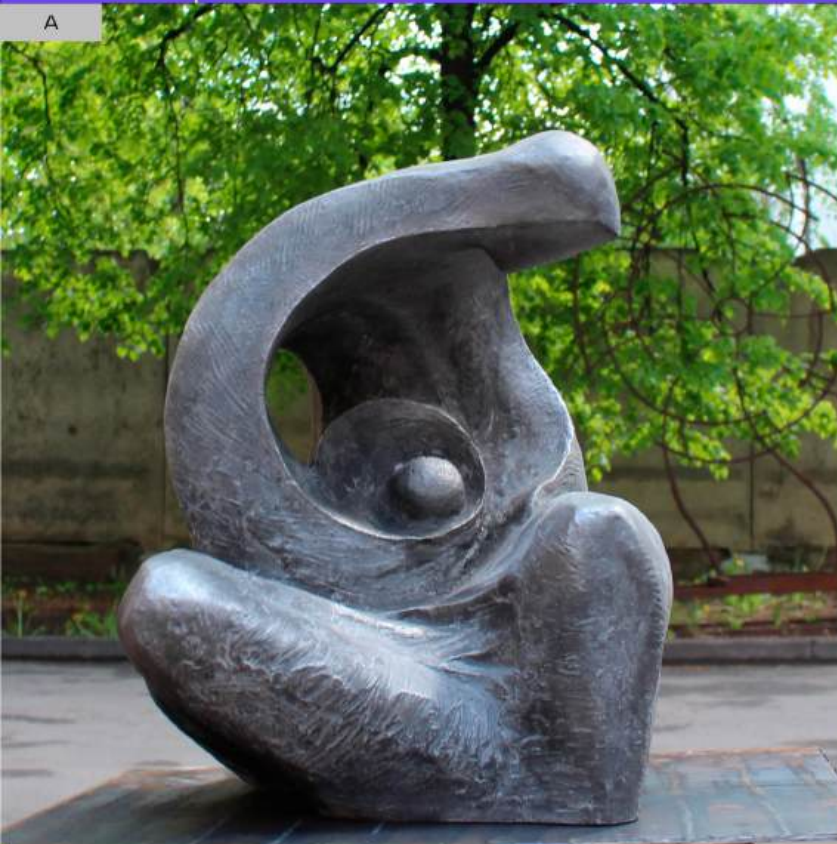
Выпускная квалификационная работа бакалавра "Проектирование городской среды"

Авто — Нуртудинова Карина Артуровна

Руководитель — Михайлова А.С., доктор искусствоведения, профессор кафедры Дизайна КФАСУ

ФБОУ ВО «Казанский государственный архитектурно-строительный университет» кафедра Дизайн

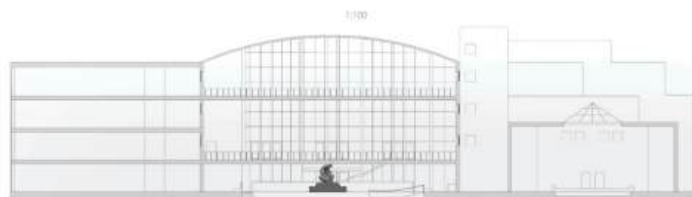
А



Посвященная выставке

Скульптура "Материнство" для зала научно-траматического центра специализированной медицинской помощи детям имени В.Д. Войно-Ясенецкого выполнена методом литья с последующей обработкой и тонировкой.

Тема проекта посвящена популяризации, развитию семейных ценностей и приурочена к стальной теме 2024 года - года Сталь.

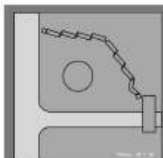


Информация о проекте и авторе

Автор проекта: Рыбикова Мария Сергеевна, выпускница
РХТУ им.Степанова
Руководитель проекта: Шляховский Алексей Алексеевич, старший
принадлежит РХТУ им.Степанова

Размер: 500x370x470
Материал: алюминий

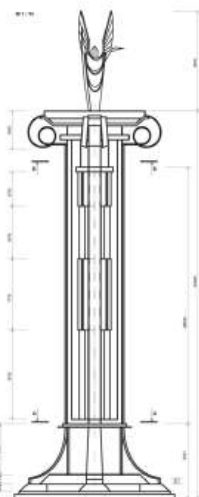
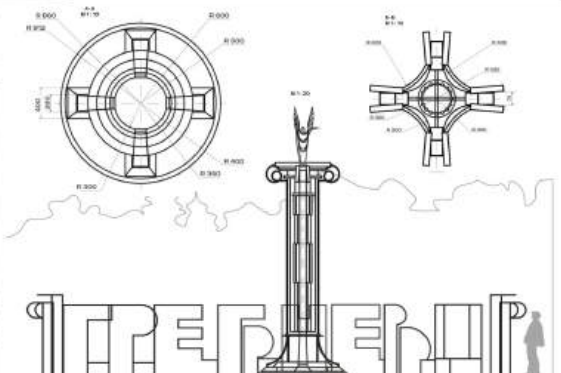
А



Архитектурный проект "Гребнево"



Проект въездной группы усадьбы "Гребнево"

**Пояснительная записка**

Выездная группа разработана для усадьбы "Гребнево".

Усадьба «Гребнево» находится на реконструкции, но при этом открыта для посещения. На территории усадьбы проводятся различные мероприятия, в том числе организуются зоны отдыха и досуга. Предполагается установить проект въездной группы, въездной для усадьбы.

Проект намерен на границе земельного участка полей и леса, которые уже имеют облик исторического архитектурного объекта.

Целью проекта является создание единого архитектурного ансамбля, который будет включать в себя и существующие объекты усадьбы, и новые объекты, которые будут созданы в процессе реконструкции.

Объекты проекта: архитектурный ансамбль, который будет включать в себя и существующие объекты усадьбы, и новые объекты, которые будут созданы в процессе реконструкции.

Таким образом, был разработан проект ансамбля, форма которого является яркой и выразительной, как историческим объектам, так и современным объектам с фетивной.

Выход ансамбля в виде архитектурного ансамбля, который будет включать в себя и существующие объекты усадьбы, и новые объекты, которые будут созданы в процессе реконструкции.

Таким образом, проект ансамбля и проект ансамбля, который будет включать в себя и существующие объекты усадьбы, и новые объекты, которые будут созданы в процессе реконструкции.

Информация о проекте и авторе

Автор проекта: Николай Александрович Фроловский, архитектор РГНУ им. С.С. Удальцова

Руководитель проекта: Мария Валерьевна Фролова-Корсакина, архитектор РГНУ им. С.С. Удальцова
Директор филиала: Мария Валерьевна Фролова-Корсакина, архитектор РГНУ им. С.С. Удальцова

Рисунки выполнены на листе: 1000/2000/1250
Получено на печать на территории РГНУ им. С.С. Удальцова
Ветеринар С.С. Удальцов

ПРОЕКТ МОДУЛЬНЫХ
БЫСТРОВОЗВОДИМЫХ КОНСТРУКЦИЙ
ДЛЯ ВРЕМЕННОГО ПРОЖИВАНИЯ

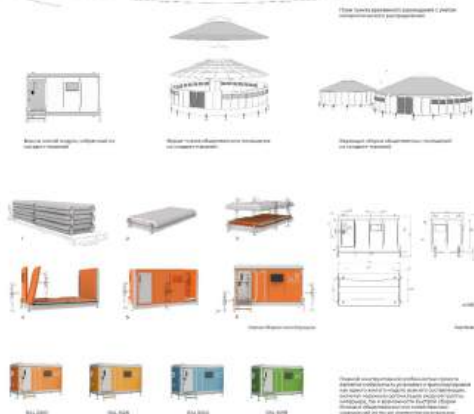
Проект был разработан в рамках учебного задания по дисциплине «Архитектура малых архитектурных форм» в рамках программы «Архитектура» факультета «Архитектура» СПбГАСУ. Руководитель проекта: Кудрявцева Анастасия Александровна. Проект разработан студентами 1 курса архитектурного факультета СПбГАСУ.



Надзорный
Институт
Дизайн

Команда: «Дизайн среды и интерьера»
Профиль: «Гражданский дизайн»
Группа: «1.0201» 1 семестр

ПРОЕКТИРОВАНИЕ
Студия: Кудрявцева А.А.,
Бремидзельте, Вольфа Г.А.



Проект был разработан в рамках учебного задания по дисциплине «Архитектура малых архитектурных форм» в рамках программы «Архитектура» факультета «Архитектура» СПбГАСУ. Руководитель проекта: Кудрявцева Анастасия Александровна. Проект разработан студентами 1 курса архитектурного факультета СПбГАСУ.

Пояснительная записка

Главной конструктивной особенностью проекта является мобильность установки и транспортировки как одного жилого модуля, всех его составляющих, включая надземную организацию входной группы, интерьера, так и возможности быстрой сборки больших общественных или хозяйственных сооружений из тех же элементов конструкции. Жилой модуль представляет из себя конструкцию контейнерного и сборно-разборного типа. В комплекте к нему также идет складная лестница. Две 60 короба состоят из двух жестких рам, соединенных между собой шарниром. Лестница монтируется в сам корпус контейнера. Дополнительно, предусмотрена рациональная длина всех составляющих частей (стенды-панелей) на сборные единицы, что позволяет совмещать стэндвэи-панели разного назначения и формировать такие конструкции как санузлы, медпункты и хозяйственные блоки. В основе сборки больших конструкций, таких как столовая и образовательный центр лежит система сборки карт.

Информация о проекте и авторе

Проект выполнил: Кудрявцева Анастасия Александровна
Руководитель: Вольфа Глеб Александрович

Проект был разработан за один учебный семестр в качестве дипломной работы.

A

ДИЗАЙН-ПРОЕКТ АВТОПРИЦЕЛА "FOODTRACK"



ФОТОИЛЛЮСТРАЦИЯ: СТЕПАНОВА Е. Ю., ТРОИЦКАЯ А. С., ВЕЛИЧКАЯ С. А.

Пояснительная записка

Мобильная торговля – это современное и еще неосвоенное направление, оно только начинает свое развитие в России. Данный проект направлен на демонстрацию возможности употребления приобретенной пищи в непосредственной близости от точки продажи с помощью конструктивного решения с раскладной системой столов и стульев, прикрепляющихся к кузову. Функцию защиты от непогоды выполняет объемный навес из водоотталкивающей ткани на каркасе из телескопических труб.

Информация о проекте и авторах

- г. Новосибирск
 - Автор Семенова Анастасия Сергеевна, выпускница НТИ (филиала) РГУ им. А.Н. Косыгина по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Промышленный дизайн»

А

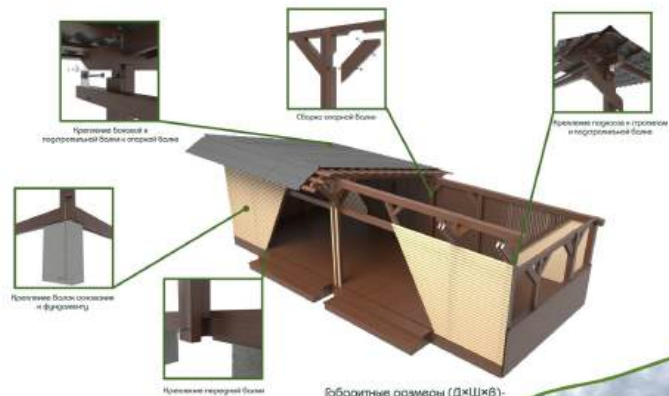
Этапы сборки конструкции



Поиск вариантов



Крепление основных элементов конструкции



Габаритные размеры (Д*Ш*В)-
11*5,6*3,7 м

Реализованная беседка



Пояснительная записка

Беседка разработана для веревочного городка «Хамми парк», расположенного в парке имени С.М. Кирова г. Ижевск. Беседка будет предназначена для аренды по случаю празднований знаменательных событий детей и взрослых, корпоративных мероприятий и комфортного отдыха на природе. Малая архитектурная форма выполнена шириной 4 метра, длиной 10 метров и максимальной высотой 3 метра с учетом требований заказчика. Беседка имеет полуоткрытую конструкцию с открытым передним фасадом, подходящую для использования в парке с равной высотой до нижней линии конструкции при желании разделить беседку на две зоны. Дизайнерское решение вписывается в концепцию парка и при этом выполняется из экологических материалов. При разработке чертежей были предложены варианты наиболее надежных и при этом незаметных соединений деталей конструкции. Сроки реализации: июнь 2023 - сентябрь 2023.

Информация о проекте и авторах

Выпускная квалификационная работа студентки ИЖГТУ Григорьевой Софии Артемовны
Руководитель выпускной квалификационной работы к.т.н., доцент Ложкин Юрий Валерьевич



Пояснительная записка

Актуальность работы. С каждым новым поколением история прошлого забывается все больше и больше. Дети редко интересуются началом истории города, в котором родились и живут. Многие прожия всю жизнь там и не узнали историю своей родины, в которой росли и жили. Создав среду, которая будет сохранять всю историю развития места мы увеличиваем историческую ценность территории. Такая среда расширяет знания и горизонты посетителей. История - это всегда про развитие. А тема обучения актуальна в любом поколении. Человек живет развитием. И это развитие должно основываться не только на будущем, но и на историческом прошлом. Поэтому главной функцией среды является обучение. Захватывая две темы истории и учебы, мы создаем новую актуальную среду для города.

Цель работы: создать обучающую среду на территории школы искусств, сохранив исторический контекст и истинно зарождения данной территории.

Миссия: парк сохраняет и воссоздает историческое наследие, позволяя детям погрузиться в прошлое и узнать о великих личностях и событиях. Парк несет в себе главную функцию - образовательную и помогает молодому поколению найти себя. В парке использована нестандартная композиция дорожек, для того чтобы передать ощущение нового будущего.



ОСВЕЩЕНИЕ

Было выбрано пять ключевых объектов, для которых разработались освещение: собор Св. Духа, Звонница собора, Святая колода в Кремле, Колодезь, Мемориал «Вечная слава странам и городам», Собор в честь великого князя Всеволода Глебовича Глебовича (Собор Св. Спаса). Его освещение восточит и себя лето режим, выключая подсветку на зимовальном этапе.

01 БДЖИНОЕ
02 ВОСКРЕСНОЕ
03 ФЕСТИВАЛЬНОЕ
04 ШЕРКОВНО-ГРАДЯНИНОЕ (ФЕСТИВАЛЬНОЕ)
05 ШЕРКОВНО-ГРАДЯНИНОЕ (ФЕСТИВАЛЬНОЕ)

Мемориал «Вечная слава странам и городам» освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света. Вечная колодезь освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Звонница собора освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Собор в честь великого князя Всеволода Глебовича Глебовича (Собор Св. Спаса) освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Собор Св. Духа освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Святая колода в Кремле освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Колодезь освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Мемориал «Вечная слава странам и городам» освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.



ОСВЕЩЕНИЕ

Общее заливающее локальное (акцентирующее) фоновая заливка

Список объектов:

1. Собор Св. Духа
2. Звонница собора
3. Святая колода в Кремле
4. Колодезь
5. Мемориал «Вечная слава странам и городам»
6. Собор в честь великого князя Всеволода Глебовича Глебовича (Собор Св. Спаса)
7. Собор Св. Спаса
8. Собор Св. Спаса
9. Собор Св. Спаса
10. Собор Св. Спаса

Дизайн-концепция экстерьерной световой среды Кремля г. Великий Новгород «Блаженный в свет»

БДЖИНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Примеры фонов на стенах собора

Примеры фонов на стенах собора и акцентное освещение

БДЖИНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ СБОРА С ПРИНЦИПАМИ ФОНОВ И СВЕТОДА

ФЕЛОНЬ

Коллекция заливается в виде «сетки» культурно-исторические планировки архитектуры Кремля в отношении световозвращательной или пассивной световозвращательной оболочкой. Это становится объектом города в частый свет и подводит свет истории и православия и показать перспективу развития в ногу с современными ритмами.

Фелонь - элемент церковной архитектуры, в котором для защиты священника от непогоды и холода надевается длинный нагрудник. Фелонь имеет вид длинного нагрудника с широкими рукавами. Фелонь имеет вид длинного нагрудника с широкими рукавами.

Список объектов:

1. Собор Св. Духа
2. Звонница собора
3. Святая колода в Кремле
4. Колодезь
5. Мемориал «Вечная слава странам и городам»
6. Собор в честь великого князя Всеволода Глебовича Глебовича (Собор Св. Спаса)
7. Собор Св. Спаса
8. Собор Св. Спаса
9. Собор Св. Спаса
10. Собор Св. Спаса

Воскресное освещение

Примеры фонов на стенах собора и в коридоре акцентное освещение

БДЖИНОЕ АКЦЕНТНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

БДЖИНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ СБОРА С ПРИНЦИПАМИ РАБОДА

ОМОФОР

Мемориал «Вечная слава странам и городам» освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Вечная колодезь освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Звонница собора освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Собор в честь великого князя Всеволода Глебовича Глебовича (Собор Св. Спаса) освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Собор Св. Духа освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Святая колода в Кремле освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Колодезь освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Мемориал «Вечная слава странам и городам» освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

ФЕСТИВАЛЬ

ОТДЕЛЬНЫЕ КУЛЬТУРНЫЕ КОМПЛЕКСЫ

ГОРОДСКАЯ КУЛЬТУРА

01 КРЕМЛЬ

Кремль освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

02 ВОДЯНИЦА

Водяница освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

03 ДАМБА

Дамба освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

04 СУМЕРКИ

Сумерки освещаются с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

05 ВЕЧЕР

Вечер освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Мемориал на Стрелке освещается с помощью точечных светильников, которые создают эффект «парящего» света.

Список объектов:

1. Собор Св. Духа
2. Звонница собора
3. Святая колода в Кремле
4. Колодезь
5. Мемориал «Вечная слава странам и городам»
6. Собор в честь великого князя Всеволода Глебовича Глебовича (Собор Св. Спаса)
7. Собор Св. Спаса
8. Собор Св. Спаса
9. Собор Св. Спаса
10. Собор Св. Спаса

10.6. ВИРТУАЛЬНЫЕ ПРОСТРАНСТВА

художник-живописец, архитектор, скульптор, теоретик искусства, педагог, профессор.



Д
Д
Д
Д

Верещагина, 12
ул. Верещагина, 10

AR экскурсия

Утраченные памятники архитектуры можно увидеть в объёме



10.6. Виртуальные пространства

ПОЛЕНОВА 1/14

Дата постройки: 1924 г.
Архитекторы: Ерогуш, Веселов

ИСТОРИЯ ДОМА

История дома Поленова 1/14 начинается в 1924 году, когда архитекторы Ерогуш и Веселов спроектировали здание в стиле конструктивизма. В 1928 году дом был построен. В настоящее время здание используется как жилой дом.

Жители	П. П. Колок	И. П. Колок	Мария Колосов Ерогуш П. А.
1924	1928	1991	

Постер

ул. Левитана, 4

ПРОЕКТНОЕ РЕШЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СРЕДЫ ВЫСТАВКИ «ФАРФОР И ВРЕМЯ» В МУЗЕЕ СОВРЕМЕННОЙ ИСТОРИИ РОССИИ

ЛОКАЦИИ: Посетителей виртуальный музей современной истории России. Один из функциональных элементов — именная карта, позволяющая посетителям проходить маршрут страны и создавать 3D-карты.

VR В МУЗЕЕ: Выставка виртуальной реальности погружает посетителя и позволяет исследовать эпохи и взаимодействия, с использованием, например, осязаемых элементов, которые в зависимости от взаимодействия с ними и записываются в статистику.

КОНЦЕПЦИЯ: «Время VR». Переосмысление темы «Фарфор и время» в виртуальном пространстве. Это позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой VR.

АГИТАЦИОННОЕ: Специальный фарфор с дисками, специально подготовленный для выставки. Это позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой. Это также позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой. Это также позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой.

ЦЕЛЬ: Создание виртуальной выставки с применением VR и интерактивных стендов.

ЗАДАЧИ:

1. Разработка VR-пейзажа выставки.
2. Подготовка 3D-моделей и анимации объектов.
3. Внедрение в выставку.
4. Создание виртуальной среды и интеграция с другими мультимедийными элементами.

ВЫСТАВКА В VR:

- 1** Виртуальный музей современной истории России. Здесь посетитель может увидеть историю страны и ее развитие.
- 2** Виртуальный музей фарфора. Здесь посетитель может увидеть историю фарфора и его развитие.
- 3** Виртуальный музей искусства. Здесь посетитель может увидеть историю искусства и его развитие.

ИТЕРАКТИВНЫЙ ЭКРАН:

- История фарфора. Здесь посетитель может увидеть историю фарфора и его развитие.
- История искусства. Здесь посетитель может увидеть историю искусства и его развитие.

ЧЕХОНИНСКИЙ АГИТАЦИОННОЕ: В этом разделе мы рассказываем об истории фарфора и его развитии. Мы создали виртуальный музей, который позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой.

СВЕТЛА ЧЕХОНИНА ТАБЕЛКА ЖЕЛТОКОЕ РЕШЕТКА: В этом разделе мы рассказываем об истории фарфора и его развитии. Мы создали виртуальный музей, который позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой.

МАЛЕВИЧ, ИВАННИК, СУПРЕМАТИЗМ: В этом разделе мы рассказываем об истории искусства и его развитии. Мы создали виртуальный музей, который позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой.

СТРАЦИОНАЛ ПОКАЖИ: В этом разделе мы рассказываем об истории искусства и его развитии. Мы создали виртуальный музей, который позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой.

АГИТАЦИОННОЕ ФАРФОР: В этом разделе мы рассказываем об истории фарфора и его развитии. Мы создали виртуальный музей, который позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой.

АГИТАЦИОННОЕ: В этом разделе мы рассказываем об истории фарфора и его развитии. Мы создали виртуальный музей, который позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой.

ЧЕХОНИНСКИЙ АГИТАЦИОННОЕ: В этом разделе мы рассказываем об истории фарфора и его развитии. Мы создали виртуальный музей, который позволяет посетителю взаимодействовать с выставкой.

Посетительская зона

Агитационный фарфор - это уникальное явление в истории мирового искусства, которое стало символом эпохи революции. Новое руководство страны поставило цель создать не просто посуду для пролетариата, а продвинуть мотивационную платформу в массы. Искусство агитфарфора, как явление интересно не только с точки зрения созерцательного, но и в контексте истории конкретных периодов советского правления и их восприятия художниками.

С помощью интерактивности и технологии VR, восприятие истории и погружение в сами работы становятся более наглядными, интересными и захватывающими. Зритель может рассмотреть работы, которые он увидел бы ажурно и полностью погрузиться в эпоху, в которой они были созданы.

Информация о проекте и авторах

Айванян Лилит Арменовна
 Руководитель доцент Кузнецова Е.А.
 Мультимедийное оснащение выставки
 «Фарфор и время» в музее современной истории России



Пояснительная записка

«Ожившая ароматы»
 Торговая экспозиция парфюмерного магазина в новом формате с добавлением визуальной составляющей, созданная с помощью современных технологий. Теперь покупатели смогут оценить ароматы не только физически, но и совершить путешествия-синестезию в их мире.

«Парфюмерная среда: смысловая синестезия»
 Путешествие-синестезия в виртуальный мир ароматов предполагает создание уникального опыта для покупателей парфюмерного магазина. С помощью современных технологий и добавления визуальной составляющей, каждый аромат становится не просто запахом, но и переносит покупателя в свой уникальный мир. Это позволяет не только оценить аромат физически, но и погрузиться в его атмосферу, пережить его историю и эмоции. Путешествия-синестезия в виртуальный мир ароматов позволяет покупателям получить более полное представление о каждом аромате и сделать более осознанный выбор.

Информация о проекте и авторах

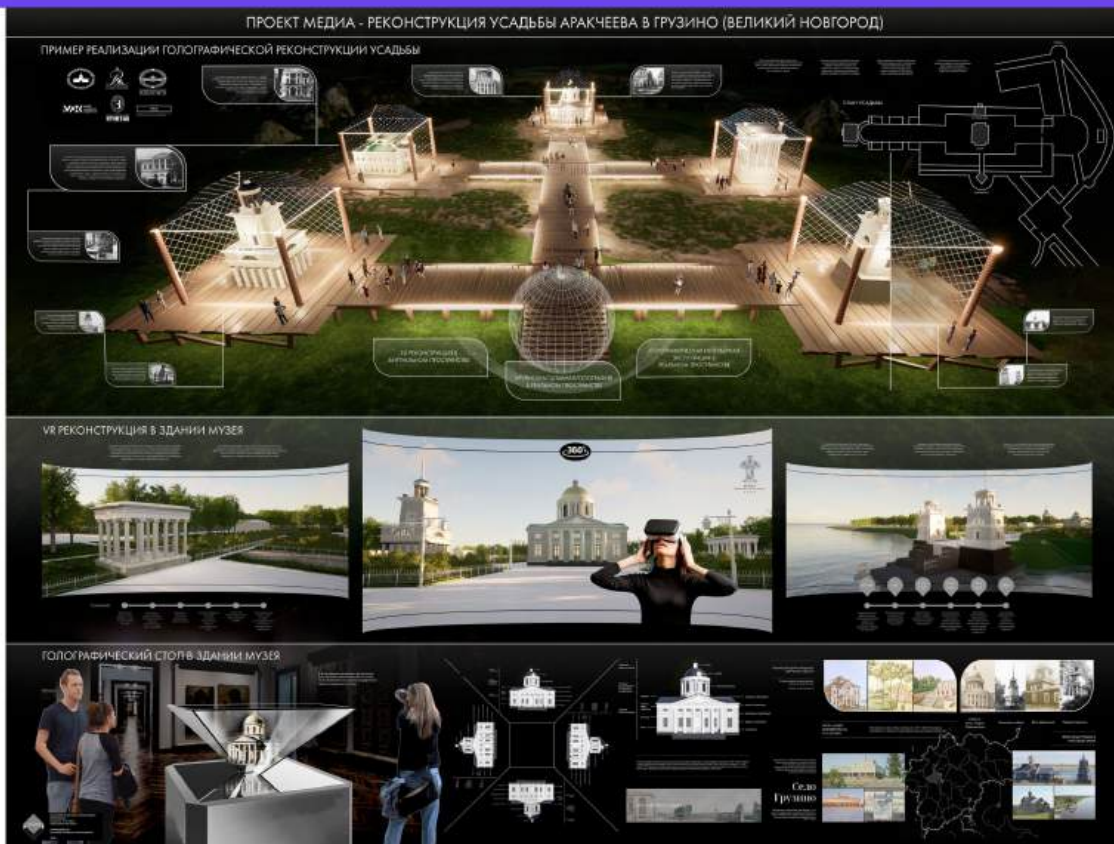
Борисинских Юлия Владимировна
 Руководитель проекта Кузнецов Е.А.
 Дизайн-концепция виртуального торгового пространства парфюмерного бутика (VR)

**Пояснительная записка**

Шоурум L1 в VR — новый уровень погружения в свет. Представление художественного образа, который передает историю и предлагает новый смысл. Мы не продаем светильники, мы предлагаем лучшее персонализированное освещение для вашего уникального опыта и образа жизни. Проект показывает связь между освещением и состоянием, просвещает о том, как изменить свое пространство и подстроить его под текущее состояние и цели с помощью световых решений. У аудитории недостаточно знаний о функциях света, это влияет на выбор осветительных приборов и планирования

Информация о проекте и авторе

Калашникова Арина Константиновна
Руководитель ст.преп. Иванова Е.В.
Проектное решение мультимедийной среды шоурума для светотехнической компании L1 Group

**Пояснительная записка**

Проект предлагает решение актуальной проблемы взаимодействия человека с исторической средой, воссозданной в виртуальном пространстве. Современные технологии позволяют нам воссоздавать внешний вид не дошедших до нас или перестроенных объектов культурного наследия. Зрители смогут почувствовать реальные размеры зданий, погрузиться в атмосферу того времени. Полученные ресурсы обладают не только историко-культурной значимостью, но и эффективно используются в образовательном процессе. Концепция данного проекта предполагает демонстрацию исторического объекта - усадьбу Аракчеева в 3D-виде, чтобы пользователи могли подключиться с помощью VR-гарнитуры и изучить исторический комплекс. А также воссоздание усадьбы с помощью голографических технологий, и создание интерактивного экрана и голографического стола для музея в Грузино.

Информация о проекте и авторах

Коростелева Elizaveta Дмитриевна
 Руководитель доцент Кузнецов Е.А.
 Проект медиа - реконструкция усадьбы Аракчева
 в Грузино (Великий Новгород)



Пояснительная записка

Проект посвящен 80-летию годовщины снятия блокады и отдаёт дань подвигу ленинградцев, которые в трудные времена сохранили культурное наследие для будущих поколений. Искусство поддерживало дух жителей осажденного города, что отражено в концепции «Спасение культуры. Культура ради спасения». На каждой из локаций расположены интерактивные инструменты: VR бинокляры, планшеты с AR-приложением, метки для смартфона. Маршрут интерактивной экскурсии по г. Санкт-Петербургу включает основные достопримечательности: Дворцовая площадь, Исаакиевский собор, Казанская площадь, Летний сад, Блокадный радиорепродуктор, Санкт-Петербургская филармония, Театр Музыкальной Комедии.

Информация о проекте и авторах

Михалаткова Марина Михайловна
Руководитель ст.преп. Иванова Е.В.
Дизайн-концепция интерактивной экскурсии
«Искусство Блокадного Ленинграда»
(г. Санкт-Петербург)

**Пояснительная записка**

VR Concept — компания, которая нашла ключ к будущему развитию человечества через сотрудничество между прошлым и будущим. Они выявили общую точку не только 21-ого века, но и предыдущих веков. Этой точкой стали магазины. Они превратились в общий центр соединения людей, где всё сходится в общую единую сеть желаний. Эти желания выходят за границы одного лишь магазина и распространяются на другие потребности. Благодаря активной позиции VR Concept сотрудничеству технического развития и эстетической мысли человека привело к созданию города AREA (место соединения реализации человеческих потребностей и эстетической жизни). Где каждый может познать себя и сотрудничать для появления нового общества будущего AREA - территория (VR)

Информация о проекте и авторах

Силантьева Дарья Александровна
Руководитель доцент Кузнецова Е.А.
Дизайн-концепция виртуального пространства
торговой экспозиции «Город Будущего»

А

ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ЭКСКУРСИИ К 100-ЛЕТНЕМУ ЮБИЛЕЮ ПОСЁЛКА ХУДОЖНИКОВ

Посёлок Сокол
Расположен на севере Москвы, неподалёку от последней подстанции метро «Сокол».

Город-сад
Посёлок «Сокола» стал одним из воплощений концепции города-сада.

А. М. Герасимов
советский художник, живописец, архитектор, скульптор, теоретик искусства, педагог, профессор.

Дом
Доммастерскую для художников построили в 1937 г.

Идея
Реконструкция жизни человека в посёлке художников в 1930е гг.

Аудитория
Туристы Студенты Местные жители

AR экскурсия
Утраченные памятники архитектуры можно увидеть в объёме

ПОЛЕНОВА 1/4
ИСТОРИЯ ДОМА

VR-реконструкция
восстановление внешнего облика или структуры утраченного памятника при помощи современных технологий

аудио текст из книги фото окружение

Состав сцены
интерфейс персонажи

окружение картины

Сценарий

1 Встреча с К. Ворошиловым 2 Погружение в картину 3 Рассказ И. Павлова о дружбе

4 Встреча с В. В. Мешковым 5 Рассуждения А. М. Герасимова

Интерфейс

Имя персонажа: А. М. Герасимов

Табличка с информацией

Зона звука

Меню

Персонажи

И. Н. Павлов К. Е. Ворошилов В. В. Мешков

ул. Лавинная, д.8

Коллекция «Бракеры» - фото кабинета секретаря в здании «Бракеры» в форме

ул. Лавинная, д.8

Коллекция «Бракеры» - фото

ул. Лавинная, д.8

«В. И. Ленин на трамбле»

Получение в картину: рисунок в интерьере через устройство, реализованное в форме смартфона

ул. Лавинная, д.8

Сцена А. М. Герасимов

ул. Лавинная, д.8

«Самый чуждый» 1924

ул. Лавинная, д.8

Интерактивный персонаж в форме персонажа: Илья-Иванович Павлов

ул. Лавинная, д.8

Интерактивный персонаж в форме персонажа: Илья-Иванович Павлов

ул. Лавинная, д.8

Интерактивный персонаж в форме персонажа: Илья-Иванович Павлов

Центральная площадь - пересечение улиц

Пояснительная записка

Город сад - принципиально новое для Москвы пространство. Сочетание лучших качеств города и деревни. Все дома разные и продуманы. В основе планировки поселка - теория восприятия пространства, разработанная философом Павлом Флоренским. Здесь есть и ломаная улица и «еластика Микеланджело» - сужающаяся улица, заканчивающаяся садом. Улица словно растворяется в зелени сада. Все эти приемы преследовали одну цель - сделать небольшой по площади поселок более масштабным и величественным. Концепция — отражение быта и окружения жителя посёлка Сокол в период 1930-1940-х годов, представление систематичной и наглядной исторической действительности через архитектурный облик ключевых зданий. Цель — реконструкция посёлка Сокол с помощью мультимедийных технологий в сочетании с традиционными формами подачи информации. Задачи — создание контент для стенда в посёлке, создание 3D моделей для сайта, создание контента для VR, разработка сценария взаимодействия.

Информация о проекте и авторах

Скитова Мария Александровна
Руководитель ст.преп. Иванова Е.В.
Дизайн-концепция интерактивной экскурсии к 100-летию юбилею Поселка Художников



Старейшина



Ларра



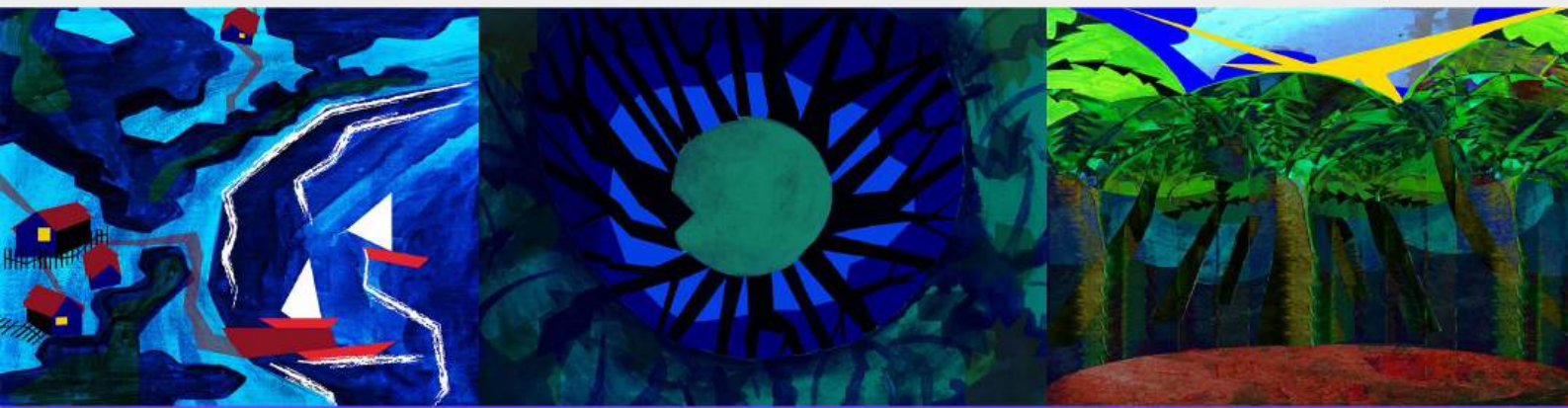
Дочь Старейшины



Смелый воин



Фоны Концепт-артов



Пояснительная записка

Книга-игра с дополненной реальностью по мотивам повести Максима Горького

Книга-игра – это литературная форма творчества, находящаяся на стыке литературы и компьютерной игры – ролевая игра, в которой выбор читателя влияет на формирование сюжета.

AR-иллюстрация >>>



Рекламный ролик >>>



Информация о проекте и авторах

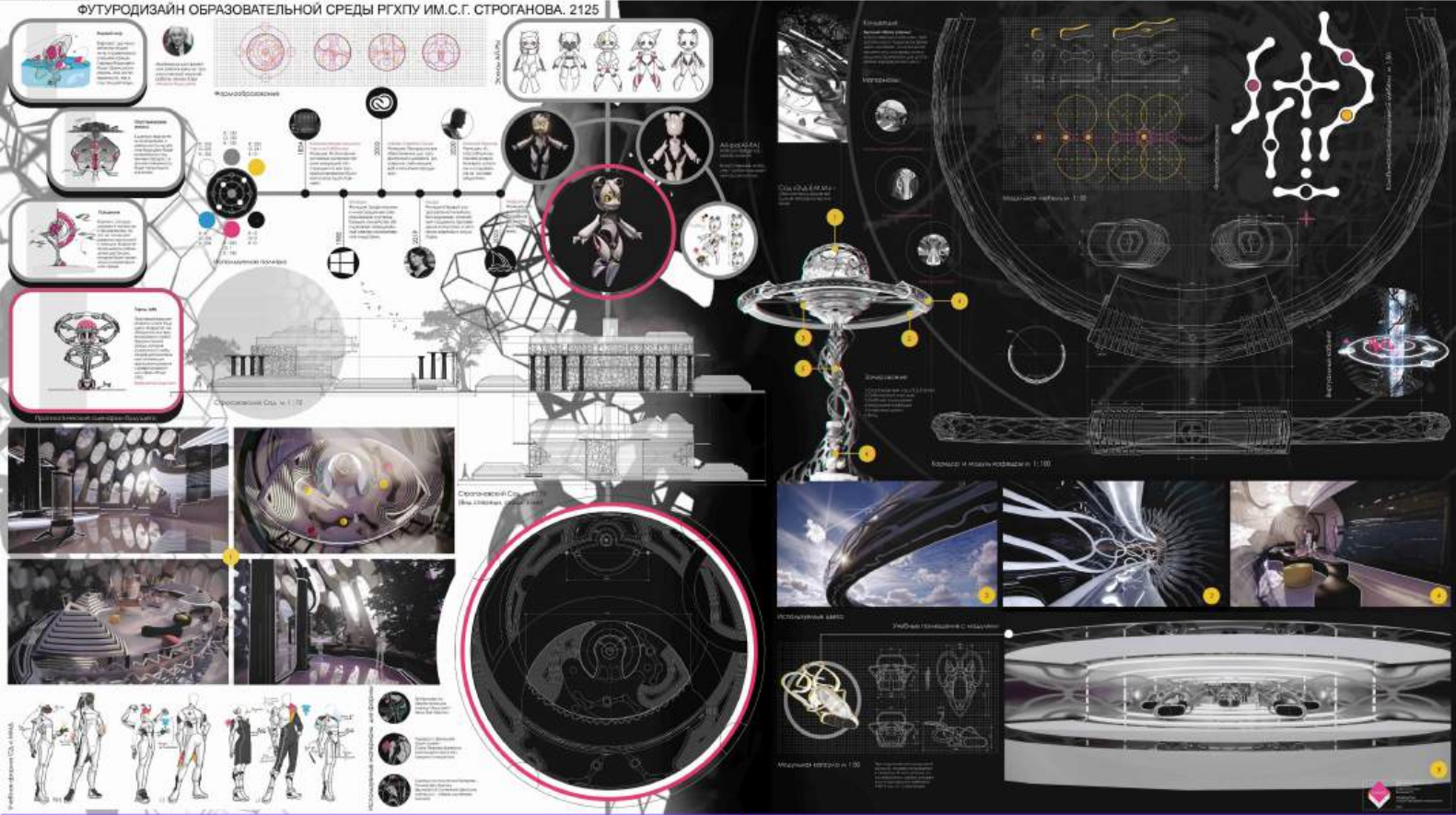


Анна Осипова, Екатерина Мухоморова, Александр Голубович, Пудяков

Выпускная квалификационная работа факультета журналистики МГУ имени М.В. Ломоносова, 2022 г.

A

ФУТУРОДИЗАЙН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ РГХПУ ИМ.С.Г. СТРОГАНОВА. 2125



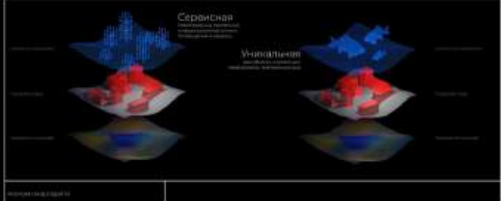
Пояснительная записка

Футуродизайн образовательной среды университета направлен на создание инновационной и адаптивной образовательной среды, отвечающей вызовам современности и требованиям будущего. В условиях быстрого развития технологий и изменения образовательных парадигм, проект предлагает внедрение новых подходов к организации учебного процесса, включая использование цифровых технологий, гибких пространств и интерактивных методов обучения.

Информация о проекте и авторах

Автор: Васильева И.С.
Руководитель доц. Агаллов В.Ж., ст.преп. Хасанова Ю.М.

ВИРТУАЛЬНАЯ НАДСТРОЙКА



ПРИМЕР



ПРИМЕР



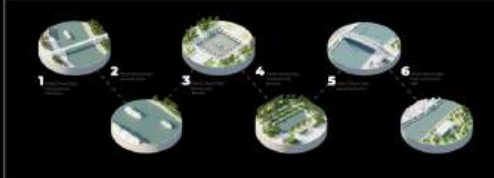
ИНТЕРФЕЙС



МАРШРУТ



ТИПОЛОГИЯ ПРОСТРАНСТВ



СРЕДОВЫЕ ОБЪЕКТЫ

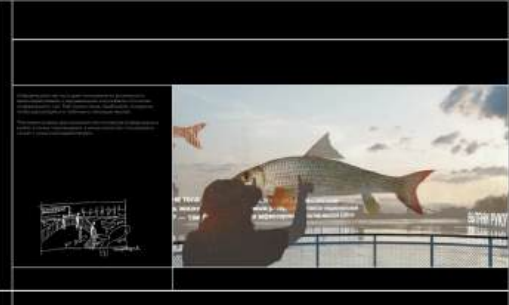


ДИЗАЙН ИНТЕРАКТИВНОЙ ВИРТУАЛЬНОЙ НАДСТРОЙКИ ДЛЯ ГОРОДСКИХ АКВАТОРИЙ

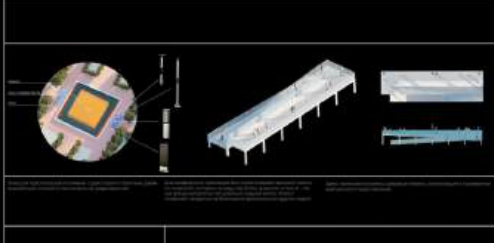
ПРОСТРАНСТВО РЕКИ



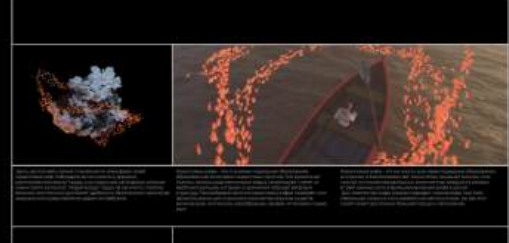
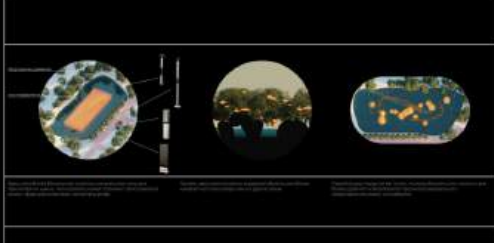
ДИЗАЙН ИНТЕРАКТИВНОЙ ВИРТУАЛЬНОЙ НАДСТРОЙКИ ДЛЯ ГОРОДСКИХ АКВАТОРИЙ



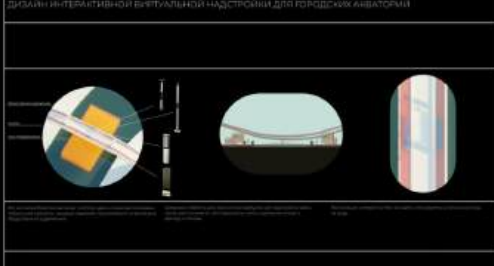
ФИГУРНЫЙ ФОНТАН



ПИОНЕРСКИЙ ПРУД



КРЫМСКИЙ МОСТ



Пояснительная записка

Основой исследования стала гипотеза, что в ближайшие десятилетия среда города станет смешанной, т.е. в дополнение к существующей физической среде приобретет виртуальную надстройку. Мы сможем воспринимать ее через VR-гарнитуры. Очки, при этом, заменят большинство носимых гаджетов, так же, как до этого смартфона заменил целый набор вещей, которые раньше приходилось носить с собой.

Помимо утилитарной, возникнет уникальная тематическая виртуальная среда, четко локализованная в определенных точках города, и имеющая рекреационный, туристический и культурный потенциал. Пример такой среды - интерактивная виртуальная среда городских акваторий.

Во проектировании потребовало разработки системы правил безопасного размещения в городской среде всех элементов виртуальной надстройки, а особенности контента формы существования в городской среде - информативно-развлекательного маршрута, акватории городских фонтанов и прилегающих территориях выбраны по признаку уникальности городской ситуации.

Для каждого этапа разработанного маршрута предложено отдельное средовое решение, включающее как зонирование территории, ее наполнение средовыми объектами (т.е. разработку "реальной" половины среды), так и сценарий виртуального представления, которое пользователь увидит в процессе его прохождения.

Информация о проекте и авторах

Дипломная работа "Дизайн интерактивной виртуальной среды для городских акваторий" выполнена на кафедре дизайна факультета дизайна и медиакоммуникации Института общественных наук РАНХиГС.

Дипломанты:
Маргарита Сергеевна Монако
Научный руководитель:
Екатерина Александровна Гурова, доцент, кандидат искусствоведения

Консультанты:
Андрей Валерьевич Васильев, преподаватель
Сергей Сергеевич Шестеряков, старший преподаватель

11. ПРОЕКТЫ, ВЫПОЛНЕННЫЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ПО АРХИТЕКТУРЕ, ДИЗАЙНУ, ЛАНДШАФТУ

художник-живописец, архитектор, скульптор, теоретик искусства, педагог, профессор.



Д
Д
Д
Д

Верещагина, 12
ул. Верещагина, 10

AR экскурсия
Утраченные памятники архитектуры можно увидеть в объёме



10.6. Виртуальные пространства

ПОЛЕНОВА 1/14

Дата постройки: _____ 1924 г.

Архитекторы: _____ Ерега+Васеньки

ИСТОРИЯ ДОМА

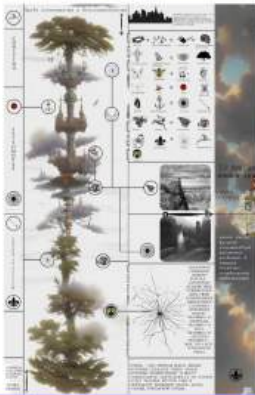
Жители

П. П. Колок	И. П. Колок	Мария Колотова Евгения П. А.
1924	1938	1961

ул. Левитана, 4



Постер



Исследовательский проект
 «Степень влияния искусственного интеллекта на архитектуру, дизайн и ландшафт»
 Исследование влияния искусственного интеллекта на архитектуру, дизайн и ландшафт. Целью проекта является изучение возможностей ИИ в создании архитектурных решений, анализе городских пространств и разработке ландшафтных проектов. Проект включает в себя анализ существующих данных, генерацию новых идей и реализацию прототипов. Результаты исследования будут представлены в виде отчета и презентации.

Исследовательский проект
 «Исследование влияния искусственного интеллекта на архитектуру, дизайн и ландшафт»
 Исследование влияния искусственного интеллекта на архитектуру, дизайн и ландшафт. Целью проекта является изучение возможностей ИИ в создании архитектурных решений, анализе городских пространств и разработке ландшафтных проектов. Проект включает в себя анализ существующих данных, генерацию новых идей и реализацию прототипов. Результаты исследования будут представлены в виде отчета и презентации.

Исследовательский проект
 «Исследование влияния искусственного интеллекта на архитектуру, дизайн и ландшафт»
 Исследование влияния искусственного интеллекта на архитектуру, дизайн и ландшафт. Целью проекта является изучение возможностей ИИ в создании архитектурных решений, анализе городских пространств и разработке ландшафтных проектов. Проект включает в себя анализ существующих данных, генерацию новых идей и реализацию прототипов. Результаты исследования будут представлены в виде отчета и презентации.