

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І
АРХІТЕКТУРИ

Архітектурний факультет

дизайну

(назва випускової кафедри)

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ ВИПУСКНОЇ РОБОТИ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ
БАКАЛАВРА ДИЗАЙНУ

на тему:

«Дизайн інтер'єрів та обладнання приміщень комп'ютерного клубу»

Макаренка Германа Ігоровича

(прізвище, ім'я та по батькові здобувача повністю)

Київ 2024 р.

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І
АРХІТЕКТУРИ**

Архітектурний факультет

дизайну

(назва кафедри)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
Юлія ТРЕТЯК

„____” _____ 20__ року

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ ВИПУСКНОЇ РОБОТИ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ
БАКАЛАВРА ДИЗАЙНУ**

на тему:

«Дизайн інтер'єрів та обладнання приміщень комп'ютерного клубу»

(назва)

Виконав Макаренко Герман Ігорович _____
(прізвище, ім'я та по батькові повністю)

022 Дизайн

(спеціальність)

Інтер'єр та обладнання

(освітня програма)

Групи ДН-20-3 _____

Керівник Шапаренко О.М. _____
(прізвище та ініціали)

(вчене звання, науковий ступінь)

Ідентичність підтверджую

Київ 2024

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ

Факультет Архітектурний
Кафедра ДИЗАЙНУ
Освітньо-кваліфікаційний рівень Бакалавр
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
(шифр і назва)
Спеціальність 022 «Дизайн»
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан архітектурного факультету

д.т.н., проф. О.В. Кащенко

«___» _____ 2024 року

ЗАВДАННЯ для ВИКОНАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ ВИПУСКНОЇ РОБОТИ НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТЬОГО СТУПЕНЯ бакалавра дизайну

Макаренко Герман Ігорович

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи «Дизайн інтер'єрів та обладнання приміщень комп'ютерного клубу» _____

2. Керівник роботи Шапаренко О.М. _____

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «11» квітня 2024 року № 648/2

3. Термін виконання студентом роботи 12.02.2024 – 18.06.2024 р.

4. Вихідні дані до роботи Ситуаційний план, схема генерального плану, плани поверху, фасади, розрізи архітектурного об'єкту

5. Зміст пояснювальної записки за розділами:

I. Аналіз теоретичних та нормативних джерел, проєктної практики.

II. Дизайн інтер'єру.

III. Дизайн елемента меблів (обладнання) в інтер'єрі.

Список використаних джерел.

6. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Ситуаційний план та схема генплану розміщення ділянки будівлі; плани, розрізи фасади та перспективні зображення будівлі, в якій розробляється інтер'єрне рішення; опорний (обмірний) план приміщення(нь); план демонтажу і монтажу конструкцій; план приміщення з розміщенням меблів, розгортки стін, розріз,

план стелі з елементами освітлення, деталі, паспорт оздоблення; проєкт елемента меблів (обладнання): ортогональні види, розріз, вузли, специфікація елементів вузлів, 3-D модель, ергономічна схема, зображення в кольорі та матеріалі.

7. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
1	<i>Керівник Шапаренко О.М.</i>		
2	<i>Керівник Шапаренко О.М.</i>		
3	<i>Керівник Шапаренко О.М.</i>		

8. Дата видачі завдання 12.02.2024 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	<i>Видача завдання</i>	<i>12.02.2024</i>	
2	<i>Збір матеріалу</i>	<i>12.02. –12.03.2024</i>	
3	<i>Виконання клазури</i>		
4	<i>Розробка ескізу, пояснювальної записки - I розділу</i>	<i>13.03. –23.04.2024</i>	
5	<i>Оцінка ескізу</i>	<i>23.04.2024</i>	
6	<i>Подальша розробка пояснювальної записки, графічної частини і роботи в матеріалі</i>	<i>24.04. –05.06.2024</i>	
7	<i>Перевірка роботи на відсутність плагіату</i>	<i>06.06 – 07.06.2024</i>	
8	<i>Передзахист, допуск до захисту</i>	<i>12.06. –13.06.2024</i>	
9	<i>Підготовка презентації і доповіді, друкування роботи</i>	<i>13.06. –15.06.2024</i>	
10	<i>Захист роботи</i>	<i>18.06. –26.06.2024</i>	

Студент _____ Макаренко Г.І.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Шапаренко О.М.
(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗМІСТ ПОЯСНЮВАЛЬНОЇ ЗАПИСКИ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ I. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ ПРИМІЩЕНЬ КОМП'ЮТЕРНОГО КЛУБУ	9
1.1. Аналіз теоретичної джерельної бази. Дослідження та вивчення аналогів	9
1.2. Нормативні вимоги проектування інтер'єрного середовища	24
РОЗДІЛ II. ЗАСОБИ І ПРИЙОМИ ФОРМУВАННЯ ІНТЕР'ЄРУ	32
2.1. Вихідні дані	32
2.2. Концепція інтер'єру	35
2.3. Функціонально-технологічне і об'ємно-просторове рішення інтер'єру приміщень	36
2.4. Меблі та обладнання	45
РОЗДІЛ III. ДИЗАЙН-РОЗРОБКА ЕЛЕМЕНТУ МЕБЛІВ	47
3.1. Аналіз аналогів та прототипів	47
3.2. Функціональні особливості рішення авторського елемента обладнання	51
3.3 Конструктивно-технологічне та декоративне рішення, матеріали	53
ВИСНОВКИ	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	59

Вступ

Актуальність теми дослідження

Україна, перебуваючи в епоху стрімкого технологічного розвитку та цифрової трансформації, переживає значний розквіт геймінгу та електронного спорту. Актуальність комп'ютерних клубів в Україні не обмежується простою можливістю грати в ігри – це стає центром для розвитку геймерської культури, спільнот та електронних спортивних подій.

Зростання популярності електронних спортивних змагань в Україні є ключовим фактором активізації комп'ютерних клубів. Турніри з відомих відеоігор, таких як Dota 2, CS:GO та League of Legends, приваблюють як учасників, так і велику кількість глядачів, які бажають відчутти атмосферу конкуренції. Популярність цих подій сприяє не лише залученню нових гравців, але й створенню професійної геймерської сцени, де талановиті гравці можуть показати свої навички та досягти визнання.

Зростання кількості стрімерів та контент-творців в Україні сприяє попиту на спеціалізовані місця, де гравці можуть зручно транслювати свої ігрові сесії. Комп'ютерні клуби стають платформою для обміну досвідом, спілкування та створення спільнот, що надає особливий сенс об'єднання геймерів. Такі клуби часто обладнані професійними стрімінговими установками, що дозволяє стрімерам забезпечити високоякісну трансляцію своїх ігрових сесій, залучаючи нових підписників та глядачів.

Крім традиційного геймінгу, клуби в Україні сприяють розвитку творчих ігор, інді-проектів та геймдевелопменту. Організація ігрових хакатонів, лекцій та тренінгів дозволяє висвітлити геймерам інші аспекти індустрії та створює можливості для самореалізації. Такі заходи не лише сприяють розвитку навичок, але й допомагають геймерам знайти однодумців та створити власні проекти, які можуть стати успішними на міжнародному рівні.

Комп'ютерні клуби можуть також слугувати майданчиками для підготовки операторів дронів:

Комп'ютерні клуби можуть створювати або використовувати сучасні симулятори дронів, щоб тренувати військових операторів. Наприклад, вони можуть інтегрувати віртуальну реальність (VR) для тренування. Це надає можливість віртуально вивчати роботу дронів, виконувати завдання та реагувати на різні сценарії. Завдяки такому підходу, оператори отримують необхідний досвід та навички в умовах, максимально наближених до реальних.

Комп'ютерні клуби можуть співпрацювати з військовими установами для розробки та використання спеціалізованих навчальних ігор або платформ, а не тільки симуляторів дронів. Це допоможе військовим операторам оволодіти технічними та тактичними навичками. Для вивчення теорії в комп'ютерних клубах можуть проводитися лекції та воркшопи з використання та програмування дронів, а також ігор або платформ. Це забезпечує всебічну підготовку та розуміння технологій, що використовуються у сучасному військовому середовищі.

У цілому, комп'ютерні клуби в Україні визначаються не лише як місця для ігор, але і як гніздо для культурного, соціального та інтелектуального розвитку геймерської спільноти. Вони стають осередками, де молодь може розвивати свої навички, знайомитися з новими технологіями та знаходити нових друзів. Клуби сприяють формуванню активної спільноти, яка об'єднує людей з різних сфер та допомагає їм знаходити спільні інтереси та цілі. Це, в свою чергу, сприяє розвитку інноваційних ідей та проектів, які можуть мати значний вплив на майбутнє геймінгу та технологій в Україні.

Мета роботи полягає в створенні дизайну інтер'єру приміщення комп'ютерного клубу. Спроектуювавши такий простір, де відвідувачі зможуть проводити своє дозвілля з задоволенням і користю. Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких завдань: - провести аналіз літературних джерел по дизайну інтер'єрів комп'ютерних клубів; - дослідити світову практику дизайну інтер'єру комп'ютерного клубу; - обґрунтувати концепцію дизайну інтер'єру приміщення закладів дозвілля; - обґрунтувати функціонально-планувальне й об'ємно-просторове рішення інтер'єру; - обґрунтувати підбір матеріалів та

кольорової гама для інтер'єру; - обґрунтувати функціональні, технологічні та конструктивні особливості наповнення комп'ютерного клубу. Методи, за якими здійснюється робочий процес: методи теоретичного дослідження (перехід від абстрактного до конкретного, ідеалізація, уявний експеримент, формалізація, дедуктивний метод.

РОЗДІЛ I. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ ПРИМІЩЕНЬ КОМП'ЮТЕРНОГО КЛУБУ

1.1. Аналіз теоретичної джерельної бази. Дослідження та вивчення аналогів

Розробка приміщень комп'ютерного клубу включає в себе комплексний підхід, що враховує як технічні, так і естетичні аспекти. Відповідно до теоретичних джерел, основними принципами дизайну комп'ютерних клубів є зручність, ергономічність та атмосфера, яка сприяє довготривалому перебуванню відвідувачів.

Основні теоретичні дослідження вказують на важливість правильної організації робочих місць. Згідно з дослідженнями, зручні крісла, які підтримують правильну поставу, та столи з можливістю регулювання висоти є ключовими елементами для комфорту користувачів. Високоякісне обладнання, включаючи сучасні комп'ютери, монітори з високою роздільною здатністю, та периферійні пристрої, також є важливими складовими успішного комп'ютерного клубу.

Аналіз аналогів показує, що багато сучасних комп'ютерних клубів акцентують увагу на створенні унікального дизайну інтер'єру, який відображає геймерську культуру. Використання світлодіодного підсвічування, тематичних декоративних елементів та графічного мистецтва дозволяє створити атмосферу, що залучає відвідувачів та робить їх перебування в клубі більш приємним. Наприклад, клуби, що використовують графіті відомих ігрових персонажів або інтерактивні панелі з інформацією про останні ігрові події, привертають увагу і створюють неповторний візуальний стиль.

Додатково, важливо враховувати такі аспекти, як акустика приміщення та температурний режим, що також впливають на загальний комфорт. Наприклад, використання звукоізоляційних матеріалів може значно покращити якість звуку

в ігровій зоні, а системи кондиціонування забезпечують оптимальну температуру протягом усього року.

Організація структури приміщень комп'ютерного клубу повинна забезпечувати зручний доступ до різних зон та функціональних областей. Згідно з теоретичними джерелами, оптимальне планування простору включає наступні зони: робочі місця для гравців, зону відпочинку, ресепшн, технічну зону та додаткові зони для проведення турнірів чи інших заходів.

Робочі місця для гравців повинні бути розташовані таким чином, щоб забезпечити достатню відстань між користувачами, мінімізуючи можливість відволікання. Теоретичні дослідження також рекомендують забезпечити адекватне освітлення та вентиляцію в цій зоні для підвищення комфорту. Зона відпочинку повинна бути облаштована м'якими меблями та розвагами, такими як настільні ігри або консолі, щоб відвідувачі могли відновити сили між ігровими сесіями.

Ресепшн є важливою частиною структури приміщення, оскільки саме тут відвідувачі отримують перше враження про клуб. Важливо, щоб ця зона була зручною та привабливою. Теоретичні джерела підкреслюють значення першого враження, яке формується у клієнтів саме на ресепшені. Технічна зона повинна бути розташована в легкодоступному місці для швидкого обслуговування обладнання. Важливо також забезпечити наявність складу для зберігання запасних частин і обладнання, що дозволяє швидко вирішувати технічні проблеми.

Аналіз аналогів показує, що деякі комп'ютерні клуби також включають кафе або бар, де відвідувачі можуть перекусити або випити напій, не покидаючи приміщення клубу. Це додатковий сервіс, який підвищує зручність та привабливість закладу.

Основні функції приміщення комп'ютерного клубу полягають у забезпеченні комфорту, безпеки, гігієни та сприяння соціальній взаємодії. Ці функції є критично важливими для створення привабливого та ефективного простору для відвідувачів.

Безпека у комп'ютерному клубі включає як фізичну безпеку відвідувачів (наприклад, забезпечення протипожежної безпеки), так і кібербезпеку, захист даних користувачів та конфіденційної інформації. Теоретичні джерела акцентують увагу на важливості систем відеоспостереження та контролю доступу, що дозволяють запобігти несанкціонованому доступу до обладнання та даних. Встановлення пожежних сигналізацій, аварійних виходів та інших засобів забезпечення безпеки є важливими аспектами, що допомагають захистити відвідувачів та майно клубу.

Комфорт у клубі досягається за рахунок якісного обладнання, зручних меблів, правильної вентиляції та освітлення. Крім того, важливо створити атмосферу, що сприяє розслабленню та зосередженню, що можна досягти за допомогою ергономічного дизайну та використання приємних кольорів у інтер'єрі.

Гігієнічні умови в комп'ютерному клубі включають регулярне прибирання приміщень, забезпечення санітарних вузлів та дотримання чистоти обладнання. Наприклад, використання антисептичних засобів для обробки робочих поверхонь та регулярна дезінфекція обладнання значно знижують ризик поширення інфекцій. Важливо також забезпечити зручний доступ до санітарних зон, що сприяє підтримці гігієни та комфорту для всіх відвідувачів.

Соціальна взаємодія є важливою складовою функцій комп'ютерного клубу, оскільки він служить місцем для зустрічей, спілкування та спільного проведення часу. Створення зони для соціальних заходів, таких як турніри або клубні зібрання, сприяє зміцненню відчуття спільності серед відвідувачів. Наприклад, проведення регулярних змагань з різних ігор може стимулювати активну участь і створювати дружню атмосферу в клубі.

Отже, аналіз теоретичної бази дозволяє зробити висновок, що успішний дизайн інтер'єру комп'ютерного клубу повинен враховувати всі ці аспекти, забезпечуючи зручність, безпеку, комфорт та привабливу атмосферу для відвідувачів. Комп'ютерні клуби стають не тільки місцем для гри, але й

простором, де народжуються нові ідеї, де геймери можуть знайти однодумців та відчутти себе частиною великої та дружньої спільноти. [5]



Рис. 1.1.1. Інтер'єр Кіберклубу «CHECKPOINT Arsenal» [16]

Кіберклуб «CHECKPOINT Arsenal», розташований за адресою м. Київ, вул. Князів Острозьких, 8, привертає увагу своїм унікальним та сучасним дизайном. Інтер'єр цього закладу відзначається кількома вдалим рішеннями, які можуть бути запозичені для створення власного комп'ютерного клубу.

Перш за все, мінімалістичні меблі в кіберклубі «CHECKPOINT Arsenal» забезпечують комфорт та функціональність. Використання мінімалістичного дизайну дозволяє максимально ефективно використовувати простір, залишаючи достатньо місця для пересування та забезпечуючи комфортні умови для гравців. Ергономічні крісла з підтримкою для спини та регульовані столи дозволяють відвідувачам зручно проводити час за іграми, що є важливим аспектом для будь-якого комп'ютерного клубу.

Одним із ключових елементів дизайну є блакитне освітлення, яке створює футуристичну атмосферу, натхненну фільмом «Трон». Освітлення відіграє важливу роль у створенні настрою та підкреслює високотехнологічний характер закладу. Використання світлодіодного підсвічування в різних зонах приміщення

додає динаміки та робить інтер'єр більш привабливим. Це освітлення не тільки естетично приємне, але й функціональне, забезпечуючи достатню видимість без напруження очей.

Барна стійка, яка повністю функціонує як світильник, є ще одним вдалим рішенням. Це не лише додає інтер'єру унікальності, але й створює центральний елемент простору, де відвідувачі можуть зібратися, обговорити свої ігрові досягнення або просто відпочити. Інтеграція освітлення у меблі є інноваційним підходом, який варто розглянути при розробці дизайну власного клубу.



Рис. 1.1.2. Інтер'єр Кіберклубу «CHECKPOINT Arsenal» [16]

Інтер'єр кіберклубу також грамотно поділений на різні зони, кожна з яких виконує свою функцію. Наприклад, геймерські зони з окремими кабінками для ігор забезпечують приватність та зосередженість, що є важливим для гравців, які беруть участь у турнірах або стріляють свої ігри. Лаунж-зона з м'якими меблями дозволяє відвідувачам відпочити між ігровими сесіями, що підвищує загальний комфорт та задоволеність клієнтів.

Декоративні елементи, такі як використання графічних панелей та інтерактивних екранів, додають інтер'єру сучасності та технологічного стилю. Вони також служать інформаційними панелями, де відвідувачі можуть дізнатися про майбутні турніри, новини геймінгу або навіть переглядати ігрові трансляції в реальному часі.

Важливим аспектом, який також заслуговує на увагу, є акустика приміщення. Використання звукоізоляційних матеріалів допомагає мінімізувати зовнішні шуми та створити комфортні умови для гравців. Це дозволяє уникнути відволікання та покращує загальне враження від перебування у клубі.



Рис. 1.1.3. Інтер'єр Кіберклубу «CHECKPOINT Arsenal» [16]

Останнє, але не менш важливе, це інтеграція сучасних технологій у дизайн клубу. Використання високопродуктивних комп'ютерів, VR-установок та інших інноваційних пристроїв дозволяє забезпечити відвідувачам найкращий ігровий досвід. Системи управління освітленням та температурою також підвищують зручність та комфорт перебування.

Інтер'єр кіберклубу «CHECKPOINT Arsenal» є чудовим прикладом сучасного та функціонального дизайну, який поєднує в собі комфорт, естетику та технологічні інновації. Запозичення вдалих рішень, таких як мінімалістичні меблі, інноваційне освітлення, розумне зонування та інтеграція сучасних технологій, може значно покращити дизайн та функціональність власного комп'ютерного клубу, створюючи привабливий та комфортний простір для відвідувачів. [16]

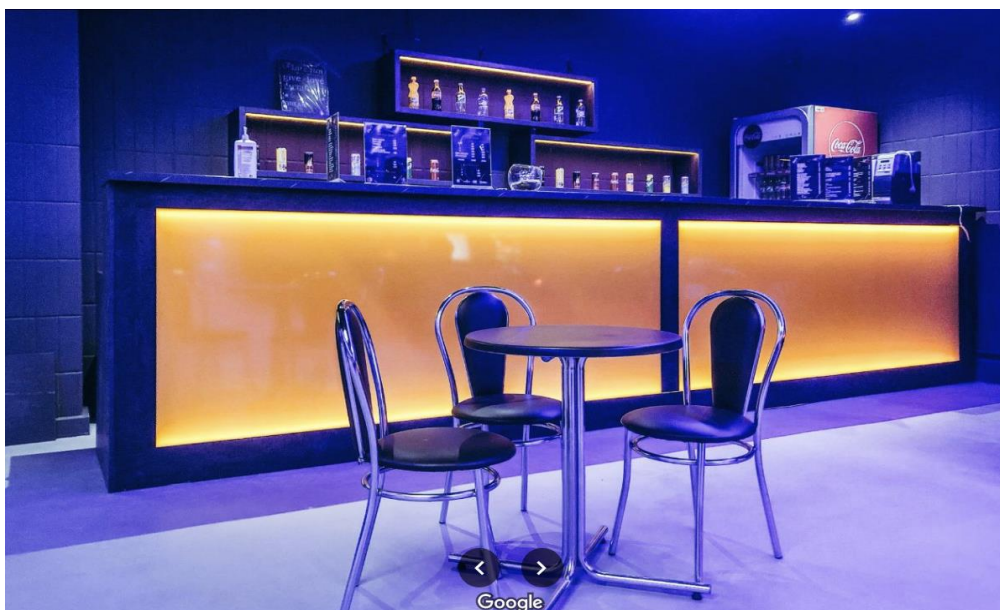


Рис 1.1.5. Інтер'єр комп'ютерного клубу «CyberPlaza» [17]

Комп'ютерний клуб «CyberPlaza», розташований за адресою м. Київ, проспект Червоної Калини, 26, демонструє цікаві та вдалі інтер'єрні рішення, які можуть бути корисними при створенні власного дизайну комп'ютерного клубу.

Одним із центральних елементів інтер'єру є барна стійка, яка одночасно служить як декор, джерело світла та функціональна зона. Яскраве підсвічування створює атмосферу, яка приваблює відвідувачів та робить приміщення більш затишним і сучасним. Використання таких елементів може значно підвищити привабливість будь-якого комп'ютерного клубу. Зовнішній вигляд цієї стійки

можна взяти за основу при розробці власного проекту, адже вона вдало поєднує естетику та функціональність.

Розташування столів та гральних місць у «CyberPlaza» добре продумане і не займає весь вільний простір. Кожне гральне місце обладнане зручно, з достатньою кількістю простору для кожного гравця, що дозволяє уникнути скупчення та забезпечує комфортну гру. Таке розташування сприяє кращій організації простору та зручності користувачів, що є важливим аспектом при створенні власного комп'ютерного клубу.

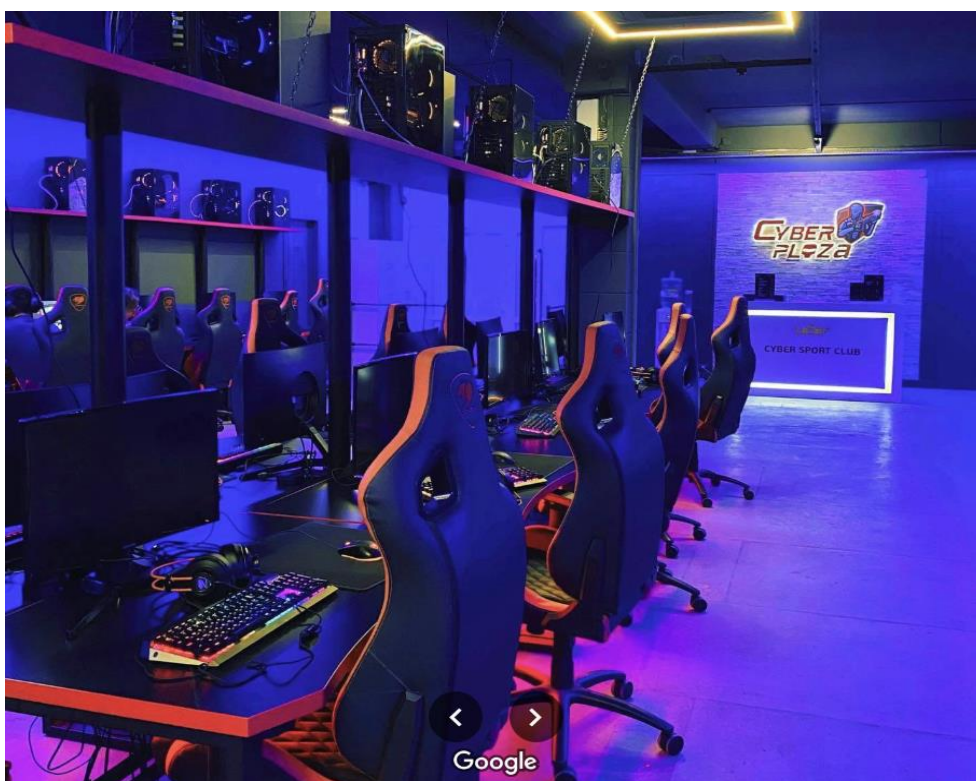


Рис 1.1.6. Інтер'єр комп'ютерного клубу «CyberPlaza» [17]

Стіл адміністратора вдало розташований на вході, що дозволяє контролювати зал і нових відвідувачів. Це важливо для забезпечення безпеки та оперативного обслуговування клієнтів. Адміністратор має можливість спостерігати за тим, що відбувається в клубі, і надавати допомогу відвідувачам при необхідності.

Окрема лаунж-зона з приставками та диванами для відпочинку є ще одним вдалим рішенням у дизайні «CyberPlaza». Вона надає можливість відвідувачам відпочити від гри, поспілкуватися з друзями або пограти в консольні ігри. У цій зоні, як і в зоні барної стійки, можна вживати їжу та напої, що робить перебування у клубі більш приємним та зручним. Така зона сприяє соціальній взаємодії та створює додаткові можливості для відпочинку.



Рис 1.1.7. Інтер'єр комп'ютерного клубу «CyberPlaza» [17]

Особлива увага в «CyberPlaza» приділяється освітленню. Використання яскравого підсвічування та неонових акцентів створює динамічну атмосферу, яка мотивує до гри та підтримує загальний стиль клубу. Таке освітлення може бути корисним прикладом для інших закладів, адже воно не лише виконує функціональну роль, але й підкреслює стиль інтер'єру.

Інтер'єр комп'ютерного клубу «CyberPlaza» є чудовим прикладом сучасного та функціонального дизайну, який поєднує комфорт, естетику та інноваційні рішення. Використання вдалих елементів, таких як барна стійка з

підсвічуванням, продумане розташування гральних місць, вдала організація робочого простору та створення зони відпочинку, може значно покращити дизайн та функціональність власного комп'ютерного клубу, створюючи привабливий та комфортний простір для відвідувачів. [17]



Рис. 1.1.8. Інтер'єр комп'ютерного клубу «It land. Hub T» [19]

Комп'ютерний клуб «IT Land. Hub T», розташований за адресою м. Київ, вул. Рональда Рейгана, 8, демонструє кілька вдалих дизайнерських рішень, які можуть бути корисними при створенні власного комп'ютерного клубу. Розглянемо основні аспекти цього інтер'єру та виділимо найцікавіші елементи.

Бар у «IT Land. Hub T» виглядає сучасно та привабливо, проте вирішено не використовувати його зовнішній вигляд у майбутніх проектах. Барна зона обладнана неоновим підсвічуванням, що додає стилю та створює приємну атмосферу для відвідувачів. Це рішення може бути використане для створення комфортної зони відпочинку та спілкування в комп'ютерному клубі.



Рис. 1.1.9. Інтер'єр комп'ютерного клубу «It land. Hub T» [19]

Особливу увагу привертає цікаве виконання зонування простору без використання перегородок чи конструкцій. У «IT Land. Hub T» зонування здійснюється за допомогою розміщення меблів та використання різного освітлення. Це дозволяє розділити приміщення на окремі функціональні зони, не роблячи його візуально тісним. Таке рішення можна запозичити для власного проекту, оскільки воно допомагає зберегти простір відкритим та просторим, створюючи водночас затишні куточки для різних видів діяльності.

Лаунж-зона у «IT Land. Hub T» обладнана м'якими кріслами-мішками та великими екранами для спільного перегляду ігор чи фільмів. Це чудове рішення для створення зони відпочинку, де відвідувачі можуть розслабитися між ігровими сесіями, поспілкуватися з друзями або пограти в консольні ігри. Використання подібних зон сприяє підвищенню рівня комфорту та задоволеності клієнтів.

Робочі місця у клубі організовані зручно та функціонально. Великі монітори, зручні крісла та сучасне обладнання створюють комфортні умови для гри. Зонування робочих місць виконано таким чином, щоб гравці не заважали один одному, що є важливим аспектом для забезпечення позитивного досвіду відвідувачів.



Рис. 1.1.10. Інтер'єр комп'ютерного клубу «It land. Hub T» [19]

Освітлення у клубі «IT Land. Hub T» відіграє важливу роль у створенні атмосфери. Використання неонових ламп та точкового освітлення додає інтер'єру стилю та підкреслює сучасний дизайн. Це освітлення не тільки виконує функціональну роль, але й створює приємну атмосферу для відвідувачів.

Інтер'єр комп'ютерного клубу «IT Land. Hub T» пропонує кілька цікавих рішень, які можуть бути використані при створенні власного комп'ютерного клубу. Зокрема, варто звернути увагу на сучасне зонування простору без використання перегородок, створення комфортних лаунж-зон, та використання сучасного освітлення. Ці елементи допоможуть створити привабливий та функціональний простір, який забезпечить комфортне перебування відвідувачів та сприятиме їхній задоволеності. [19]



Рис. 1.1.11. Інтер'єр Кіберклубу «PlayHUB Cyber Club» [20]

Кіберклуб «PlayHUB Cyber Club», розташований за адресою м. Київ, вул. Левка Лук'яненка, 13-А, представляє цікавий та функціональний дизайн, який поєднує в собі елементи інтернет-кафе та кіберспортивного простору. Розглянемо основні рішення в інтер'єрі цього закладу та виділимо вдалі аспекти, які можна запозичити для створення власного комп'ютерного клубу.

Кіберклуб має дві основні зони: світлу та темну. Світла зона розташована при вході, створюючи приємне перше враження для відвідувачів. Темна зона знаходиться у глибині будівлі, що дозволяє зосередитися на грі без відволікаючих чинників. Це розділення на зони допомагає задовольнити різні потреби відвідувачів та створює різну атмосферу в кожній частині закладу.

Освітлення відіграє важливу роль у дизайні «PlayHUB Cyber Club». Використання яскравих червоних неонових ламп створює футуристичну атмосферу та додає інтер'єру динаміки. У світлій зоні, ймовірно, використовується м'якше освітлення, яке створює комфортні умови для роботи або спілкування. Таке розумне використання освітлення може бути запозичене для створення різних зон у власному клубі, що дозволяє варіювати атмосферу відповідно до функціонального призначення кожної зони.

Компактне розташування меблів і комп'ютерів є ще одним вдалим рішенням у цьому інтер'єрі. Всі робочі місця організовані так, щоб максимально ефективно використовувати доступний простір. Розміщення комп'ютерів у два ряди вздовж стін дозволяє уникнути тісноти та забезпечує достатній простір для кожного гравця. Це рішення сприяє підвищенню комфорту для відвідувачів та оптимальному використанню площі приміщення.

Темна зона кіберклубу має інтер'єр з яскравими акцентами, що створює контраст і додає візуального інтересу. Яскраві комп'ютерні підсвічування та акцентні стіни роблять простір більш привабливим для геймерів. Такі декоративні елементи можуть бути використані для створення унікальної атмосфери в ігрових зонах власного клубу.

Важливим аспектом є зручність та функціональність розташування всіх елементів інтер'єру. Меблі та обладнання розташовані таким чином, щоб забезпечити легкий доступ до всіх зон клубу. Це підвищує загальний комфорт для відвідувачів та полегшує навігацію по приміщенню.

Інтер'єр кіберклубу «PlayHUB Cyber Club» пропонує кілька вдалих рішень, які можуть бути використані при створенні власного комп'ютерного клубу. Зокрема, варто звернути увагу на розумне зонування простору, використання динамічного освітлення, компактне та зручне розташування меблів і комп'ютерів, а також використання яскравих акцентів в декорі. Ці елементи допоможуть створити привабливий та функціональний простір, який забезпечить комфортне перебування відвідувачів та сприятиме їхній задоволеності. [20]

1.2. Нормативні вимоги проектування інтер'єрного середовища

Специфіка дизайну комп'ютерної, консольної та барної зони

1 Комп'ютерна зона

Комп'ютерна зона є ключовим простором у будь-якому комп'ютерному клубі, призначеним для індивідуальних ігор та роботи на комп'ютерах. Вона повинна забезпечувати максимальний комфорт і функціональність для користувачів. Проектування цієї зони вимагає дотримання певних критеріїв щодо розмірів меблів, матеріалів та стилю.

Геймерські столи

Габарити:

- Ергономіка: Висота, ширина та глибина столу обираються з урахуванням середніх антропометричних даних дорослої людини. Висота столу 700-800 мм дозволяє розміщувати клавіатуру та мишу на зручному рівні для рук. Ширина 1200 мм та глибина 600 мм забезпечують достатній простір для розміщення монітора, клавіатури, миші та інших периферійних пристроїв, а також дозволяють підтримувати правильну поставу.

- Функціональність: Такі габарити забезпечують достатній простір для ігрової активності, а також дозволяють розміщувати додаткове обладнання, таке як аудіосистеми або освітлення.

Матеріали:

- Ламінована ДСП або МДФ: Ці матеріали відрізняються високою міцністю, зносостійкістю та легкою обробкою. Вони стійкі до механічних пошкоджень і вологи, що важливо в умовах інтенсивного використання.

- Металеві каркаси: Використання металу для каркасів столів забезпечує додаткову міцність та стабільність конструкції.

Стиль:

- Футуристичний дизайн: Відповідно до аналізованих фотографій кіберклубів, стиль комп'ютерної зони часто включає використання яскравих

акцентів, неонових підсвічувань та сучасних геометричних форм. Це створює динамічну та привабливу атмосферу, яка мотивує гравців.

- **Мінімалізм:** Простий та чистий дизайн меблів без зайвих деталей допомагає зосередитися на грі та забезпечує легкість у догляді за меблями.

Геймерські крісла

Габарити:

- Регульована висота сидіння: Від 400 до 550 мм, щоб підходити для користувачів різного зросту та забезпечувати оптимальну посадку.

- Глибина сидіння: 400-450 мм для підтримки стегон та забезпечення правильного кровообігу.

- Ширина сидіння: 450-500 мм для комфортного розміщення користувача.

Матеріали:

- Високоякісна штучна шкіра або текстиль: Ці матеріали є зносостійкими, дихаючими та легкими у догляді. Штучна шкіра забезпечує естетичний вигляд та довговічність, а текстиль - комфорт та вентиляцію.

- Піна високої щільності: Використовується для наповнення сидінь та спинок, забезпечуючи підтримку та комфорт протягом тривалого часу.

Стиль:

- Ергономічний дизайн: Геймерські крісла повинні мати регульовану спинку, підлокітники та можливість нахилу для підтримки правильної постави під час гри.

- Яскраві акценти: Відповідно до стилістики кіберклубів, яскраві кольори та підсвічування додають візуальної привабливості та створюють футуристичний вигляд.

Освітлення

Критерії:

- Комфорт для очей: Використання непрямого або розсіяного світла для мінімізації відблисків на екранах комп'ютерів.

- Регульоване освітлення: Можливість налаштування інтенсивності світла для створення оптимальних умов під час ігрових сесій.

Матеріали:

Світлодіодні лампи: Енергоефективні та довговічні, з можливістю зміни кольору та яскравості.

Стиль:

- Неонові підсвічування: Відповідно до сучасних трендів, використання неонових ламп додає динаміки та підкреслює футуристичний дизайн простору.

2. Зона консольних ігор

Зона консольних ігор у комп'ютерному клубі повинна забезпечувати комфортні умови для групових ігор та відпочинку. Цей простір має бути обладнаний меблями, які сприяють тривалому та зручному проведенню часу. Проектування цієї зони включає вибір відповідних габаритів меблів, матеріалів та стилю, що відповідає ергономічним та нормативним вимогам ДСТУ.

Консольні столики

Критерії вибору габаритів:

- Висота: 450-500 мм. Така висота забезпечує комфортне розміщення ігрових приставок, контролерів та іншого обладнання на рівні, зручному для користувачів, що сидять.

- Ширина: 900-1200 мм. Цей розмір дозволяє розміщувати кілька приставок та інших пристроїв, забезпечуючи достатній простір для ігрового процесу.

- Глибина: 450-600 мм. Глибина забезпечує місце для розміщення великого екрану, монітора або телевізора, а також дозволяє розташувати додаткове обладнання.

Матеріали:

- Ламінована ДСП або МДФ: Ці матеріали забезпечують міцність і стійкість до подряпин та інших механічних пошкоджень. Вони легко очищуються та мають довгий термін служби.

- Скло з металевим каркасом: Скляні поверхні додають естетичної привабливості, а металевий каркас забезпечує міцність та стабільність конструкції.

Стиль:

- Мінімалістичний дизайн: Простий та елегантний дизайн без зайвих деталей допомагає підтримувати чистоту та порядок. Використання скляних поверхонь та металевих акцентів додає сучасного вигляду.

- Футуристичні акценти: Відповідно до аналізованих фотографій, додавання неонових підсвічувань та яскравих кольорових акцентів підкреслює динамічний та сучасний характер зони.

Крісло-мішки

Критерії вибору габаритів:

- Висота: 800-1000 мм. Висота забезпечує зручну підтримку спини та голови під час тривалого сидіння.

- Діаметр: 800-1000 мм. Великий діаметр забезпечує достатній простір для комфорту та руху, дозволяючи користувачам зручно розташуватися.

Матеріали:

- Текстиль: Використання міцних та дихаючих текстильних матеріалів забезпечує комфорт та легкість у догляді. Текстильні крісла-мішки можуть бути легко очищені від пилу та забруднень.

- Полістирольні кульки: Наповнювач з полістирольних кульок забезпечує зручну форму, що адаптується до положення тіла користувача, забезпечуючи підтримку та комфорт.

Стиль:

- Сучасний та яскравий дизайн: Використання яскравих кольорів та сучасних матеріалів підкреслює ігрову атмосферу та створює привабливий вигляд.

- Тематичні елементи: Відповідно до стилю кіберклубу, крісла-мішки можуть мати тематику у вигляді популярних ігрових персонажів або кольорових схем, що підкреслюють загальний стиль приміщення.

Освітлення

Критерії вибору:

- Комфорт для очей: Освітлення повинно бути достатньо яскравим, щоб не напружувати очі, але при цьому не створювати відблисків на екранах. Використання розсіяного світла та регульованих ламп допомагає досягти цього ефекту.

- Естетика та функціональність: Освітлення повинно підкреслювати загальний стиль зони, створюючи затишну та привабливу атмосферу.

Матеріали:

- Світлодіодні лампи: Світлодіоди є енергоефективними та довговічними, що забезпечує стабільне освітлення протягом тривалого часу. Вони також дозволяють регулювати яскравість та колір світла.

Стиль:

- Неонові акценти: Використання неонових ламп та підсвічувань додає динаміки та підкреслює сучасний дизайн приміщення.

- Регульовані світильники: Можливість регулювання інтенсивності та напрямку світла забезпечує комфорт та адаптивність освітлення до різних ситуацій.

3. Барне приміщення

Барне приміщення у комп'ютерному клубі відіграє важливу роль, оскільки воно служить місцем відпочинку, спілкування та прийому їжі для відвідувачів. Проектування цієї зони включає вибір відповідних габаритів меблів, матеріалів та стилю, що забезпечують комфорт та функціональність, відповідно до нормативних вимог ДСТУ.

Барна стійка

Критерії вибору габаритів:

- Висота: 1100-1200 мм. Така висота дозволяє зручно стояти або сидіти на високих барних стільцях, що створює комфортні умови для відвідувачів.

- Ширина: 600-800 мм. Ширина забезпечує достатній простір для розміщення напоїв, їжі та аксесуарів бару.

- Довжина: варіюється в залежності від простору, але зазвичай становить від 1500 мм до 3000 мм для розміщення кількох відвідувачів одночасно.

Матеріали:

- Ламінована ДСП або МДФ: Ці матеріали стійкі до подряпин, механічних пошкоджень і вологи, що є важливим у барному середовищі.

- Скло та метал: Використання скла та металу додає сучасного вигляду і забезпечує міцність конструкції.

Стиль:

- Сучасний та мінімалістичний дизайн: Використання чистих ліній, глянцевиx поверхонь та неонових підсвічувань додає бару сучасного вигляду та створює приємну атмосферу.

- Інтегроване освітлення: Неонові лампи або світлодіодні підсвічування під стільницею створюють додаткову естетичну привабливість та підкреслюють стиль інтер'єру.

Столи та стільці

Критерії вибору габаритів:

- Висота столів: 750-800 мм для зручного сидіння за столом.

- Ширина столів: 700-800 мм для квадратних столів або діаметр 800-1000 мм для круглих столів, що забезпечує достатній простір для прийому їжі та спілкування.

- Висота стільців: 450-500 мм для зручного сидіння.

Матеріали:

- Ламінована ДСП або МДФ: Використовується для столів, забезпечуючи міцність і стійкість до вологи та подряпин.

- Текстиль або штучна шкіра: Матеріали для стільців повинні бути зносостійкими та легкими у догляді, забезпечуючи комфортне сидіння.

Стиль:

- Мінімалістичний та сучасний дизайн: Використання простих форм та ліній у дизайні меблів, що забезпечує естетичний вигляд та легкість у догляді.

- Яскраві акценти: Відповідно до стилістики кіберклубу, можна використовувати яскраві кольори та підсвічування, які додають динаміки та сучасності інтер'єру.

Дивани

Критерії вибору габаритів:

- Висота сидіння: 400-450 мм, що забезпечує комфортне сидіння.
- Ширина сидіння: 500-600 мм, що дає достатньо простору для комфорту.
- Глибина сидіння: 500-600 мм для підтримки ніг та спини.

Матеріали:- Текстиль або штучна шкіра: Використання цих матеріалів забезпечує комфорт, зносостійкість та легкість у догляді.

- Піна високої щільності: Використовується як наповнювач для сидінь і спинок, забезпечуючи підтримку та комфорт.

Стиль:

- Затишний та сучасний дизайн: Використання м'яких форм та матеріалів, що створюють затишну атмосферу для відпочинку.

- Тематичні елементи: Дивани можуть бути виконані в стилістиці кіберклубу з яскравими акцентами або тематичними візерунками.

Освітлення

Критерії вибору:

- Комфорт для очей: Освітлення повинно бути достатньо яскравим, щоб створити приємну атмосферу, але не надто інтенсивним, щоб не створювати дискомфорт.

- Функціональність та естетика: Освітлення повинно відповідати загальному стилю інтер'єру та забезпечувати комфортне перебування в приміщенні.

Матеріали:

- Світлодіодні лампи: Енергоефективні, довговічні, з можливістю регулювання яскравості та кольору.

Стиль:

- Неонові акценти: Використання неонових ламп або світлодіодних підсвічувань додає сучасності та динаміки інтер'єру.

- Регульоване освітлення: Можливість змінювати інтенсивність та колір світла для створення різної атмосфери залежно від ситуації.

Проектування комп'ютерної зони, зони консольних ігор та барного приміщення у комп'ютерному клубі вимагає використання якісних матеріалів, таких як ламінована ДСП, металеві каркаси та високоякісна штучна шкіра або текстиль, що забезпечить довговічність і комфорт. Сучасний стиль з яскравими акцентами, неоновими підсвічуваннями та мінімалістичним дизайном сприятиме створенню привабливого та функціонального простору для гравців. Всі розрахунки та стандарти були спроектовані на основі ДБН. [2]

РОЗДІЛ II. ЗАСОБИ І ПРИЙОМИ ФОРМУВАННЯ ІНТЕР'ЄРУ

2.1 Вихідні дані

Комп'ютерний клуб, який було обрано для проектування, розташовується на вулиці Миколи Гулака, 4, Київ, 02000., в одному з корпусів ЖК Бережанський.

Про комплекс

«Бережанський» розташований у мальовничому районі, який поєднує зручну інфраструктуру та близькість до природи. Великий зелений двір із ландшафтним дизайном створює атмосферу затишку та спокою, що дозволяє мешканцям відпочити від міської метушні. Тут розташовані дитячі майданчики, спортивні зони, місця для прогулянок та відпочинку. Весь простір добре освітлений, а доріжки викладені зручними плитками, що забезпечує комфортне пересування.

Двір комплексу спроектований з урахуванням потреб різних категорій мешканців. Для дітей створені безпечні та сучасні ігрові зони з різноманітними атракціонами, а для дорослих – зручні місця для відпочинку, включаючи лавки, альтанки та зони для барбекю. Особливу увагу приділено озелененню: висаджені декоративні дерева, кущі та квітники створюють приємний мікроклімат та естетичну привабливість.

Будівлі зведені за монолітно-каркасною технологією, що забезпечує їхню міцність та довговічність. Зовнішні стіни утеплені за допомогою сучасних теплоізоляційних матеріалів, що сприяє енергоефективності та комфорту у будь-яку пору року. Дахи будинків покриті гідроізоляційними матеріалами, що забезпечує додатковий захист від вологи. Фасади виконані у світлих, приємних для ока тонах з використанням якісних облицювальних матеріалів. Великі вікна забезпечують хорошу освітленість квартир та дозволяють насолоджуватися панорамними видами на околиці. Балкони та лоджії, що виходять на різні боки, додають естетичної привабливості та функціональності житловим приміщенням.

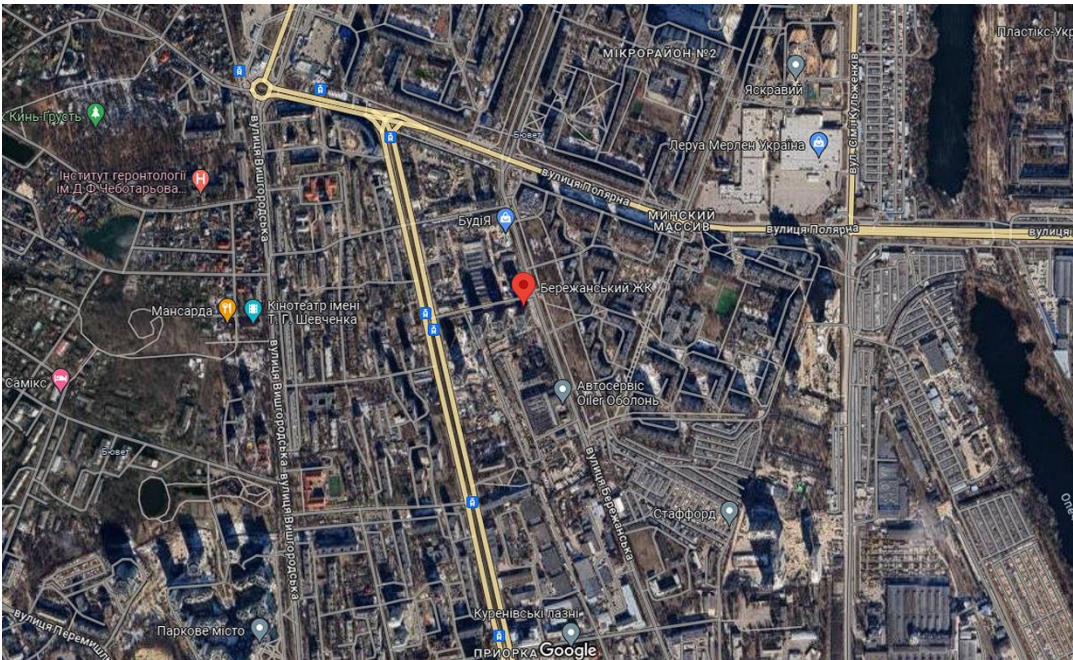


Рис. 2.1.1. Ситуаційний план



ЕКСПЛІКАЦІЯ ГЕНЕРАЛЬНОГО ПЛАНУ

№	Найменування
1	Житловий будинок
2	Дитячий майданчик
3	Алея
4	Паркінг
5	Дорога для автомобілей
6	Дорога для пішоходів
7	Баскетбольне поле

УМОВНІ ПОЗНАЧЕННЯ

Вид	Найменування
	Житловий будинок
	Дитячий майданчик
	Алея
	Паркінг
	Дорога для автомобілей
	Дорога для пішоходів
	Баскетбольне поле

Рис. 2.1.2. Генеральний план та експлікація до нього



Рис. 2.1.3. Перспективне зображення будівлі

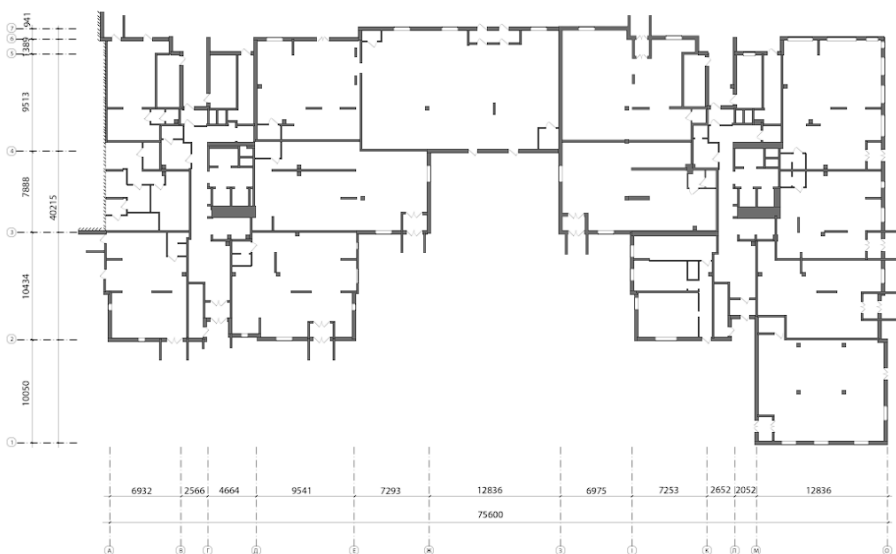


Рис. 2.1.4. План першого поверху будівлі

Загальні відомості про перший поверх. Загальна площа першого поверху одного корпусу займає 1883,98м². В цьому проекті ми проектуємо приміщення загальною площею 242м², яке поділяється на зони : перша вхідна зона — 2,24м², друга вхідна зона — 2,99м², комп'ютерний зал — 50,93м², Консольний зал — 32,13м², чол. сан. вузол — 4,89м², жін. сан. вузол — 4,84м², кафе-бар — 101,40м², комори для зберігання — 1,82м².

2.2 Концепція інтер'єру

Розбір концепції дизайну комп'ютерного клубу

Інтер'єр комп'ютерного клубу демонструє сучасний підхід до створення комфортного та функціонального простору для геймерів. Основні елементи дизайну, такі як темне приміщення, розсіяне освітлення, умовне зонування та інтерактивні елементи, створюють унікальну атмосферу, що сприяє максимальному зануренню у світ ігор.

Темне приміщення є важливою складовою цього дизайну. Використання темних стін та меблів допомагає зменшити відблиски на екранах комп'ютерів, що робить гру більш комфортною для очей. Темний фон також сприяє кращій видимості підсвічування та неонових акцентів, що додає атмосферності та динаміки приміщенню.

Використання світильників з м'яким світлом, розташованих на стінах і стелях, дозволяє рівномірно освітлити простір без створення різких тіней. Це особливо важливо для гравців, оскільки забезпечує комфортне сприйняття простору та знижує втому очей під час тривалих ігрових сесій.

Місце адміністратора, розташоване біля входу, надає змогу слідкувати за всіма зонами клубу та новими відвідувачами. Це рішення дозволяє ефективно організувати роботу персоналу та забезпечити швидке реагування на запити клієнтів. Відкритий простір приміщення з умовним зонуванням створює відчуття простору та свободи, що сприяє комфортному перебуванню в клубі.

Використання меблів та елементів декору для розділення зон дозволяє зберегти відкритість простору, водночас створюючи різні функціональні області.

Інтерактивні елементи, такі як проектори для проектування зображень, персонажів ігор та рекламних роликів, додають динаміки та занурення у світ ігор.

В кафе-бар зоні важливою особливістю є великий вільний простір та точкове освітлення над кожним столом. Це створює затишну атмосферу для спілкування та відпочинку. Крупні м'які меблі прямокутних форм забезпечують комфортне сидіння та підтримку, що важливо для тривалого перебування. Барна стійка, розташована між ігровою та кафе зонами, забезпечує зручний доступ до напоїв та закусок для всіх відвідувачів клубу.

Акцентна полиця, яка слугує світильником, додає інтер'єру естетичної привабливості та функціональності. Вона створює м'яке освітлення та є елементом декору. В кінці зали розташоване сховане VIP місце для гри на консолі або перегляду фільмів, що забезпечує певну приватність та комфорт для відвідувачів, які бажають насолодитися грою або фільмом окремо від інших. [3]

2.3. Функціонально–технологічне і об'ємно–просторове рішення інтер'єру приміщень

Функціонально-планувальне і об'ємно-просторове рішення надає пріоритет комфорту, інтуїтивності для відвідувачів і персоналу, створюючи середовище, яке забезпечить ефективну роботу та привабливість закладу.

Вхідна зона:

Вхід в кубер-клуб здійснюється з двох напрямків: входи з вулиці в ігрову та кафе-бар зони зверху та знизу відповідно.(Рис. 2.3.1.)

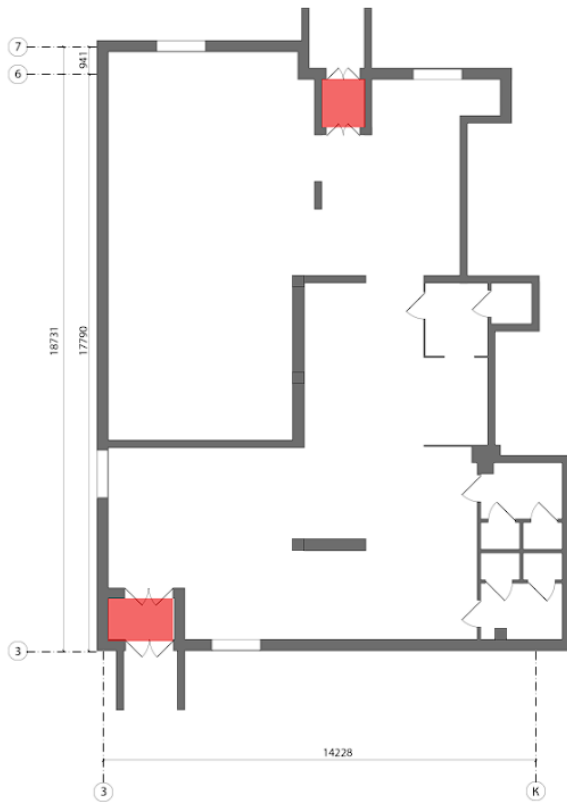


Рис. 2.3.1. Розміщення вхідних зон на плані

Комп'ютерна зона:

Комп'ютерна зона закладу, що розрахована на 15 гральних місць, повинна забезпечувати максимальний комфорт та функціональність для відвідувачів. Простір комп'ютерної зони спроектований таким чином, щоб забезпечити максимальну функціональність та комфорт для відвідувачів. Зонування здійснюється за допомогою меблів та декоративних елементів, що розділяють простір на окремі функціональні області. Столи розташовані ряди, один з яких знаходиться вздовж стіни, а два у центрі приміщення. Це дозволяє створити зручний доступ до кожного грального місця та забезпечити достатньо простору для пересування. (Рис. 2.3.2.)

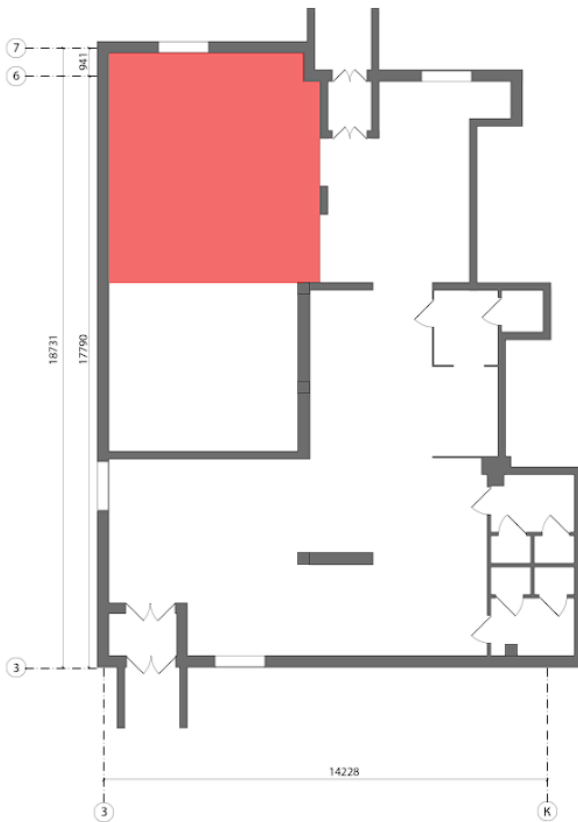


Рис. 2.3.2. Розміщення комп'ютерної зони

Циркуляція та рух:

При вході в заклад відвідувачі потрапляють до ресепшену, який розташований біля входу. Це зручне місце для реєстрації та контролю, забезпечуючи швидкий доступ адміністратора до будь-якої зони закладу.

Від ресепшену веде основний коридор, який з'єднує всі зони закладу. Вздовж цього коридору розташовані основні функціональні області:

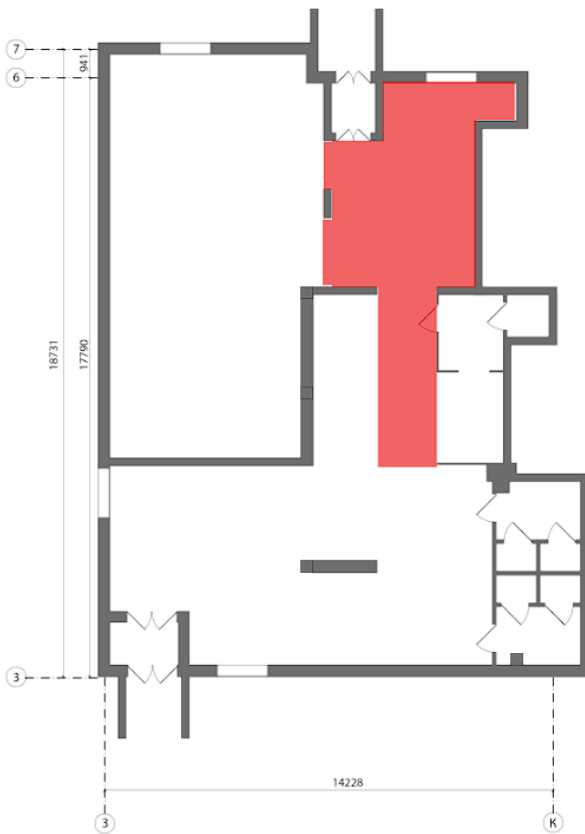


Рис. 2.3.3. Розміщення зон руху

1. Комп'ютерна зона

- Розташована поруч із ресепшеном для зручного контролю. Відвідувачі легко можуть дістатися до своїх місць, не перетинаючи інші зони.

- Широкі проходи між рядами столів забезпечують вільне пересування і доступ до кожного місця.

2. Зона консольних ігор

- Знаходиться далі у заглибленні лише умовно відокремлена від комп'ютерної.

- М'які крісла-мішки та консольні столики розташовані так, щоб уникнути скупчення людей і забезпечити легкий доступ до кожної ігрової станції.

3. Барне приміщення

- Розташоване між комп'ютерною та кафе-баром, забезпечуючи легкий доступ до їжі та напоїв для всіх відвідувачів. Усі зони мають чітко визначені функціональні області, що дозволяють відвідувачам легко орієнтуватися та переміщуватися між зонами без зайвих перешкод. [5]

Функціонально-планувальне і об'ємно-просторове рішення циркуляції в закладі спрямоване на забезпечення зручного та безперешкодного руху відвідувачів між різними зонами. (Рис. 2.3.3.)

Консольна зона:

Консольна зона призначена для комфортного проведення часу за іграми на консолях і має забезпечувати зручний доступ та комфортні умови для гравців.



Рис. 2.3.4. Консольний стіл

- Консольні столики: Розташовані вздовж стін або у центральній частині зони, забезпечуючи достатньо простору для кожного гравця. Столики мають висоту 450-500 мм, ширину 900-1200 мм та глибину 450-600 мм, що дозволяє зручно розміщувати ігрове обладнання та аксесуари.



Рис. 2.3.5. Крісла мішки

- Крісла-мішки: Розташовані перед консольними столиками, забезпечуючи комфортне сидіння під час гри. Висота крісел-мішків становить 800-1000 мм, діаметр — 800-1000 мм, що дозволяє гравцям зручно розташуватися.(Рис. 2.3.5.)

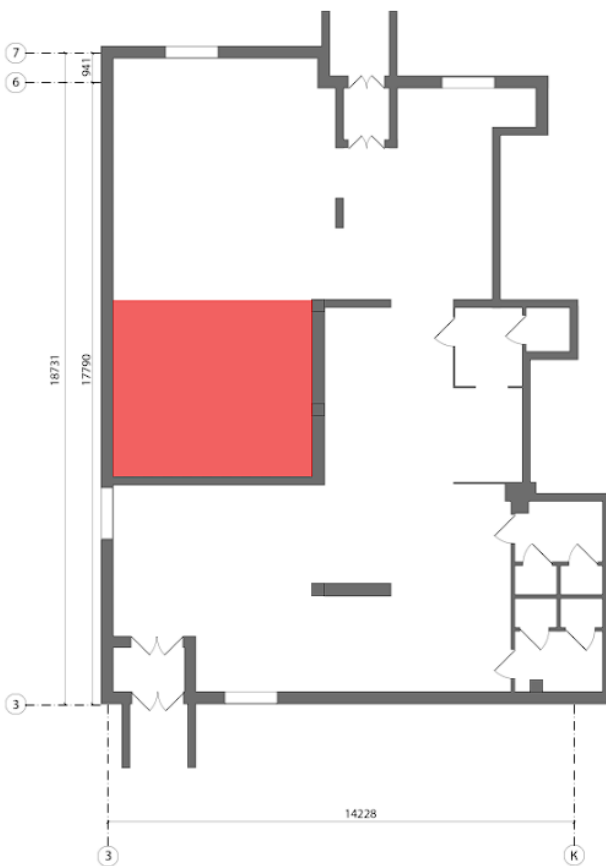


Рис. 2.3.6. Розміщення консольної зони на плані

Кафе-бар зона:

Кафе-бар зона має простору планувальну конфігурацію, що забезпечує вільний рух відвідувачів. Висота стелі становить 3 метри, що створює відчуття відкритості та простору.

- Освітлення: Використовується точкове освітлення над кожним столом, що створює затишну атмосферу та виділяє кожну функціональну область. Акцентна полиця, яка слугує світильником, додає додаткового освітлення та декоративності.

- Зонування: Використання меблів та декоративних елементів для поділу простору на окремі функціональні області. Барна стійка розташована так, щоб розділяти ігрову зону та кафе-бар, забезпечуючи зручний доступ до обох зон.



Рис. 2.3.7. Барна стійка

- VIP зона: Сховане місце для гри на консолі або перегляду фільмів розташоване в кінці зали, забезпечуючи приватність та комфорт для відвідувачів.

Кафе-бар зона спроектована з урахуванням створення комфортного та функціонального простору для відпочинку та спілкування відвідувачів. Продумане розташування меблів, використання сучасних матеріалів та освітлення створюють привабливий та зручний інтер'єр, що сприяє задоволенню потреб відвідувачів. (Рис. 2.3.8.)



Рис. 2.3.8. Розміщення кафе-бару на плані

Санвузли та технічні приміщення:

Санвузли у комп'ютерному клубі виконані в мінімалістичному стилі з використанням темних тонів, що гармонійно вписуються в загальний дизайн закладу.

Санвузли розташовані в кафе-бар зоні для зручного доступу. Вони включають окремі кабінки для унітазів та умивальники з дзеркалами.

Темні стіни та підлога, оздоблені матеріалами, стійкими до вологи та зносу, створюють стильний та сучасний вигляд. Мінімалістичні сантехнічні прилади та освітлення з м'яким розсіяним світлом доповнюють загальну атмосферу клубу. (Рис. 2.3.9.)

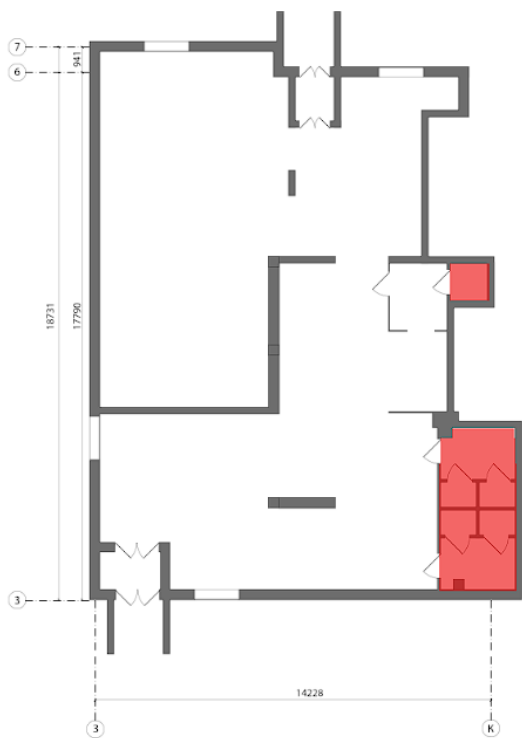


Рис. 2.3.9. Розміщення санвузлів та технічних приміщень на плані

2.4. Меблі та обладнання

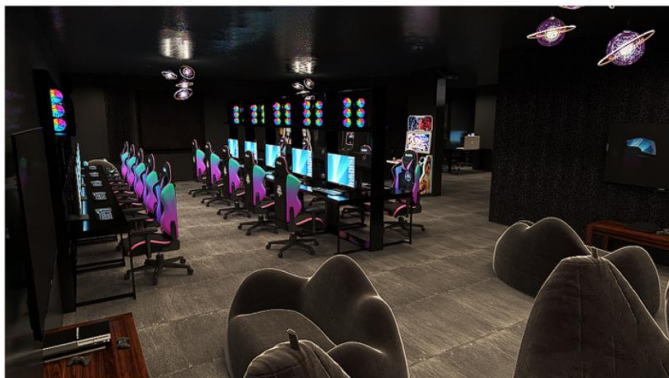


Рис. 2.4.1. Меблі комп'ютерної зони

Комп'ютерна зона:

Меблі у комп'ютерній зоні складаються з геймерських столів і крісел. Столи мають стандартні розміри 120х60 см, що забезпечують достатньо місця для розміщення монітора, клавіатури та миші. Використовуються столи з металевими каркасами та дерев'яними стільницями, що забезпечують стійкість і довговічність. Геймерські крісла з високими спинками та підтримкою для шиї і спини забезпечують комфорт під час тривалих ігрових сесій.

Зона очікування:

Меблі в зоні очікування це великий диван що стоїть вздовж стіни та робочі місця адміністраторів в ніші біля входу.



Рис. 2.4.2. Меблі консольної зони

Консольна зона:

Меблі в консольній зоні включають м'які дивани та пуфи, що забезпечують комфорт під час гри на консолях. Дивани мають оббивку з міцної тканини, яка легко очищується та стійка до зношування. Консольні столики компактні, що дозволяє зручно розміщувати ігрові пристрої та контролери.



Рис. 2.4.3. Меблі кафе-бар зони

Кафе-бар зона:

Меблі в кафе-бар зоні включають зручні дивани та стільці прямокутної форми, а також невеликі столи. Дивани та стільці обтягнуті міцною тканиною, що забезпечує довговічність. Столи виготовлені з дерева та мають розміри, що дозволяють зручно розмістити страви та напої. Барна стійка розташована між ігровою та кафе зонами, забезпечуючи зручний доступ до напоїв та закусок. Освітлення в кафе-бар зоні точкове, з акцентом на столах, що створює інтимну атмосферу для відвідувачів.

У всіх зонах використовуються проектори для проекції зображень, персонажів ігор та рекламних роликів, що додає інтерактивності інтер'єру. Освітлення у клубі загалом виконано з використанням м'якого розсіяного світла,

що забезпечує комфортне перебування в приміщенні та мінімізує напруження очей. [7]

РОЗДІЛ III. ДИЗАЙН-РОЗРОБКА ЕЛЕМЕНТУ МЕБЛІВ

3.1. Аналіз аналогів та прототипів

Розробка дизайну та конструкції комп'ютерного стола для ігрового клубу вимагає уважного аналізу існуючих рішень та вибору оптимальних аналогів, які відповідають функціональним та естетичним вимогам. У цьому розділі ми розглянемо різні варіанти комп'ютерних столів, що поєднують у собі ключові елементи сучасного дизайну, такі як мінімалізм, міцність, функціональність та естетична привабливість.

Розглянуті аналоги включають столи з металевою рамою та ДСП стільницею, що поєднують індустріальний стиль із природними матеріалами, створюючи баланс між технологічністю та комфортом. Додаткові функціональні елементи, такі як полиці для системних блоків, дозволяють ефективно використовувати простір та забезпечують зручний доступ до обладнання, що є важливим для геймерів.



Рис. 3.1.1. Стіл-аналог [12]

Перше зображення демонструє простий, але елегантний стіл з металевою рамою і дерев'яною стільницею. Це рішення підходить для створення сучасного

вигляду, поєднуючи міцність металу з теплою текстурою дерева. Такий дизайн додає відчуття стабільності та надійності, що є важливим для користувачів.



Рис. 3.1.2. Стіл-аналог [13]

Друге зображення представляє робочий стіл у світлому просторі, з акцентом на мінімалізм і функціональність. Стіл має тонкі металеві ніжки і простору робочу поверхню, що дозволяє розмістити комп'ютер та інші необхідні предмети. Дизайн підкреслює легкість та адаптивність до різних інтер'єрних стилів.



Рис. 3.1.3. Стіл-аналог [14]

Третє зображення демонструє подібний дизайн з використанням металевої рами та дерев'яної стільниці. Цей варіант виглядає більш індустріально і підходить для сучасних, урбаністичних просторів. Він підкреслює практичність та стиль.



Рис. 3.1.4. Стіл-аналог [15]

Четверте зображення демонструє комп'ютерні столи в геймерському клубі з додатковими верхніми полицями для розміщення системних блоків. Це рішення дозволяє ефективно використовувати простір, забезпечуючи зручний доступ до обладнання. Крім того, такий дизайн підкреслює організованість та професійний підхід до створення ігрового простору.



Рис. 3.1.5. Інтер'єр комп'ютерного клубу [9]

На основі аналізу представлених аналогів, для розробки власного дизайну комп'ютерного стола були вибрані наступні особливості:

1. Металева рама - вибрана через свою міцність і стабільність, що забезпечує довговічність столу.

2. Дерев'яна стільниця - додає тепла та комфорту в інтер'єр, створюючи приємне місце для роботи та гри.

3. Полиця для системного блоку - додавання верхньої полиці дозволяє ефективніше використовувати простір, забезпечуючи зручний доступ до системних блоків та інших пристроїв.

4. Мінімалістичний дизайн - підкреслює сучасність і універсальність, що дозволяє столам легко вписуватися в різні інтер'єрні стилі.

Ці особливості обрані для створення функціонального, естетично привабливого та надійного столу, який задовольнятиме потреби користувачів у комп'ютерному клубі. [4]

3.2. Функціональні особливості рішення авторського елемента обладнання

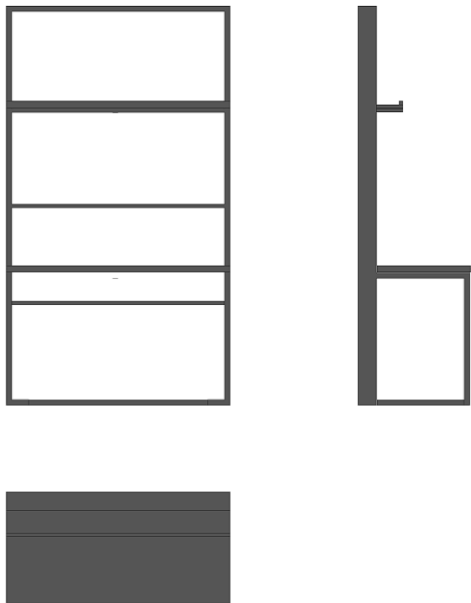


Рис. 3.2.1. Видляди столу

Розробка комп'ютерного столу для геймерського клубу передбачає врахування декількох важливих функціональних аспектів, які забезпечують комфорт користування, ефективність розміщення обладнання та загальну естетичну привабливість. Основні функціональні особливості рішення включають:

1. Каркасна конструкція:

- Міцність та стабільність: Металевий каркас забезпечує високу міцність і стабільність конструкції столу. Це дозволяє витримувати значні навантаження від геймерського обладнання, включаючи монітори, клавіатури, миші та інші аксесуари.

- Довговічність: Використання металу для каркасу гарантує довгий термін служби столу, знижуючи ризик деформацій або пошкоджень навіть при інтенсивному використанні.

2. Стільниця з ДСП:

- Естетика та комфорт: ДСП стільниця забезпечує гладку і приємну на дотик поверхню, що додає комфорту під час роботи або гри. Деревopodobне покриття створює природний та затишний вигляд, який гармонійно вписується в інтер'єр клубу.

- Простота догляду: ДСП легко чиститься і не потребує складного догляду, що важливо в умовах громадських місць з високою відвідуваністю.

3. Полиця для системного блоку та інших технічних приладів:

- Оптимальне розміщення обладнання: Полиця, розташована зверху каркасу столу, забезпечує зручне і безпечне розміщення системного блоку, захищаючи його від пилу і пошкоджень. Це також звільняє простір на підлозі та під столом, полегшуючи прибирання і створюючи охайний вигляд робочого місця.

- Додаткові можливості: Полиця може використовуватися для розміщення інших технічних приладів, таких як маршрутизатори, підсилювачі сигналу чи додаткові периферійні пристрої, що сприяє організованості та ефективності простору.

4. Ергономічний дизайн:



Рис. 3.2.2. Перспективний вигляд столу

- Зручність користування: Ергономічна висота і габарити столу забезпечують комфортну робочу позу, знижуючи навантаження на спину та руки користувачів під час тривалих сесій.

- Гнучкість використання: Стіл розроблений з урахуванням можливості налаштування під індивідуальні потреби гравців, включаючи достатню площу для різного геймерського обладнання і аксесуарів.

Розробка такого столу забезпечує баланс між функціональністю, комфортом і естетикою, що є ключовим для успішного функціонування геймерського клубу.

3.3 Конструктивно-технологічне та декоративне рішення, матеріали

Конструктивне рішення

Конструкція комп'ютерного столу для геймерського клубу складається з декількох основних компонентів, що забезпечують його функціональність, міцність і стильовий вигляд. Основні елементи включають металевий каркас, стільницю з ДСП та полицю для системного блоку.



Рис. 3.3.1. Каркас [10]

1. Каркас столу:

- Матеріал: Металеві профілі (сталь) з товщиною стінки не менше 1.5 мм для забезпечення необхідної міцності та стабільності.

- Конструкція: Каркас складається з двох бокових стійок, з'єднаних між собою горизонтальними перекладинами. Верхня перекладина підтримує полицю для системного блоку, а нижня перекладина під стільницею забезпечує додаткову стабільність.

- Кріплення: Використовуються гвинтові з'єднання з болтами та гайками для забезпечення надійності і можливості легкої розбірки/збірки конструкції.

2. Стільниця:

- Матеріал: ДСП (деревно-стружкова плита) товщиною 18-25 мм з ламінованим покриттям для підвищення зносостійкості та легкості догляду.

- Кріплення: Стільниця кріпиться до каркасу за допомогою саморізів через попередньо підготовлені отвори в металевих перекладинах каркасу.

3. Полиця для системного блоку:

- Матеріал: ДСП товщиною 18-25 мм, аналогічно до стільниці, з ламінованим покриттям.

- Розташування: Полиця встановлюється зверху на каркас, над стільницею, забезпечуючи достатньо місця для розміщення системного блоку.

- Кріплення: Полиця кріпиться до верхньої перекладини каркасу за допомогою саморізів або кутових кронштейнів для додаткової надійності.

Технологічне рішення

1. Виготовлення металевого каркасу:

- Різка металу: Профілі ріжуться на необхідну довжину за допомогою верстатів з ЧПУ для забезпечення точності.

- Зварювання: Елементи каркасу зварюються між собою, утворюючи єдину конструкцію. Зварні шви шліфуються для досягнення гладкої поверхні.

- Покриття: Каркас покривається порошковою фарбою, що забезпечує захист від корозії і надає естетичний вигляд.

2. Виготовлення стільниці та полиці з ДСП:

- Різка ДСП: Плити ріжуться на потрібні розміри на верстатах з ЧПУ.

- Кромкування: Кромки ДСП обробляються ПВХ стрічкою для захисту від вологи і механічних пошкоджень.

- Ламінування: Поверхня ДСП покривається ламінатом, що забезпечує зносостійкість і легкість догляду.

Основні вузли та кріплення

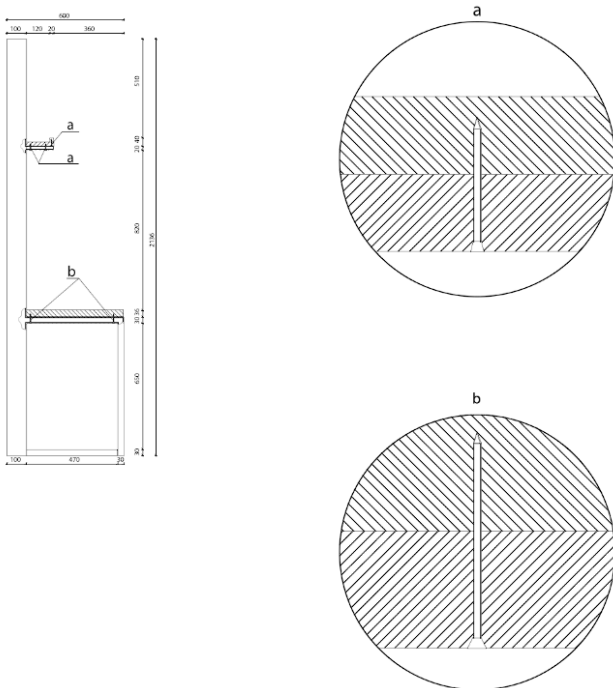


Рис. 3.3.2. Основні вузли

1. Кріплення стільниці до каркасу:

- Відбувається через попередньо підготовлені отвори в металевих перекладинах каркасу за допомогою саморізів.

2. Кріплення полиці для системного блоку:

- Використовуються кутові кронштейни або спеціальні опори, які забезпечують надійне кріплення полиці до верхньої перекладини каркасу.



Рис. 3.3.3. Стіл

Підбір матеріалів та кольорової гами

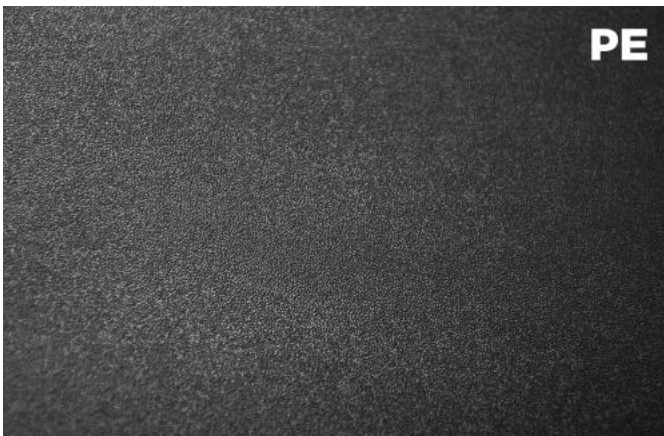


Рис. 3.3.4. ДСП [9]

1. Матеріали:

- Металевий каркас: сталь з порошковим покриттям для захисту від корозії.
- ДСП для стільниці та полиці: високоякісна деревно-стружкова плита з ламінованим покриттям.

2. Кольорова гама:

- Каркас: чорний матовий або темно-сірий, що створює сучасний та строгий вигляд, легко поєднується з іншим обладнанням.
- Стільниця та полиця: дерев'яний текстурний або нейтральний сірий колір, що додає затишку і гармонійно вписується в загальний інтер'єр клубу.

Висновок

Отже, такий підхід до проектування комп'ютерного столу забезпечує високу функціональність, міцність і довговічність, а також відповідає естетичним вимогам сучасного геймерського клубу. Використання якісних матеріалів та ретельно продуманих конструктивних рішень створює комфортні умови для користувачів і сприяє тривалому терміну служби меблів. [10][17]

ВИСНОВКИ

У наш час проектування комп'ютерного клубу є актуальним. Він впливає на соціальні групи, які в наш час ведуть в гору технології, кіберспорт і майбутнє нашої країни, та на нові покоління, які формують майбутнє нашої країни.

Метою проектування є задоволення потреб відвідувачів і створення середовища, в якому вони можуть розважатися та відпочивати без обмежень, виконувати роботу та насолоджуватися дозвіллям. Було проведено аналіз основних стандартів і вимог щодо проектування закладів дозвілля.

Новітні технології, такі як проектори, дозволяють створювати зображення, щоб зробити простір більш інтерактивним. Надійні матеріали, в поєднанні з ергономічним і функціональним плануванням простору, створюють зв'язки між різними зонами приміщення. При розробці дизайну необхідно було врахувати кожен елемент, який мав той чи інший вплив на середовище, яке планується.

У результаті вивчення вітчизняного та міжнародного досвіду, було розроблено дизайн комп'ютерного клубу площею 242 квадратних метрів, щоб створити максимально комфортне середовище для відвідувачів. Рішення щодо функціонального планування були прийняті після ретельного вивчення різних аналогів і стандартів. Заклад складається з комп'ютерної зони, консольної зони, кафе-барної зони, двох вхідних зон та двох санвузлів. При виборі оздоблювальних матеріалів і кольорової гами враховувалися рекомендації дизайнерів і видань, які допомогли створити гармонійне середовище. Усі ергономічні розрахунки меблів та обладнання були виконані. Важливим було правильно спроектувати комп'ютерний стіл, створений для проекту. Він не тільки виконує свою основну роботу, але й ділить простір на окремі зони.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бородченко Н. В. - Концептуальні підходи формування дизайну середовища в контексті розвитку сучасних наукових напрямків, - стаття, 2013.
2. ДБН В.2.2-15-2019: Будинки і споруди.
3. Дизайн інтер'єру та обладнання: Навчальний посібник / Сергій Сьомка, Євген Антонович, - К.: Вид. Ліра-К, 2018. - 400 с.
4. Ергономіка та ергодизайн: Навчальний посібник / Сергій Сьомка, - К.: Вид. Ліра-К, 2017. - 618 с.
5. Ковальов Ю. М., Калашнікова В. В. Забезпечення психологічного комфорту житла різних категорій. Сучасні проблеми геометричного моделювання: зб. матеріалів доп. учасн. VI Міжнар. наук-практ. конфер.: - Мелітополь: ТДАТУ, 2013. – С. 80 – 84.
6. Нойферт Е. Будівельне проектування: Пер. з нім сорокове вид., перероблене і доповнене / Е. Нойферт. – Київ: Видавництво «ФЕНІКС», 2017
7. Основи дизайну: Навчальний посібник / Юрій Білодід, Олена Поліщук, - К.: Вид. ПАРАПАН, 2004. - 239 с.
8. ДСП [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.plittorgservis.com.ua%2Fua%2Fdsp-laminirovannaja-2750x1830x18-chernyj-swisspan%2F&psig=AOvVaw1CwKjyvEV-e5UIPaNsktJM&ust=1717799060002000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAQQjB1qFwoTCJDQ_aaCyIYDFQAAAAAdAAAAABAI
9. Інтер'єр комп'ютерного клубу [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://static.tildacdn.com/tild3733-3465-4234-b038-646434313632/5.jpg>
10. Каркас [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://kupistul.ua/reguliruemaya-opora-dlya-stola-adapwork-smartdesk/735611?gad_source=1&gclid=CjwKCAjwvIWzBhAlEiwAHHWgvbXGiGQPcH2Psk1RfV7ggDUGQ3qsFQPSB-GGV8TY18DLQ9w_DUG8wBoCa2cQAvD_BwE

11. Параметрична стеля: топ-10 інноваційних дизайнерських ідей для ефективного інтер'єру [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.novatr.com/blog/parametric-ceiling-designs>
12. Стіл-аналог [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://ameba.com.ua/wp-content/uploads/2019/06/ofisni-stoly-loft-am04.jpg>
13. Стіл-аналог [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://images.prom.ua/3803782358_w600_h600_3803782358.jpg
14. Стіл-аналог [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://images.prom.ua/3803782556_w600_h600_3803782556.jpg
15. Стіл-аналог [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://m-loft.com.ua/p1611924794-stol-pismennyj-stile.html?source=merchant_center&gad_source=1&gclid=CjwKCAjwvIWzBhAlEiwАННWgvdioWVzsr5yBkd5FwpYcCRcnRusaT5fs2jp6pNtYWZoCgbS9hzS_MBoCa2sQAvD_BwE
16. CHECKPOINT arsenal [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://checkpoint.in.ua/>
17. CyberPlaza [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.facebook.com/cyberplazakyiv/photos?locale=it_IT
18. Home designing [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <https://www.home-designing.com/>
19. ITLAND [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://itland.kiev.ua/>
20. PlayHUB Cyber Club [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://playhub-internetcafe.business.site/?m=true>

Anti-Plagiarism v-15.257

Максимальное совпадение с одним документом 4.0%

Словари проверки: en_US, ru_RU, ua_UA. Ошибка в документах: 8%

ID: 129085 Название: Дизайн інтер'єрів та обладнання приміщень комп'ютерного клубу Добавлено в БД: 2024-06-07 Авторы: Макаренко Герман Ігорович Руководитель: Шапаренко О.М Консультанты: Опоненты:	Документ		Суммарное совпадение по Базе Данных	
	Символы	Лексемы	Символы	Лексемы
	56334	476	2861 (5%)	33 (7%)

Источники плагиата

ID	Описание	Наличие плагиата в документе	
		Символы	Лексемы