

**КВАЛІФІКАЦІЙНА ВИПУСКНА РОБОТА
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ
БАКАЛАВР АРХІТЕКТУРИ**
на тему:
«ЦЕНТР ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ В МІСТІ КИЄВІ»

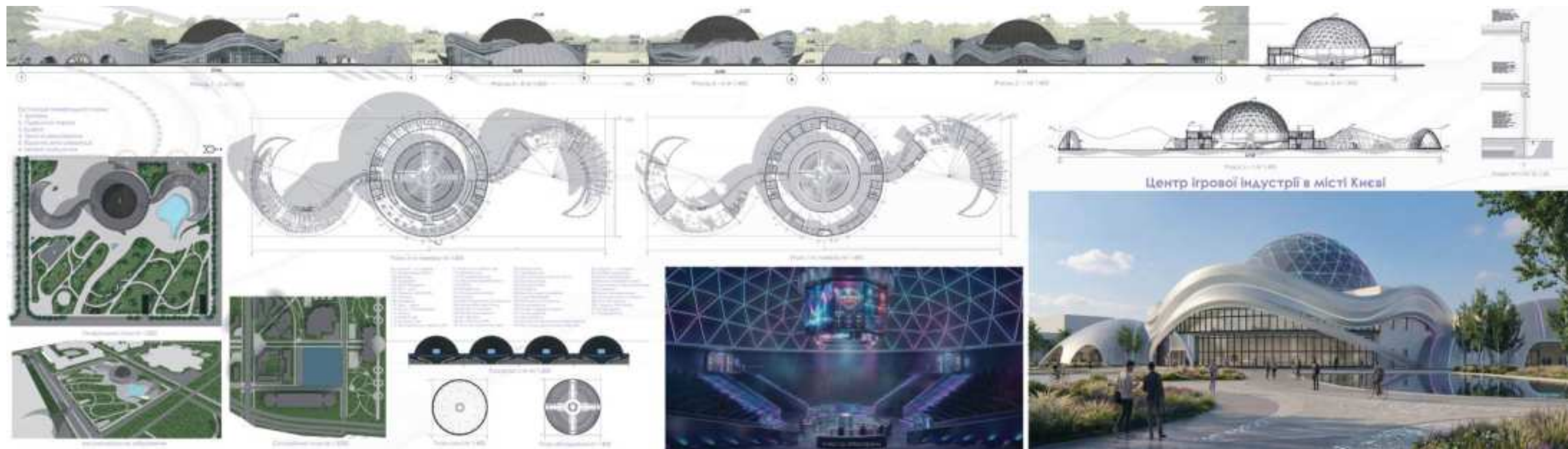
загальним обсягом **6** аркушів формату А1, пояснювальна записка **101** с.

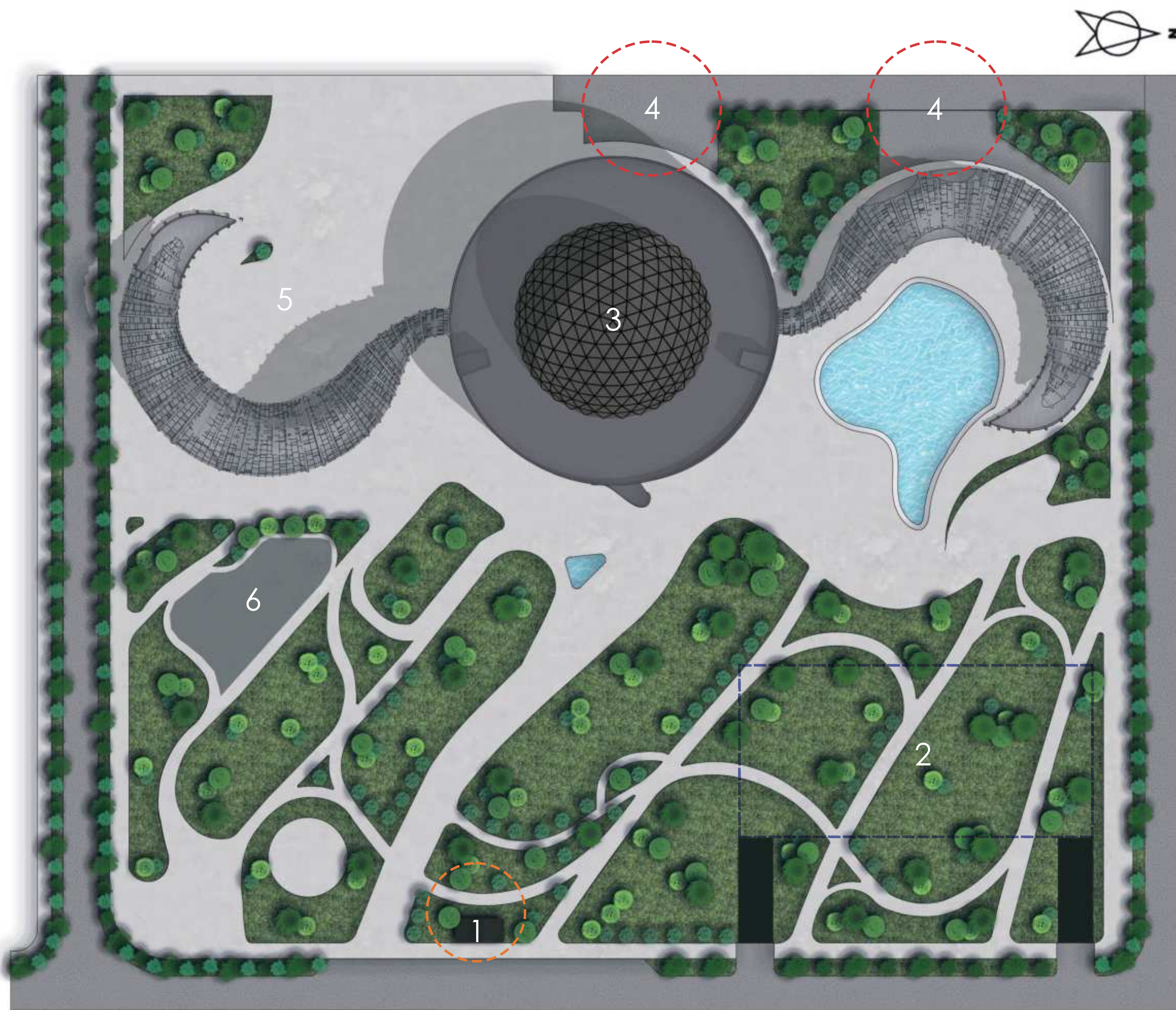
Виконав: студент групи АРХ-22-6
191 «Архітектура та містобудування»,
Освітньо-професійна програма «Архітектура та містобудування»
(шифр і назва спеціальності, освітньо-наукової програми)

Фесик Антон Олегович
(прізвище, ім'я, по батькові)

Керівник: доцент Желтовський Володимир Васильович
Рецензент: доцент Завада Віктор Тимофійович
(наук. ступінь, посада, прізвище, ім'я, по батькові)

Київ - 2026 р.

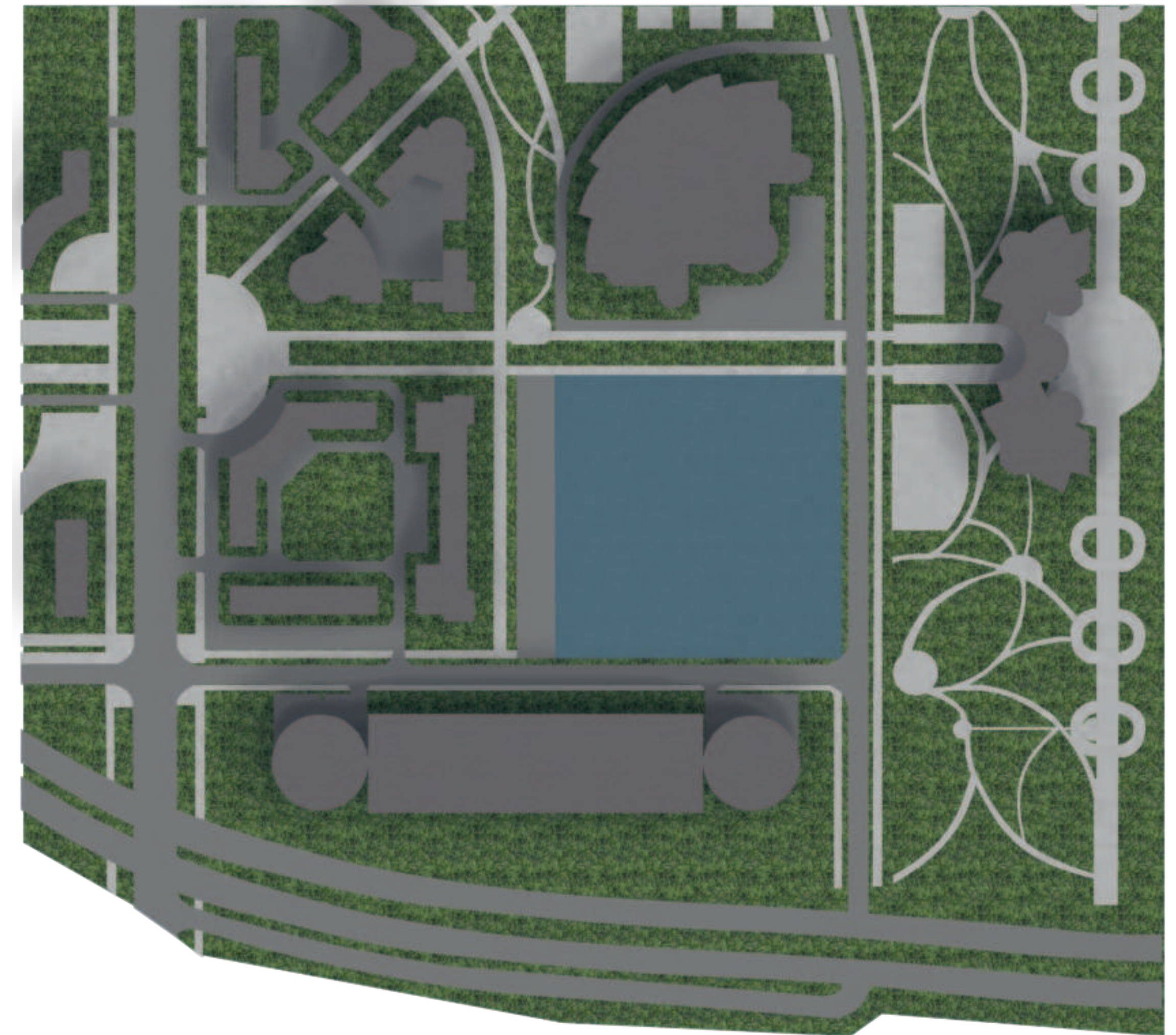




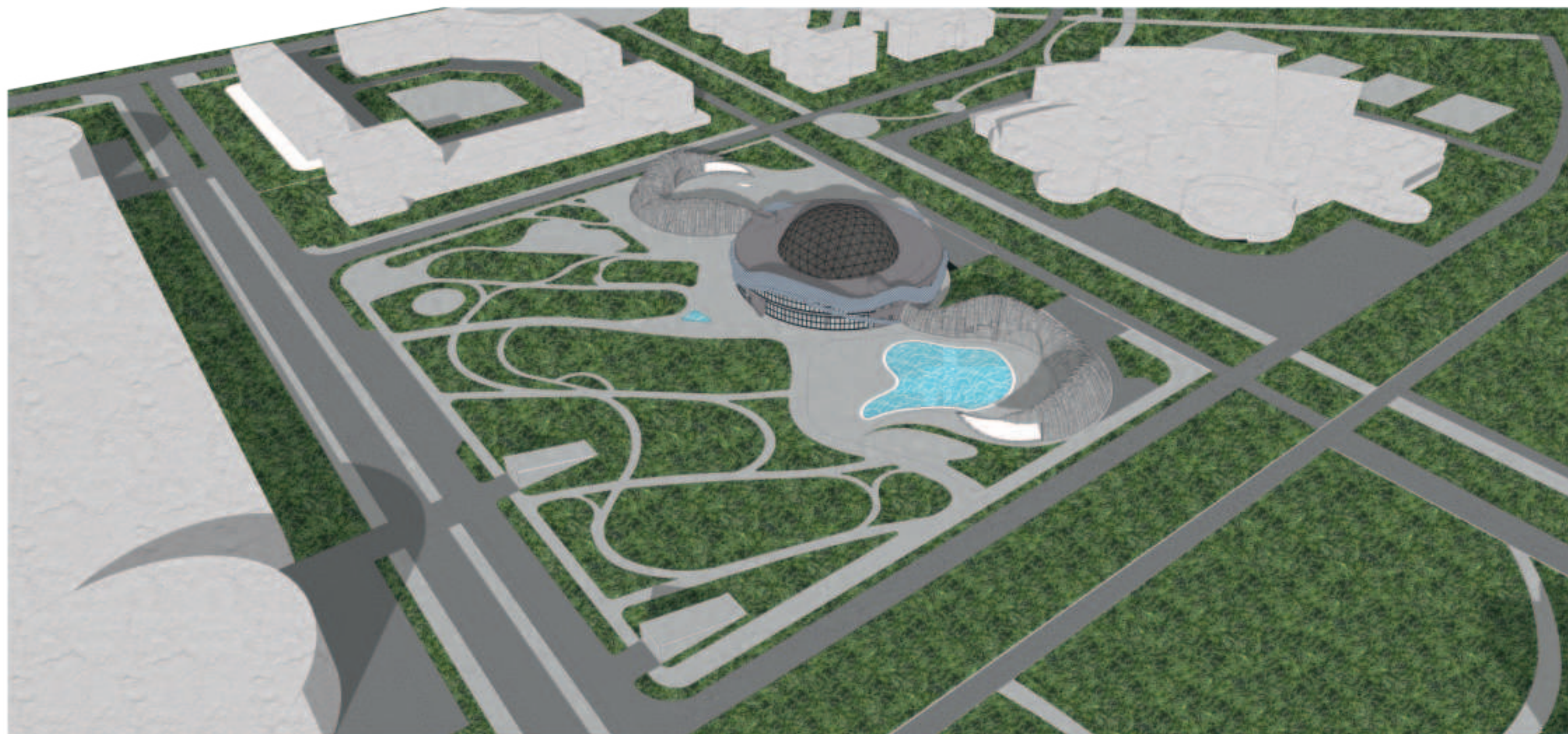
Генеральний план М1:500

Експлікація генерального плану

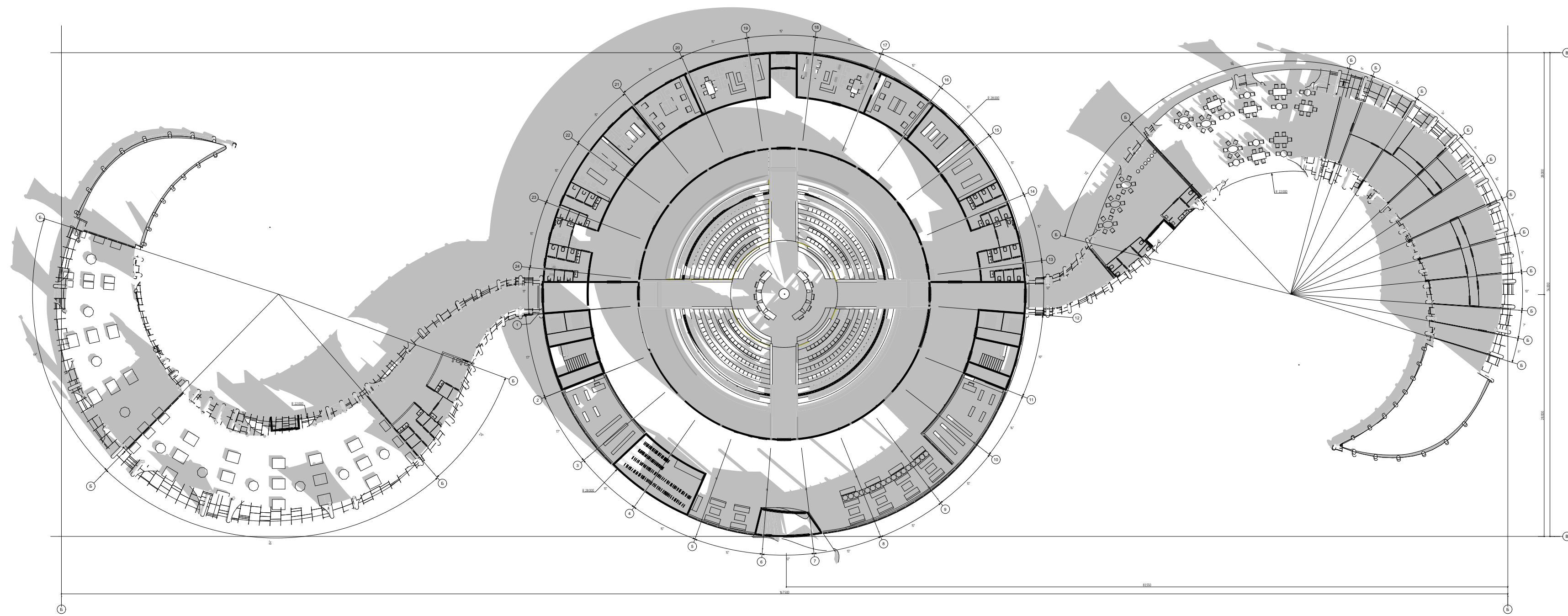
1. Зупинка
2. Підземний паркінг
3. Будівля
4. Зона розвантаження
5. Відкрита зона рекреація
6. Ігровий майданчик



Ситуаційний план М1:2000



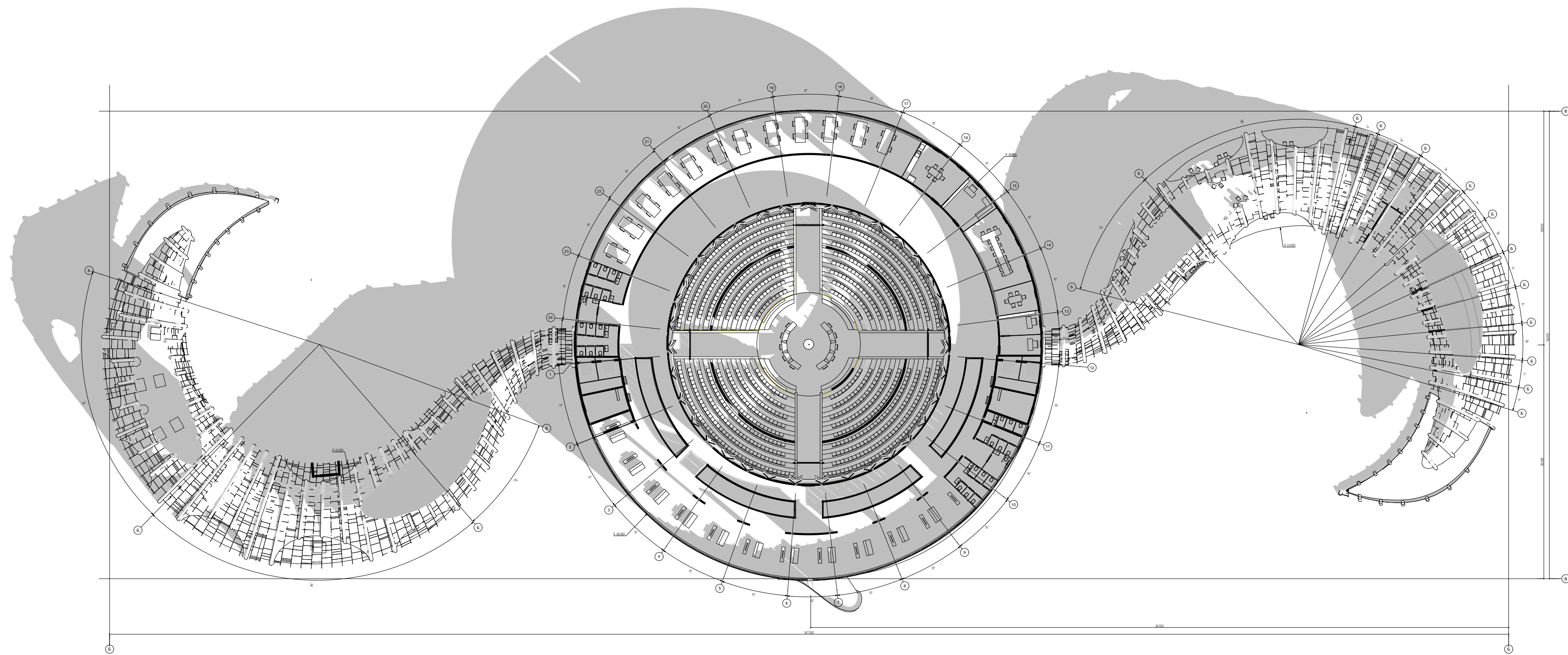
Аксометрія



План 1-го поверху М1:400

Експлікація 1-го поверху:

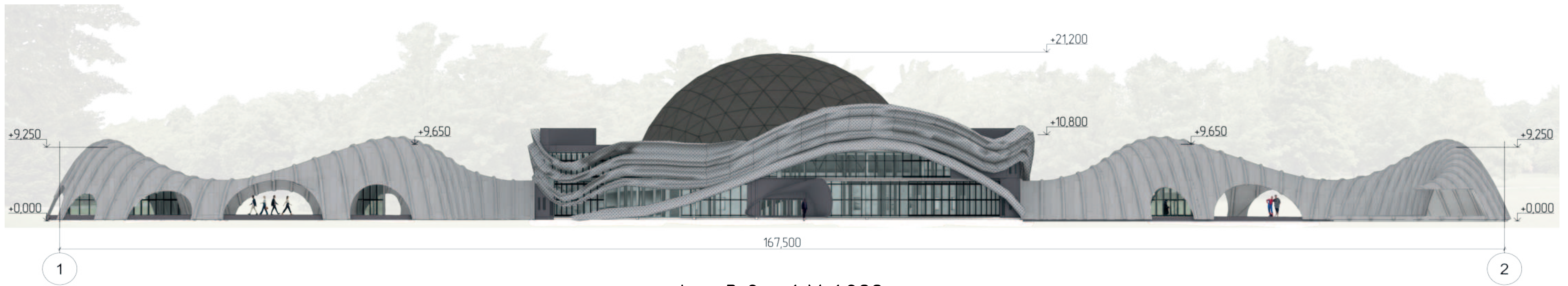
- 101 Головний вестидюль
- 102 Рецепція
- 103 Гардероб
- 104 Зона очікування
- 105 Фан – шоп
- 106 Санвузли (МГН/М/Ж)
- 107 Охорона
- 108 Серверна
- 109 Прес – центр
- 110 Зал на 100 відвідувачів
- 111 Тераса
- 112 Гарячий цех
- 113 Холодний цех
- 114 Приміщення для нарізки хліду
- 115 М'ясний та рибний цех
- 116 Овочевий цех
- 117 Кондитерський цех
- 118 Завідуючий виробництвом
- 119 Мийна
- 120 Роздавальна
- 121 Холодильна камера
- 122 Комора
- 123 Завантажувальне приміщення
- 124 Гардеробна персоналу
- 125 Душові та санвузли
- 126 Технічні приміщення
- 127 Зал "Витоки"
- 128 Зал "Ера Зд та ПК"
- 129 Зона тимчасових виставок
- 130 Ігрова арена
- 131 Глядацький зал
- 132 Зона звукорежисера та світла
- 133 Кімната гравців
- 134 Зона розминки
- 135 Гримерна
- 136 Кімната суддів та рефері
- 137 Студія обсерверів
- 138 Режисерська апаратна
- 139 Коментаторська
- 140 Головна серверна ари
- 141 Склад девайсів
- 142 Зона інтерв'ю
- 143 Кімната психологічного розвантаження
- 144 Техн. Склад підсценічного простору



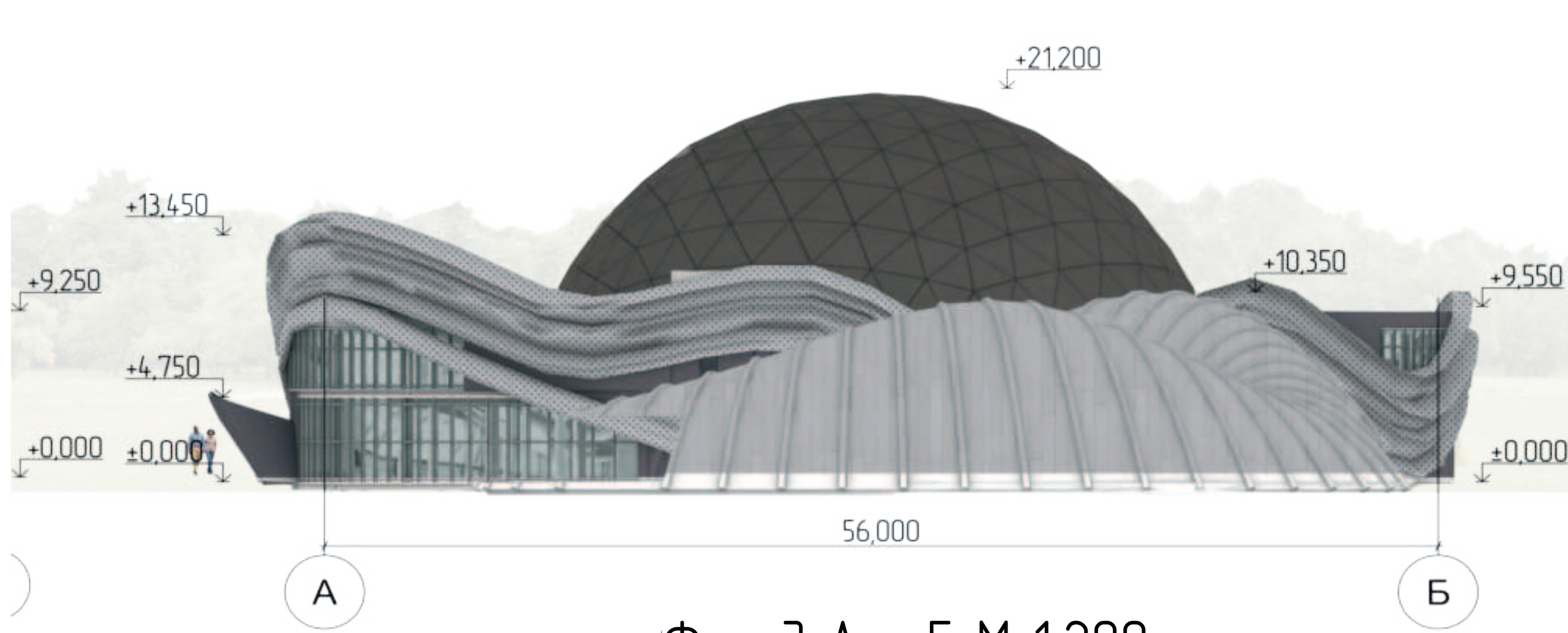
План 2-го поверху М1:400

Експлікація 2-го поверху:

- 201 Кабінет директора
- 202 Мала переговорна
- 203 Велика конференц зала
- 204 Бухгалтерія та юридичний відділ
- 205 Серверна
- 206 Кухня/зона відпочинку
- 207 Зона консольного геймінгу
- 208 Зона ПК геймінгу
- 209 Санвузли (МГН/М/Ж)
- 210 Ігрова арена
- 211 Глядацький зал



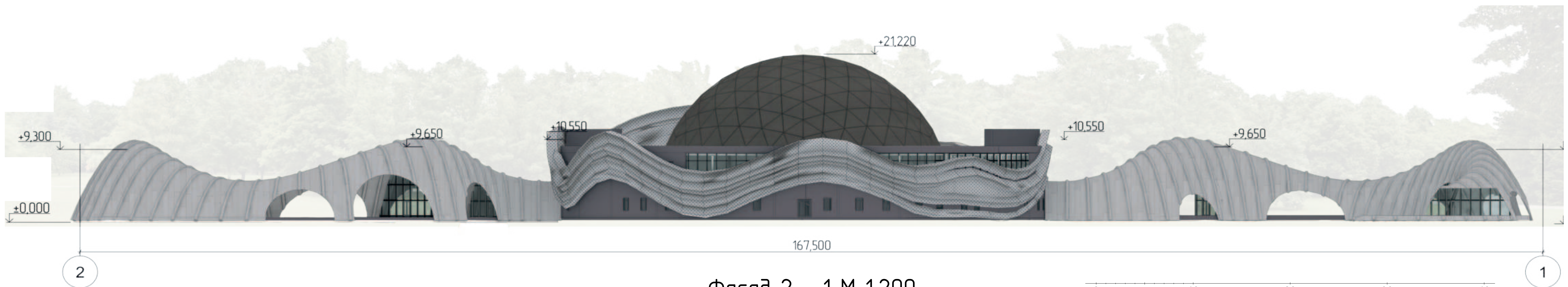
Φασαδ 2 – 1 Μ 1:200



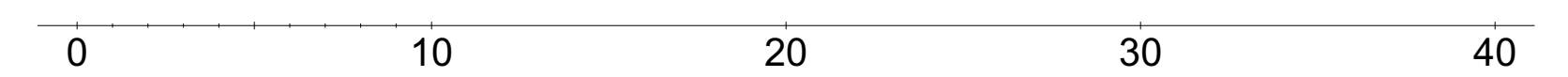
Φασαδ Α – Β Μ 1:200

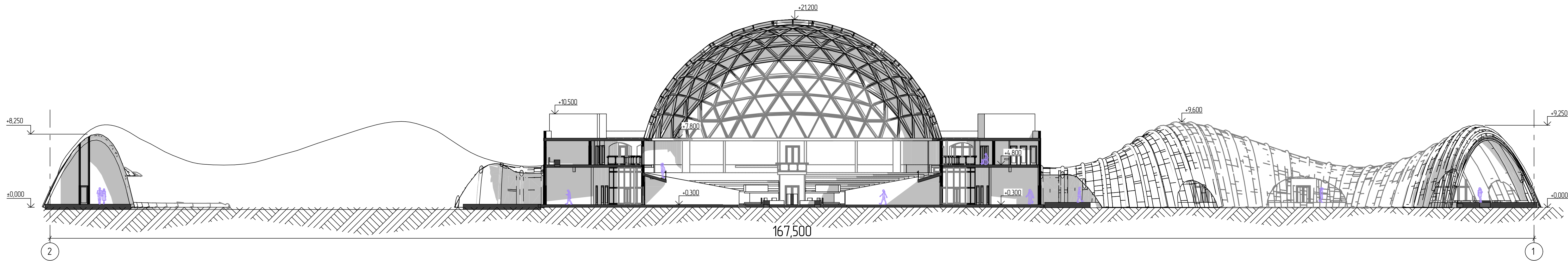


Φασαδ Β – Α Μ 1:200

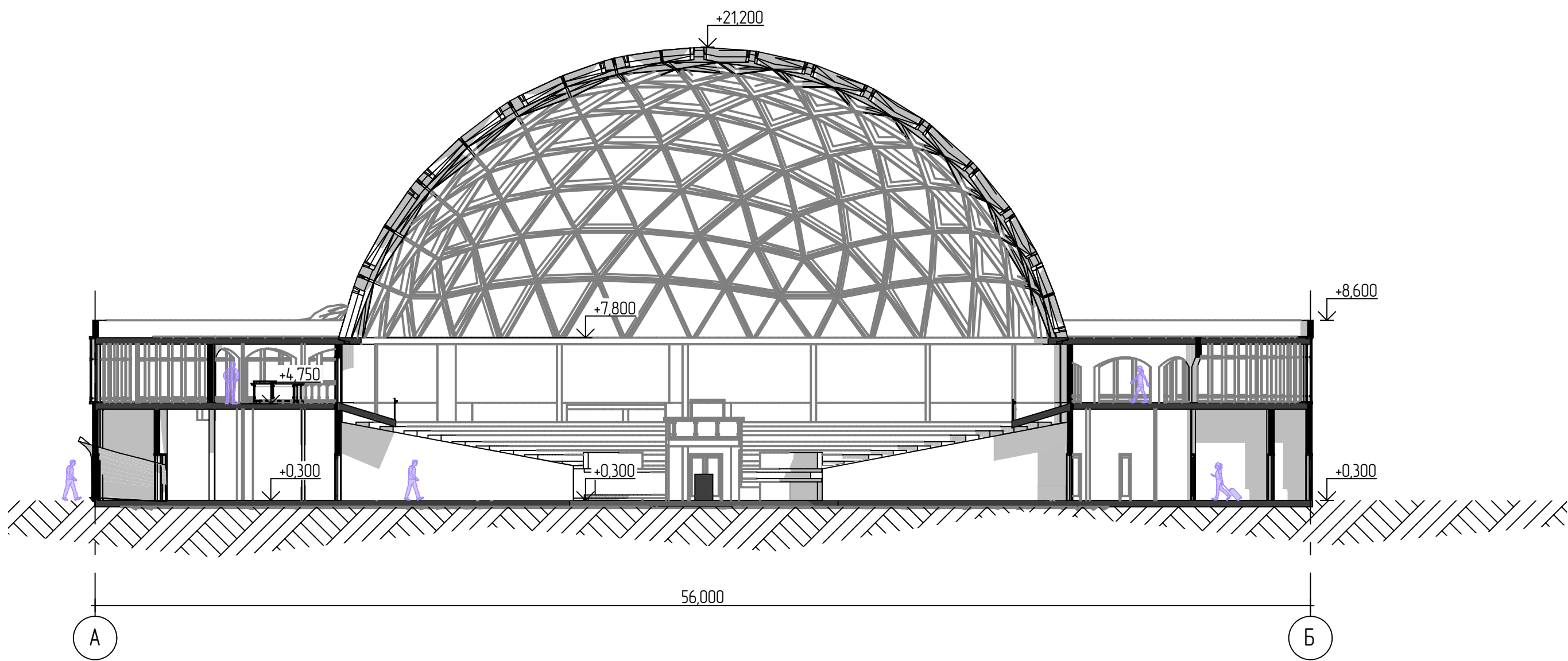
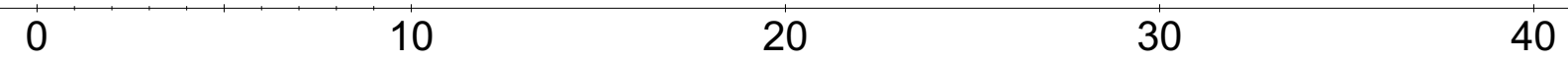


Φασαδ 2 – 1 Μ 1:200

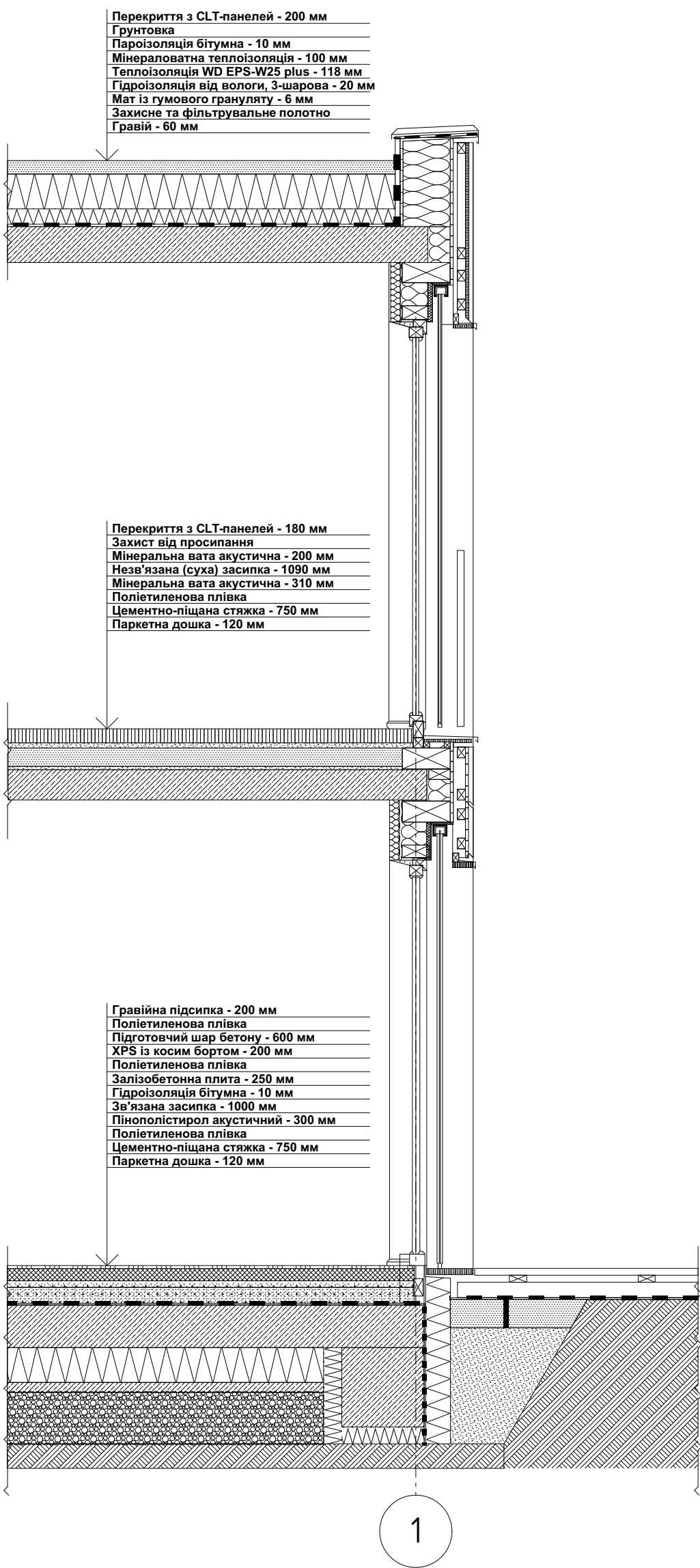




Розріз 1-1



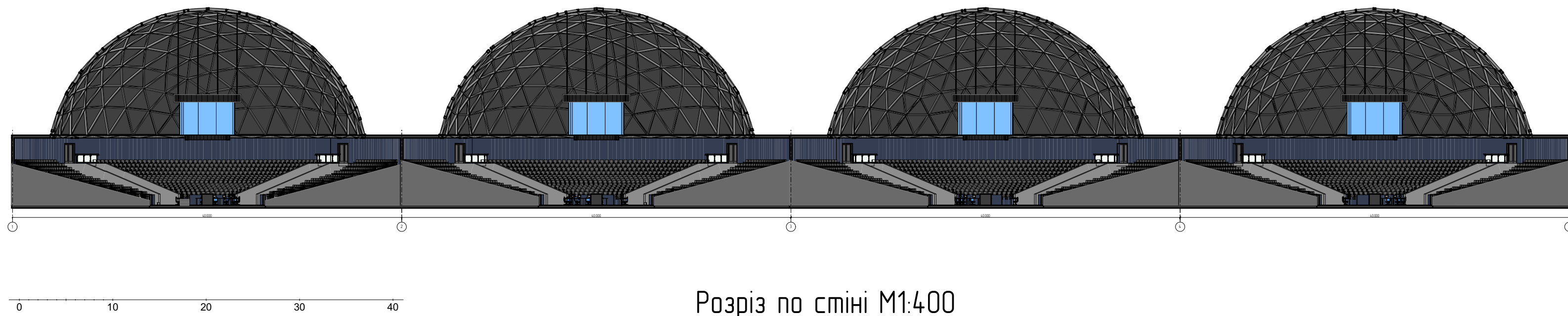
Розріз 2-2



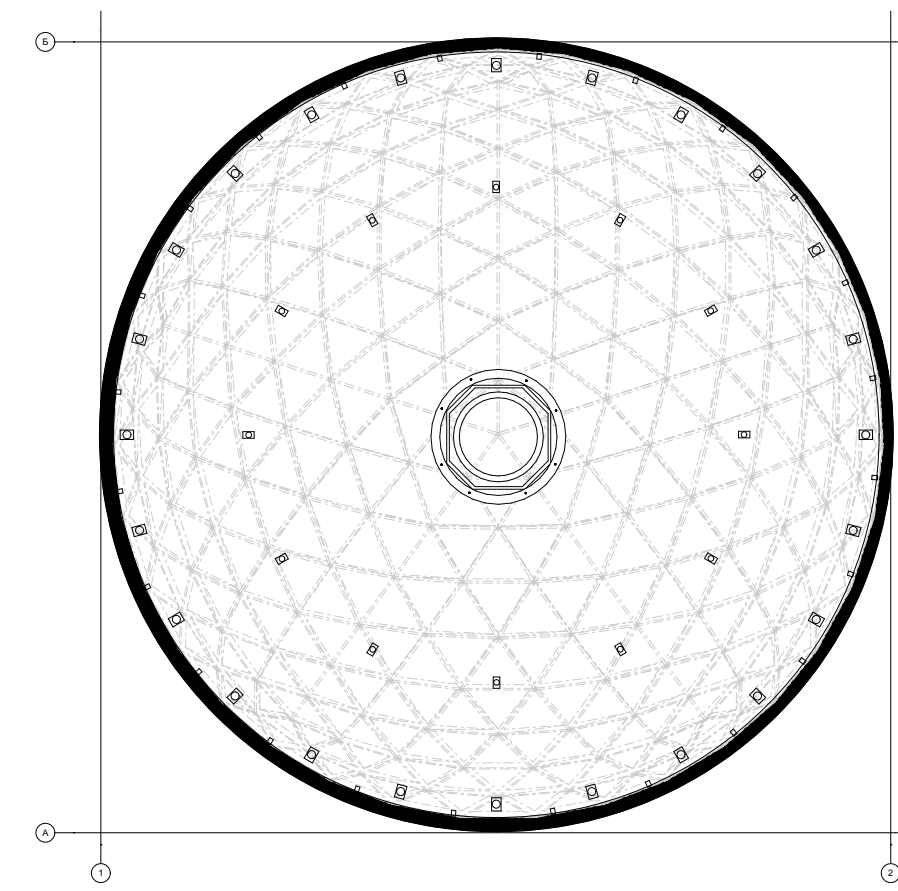
Розріз по стіні



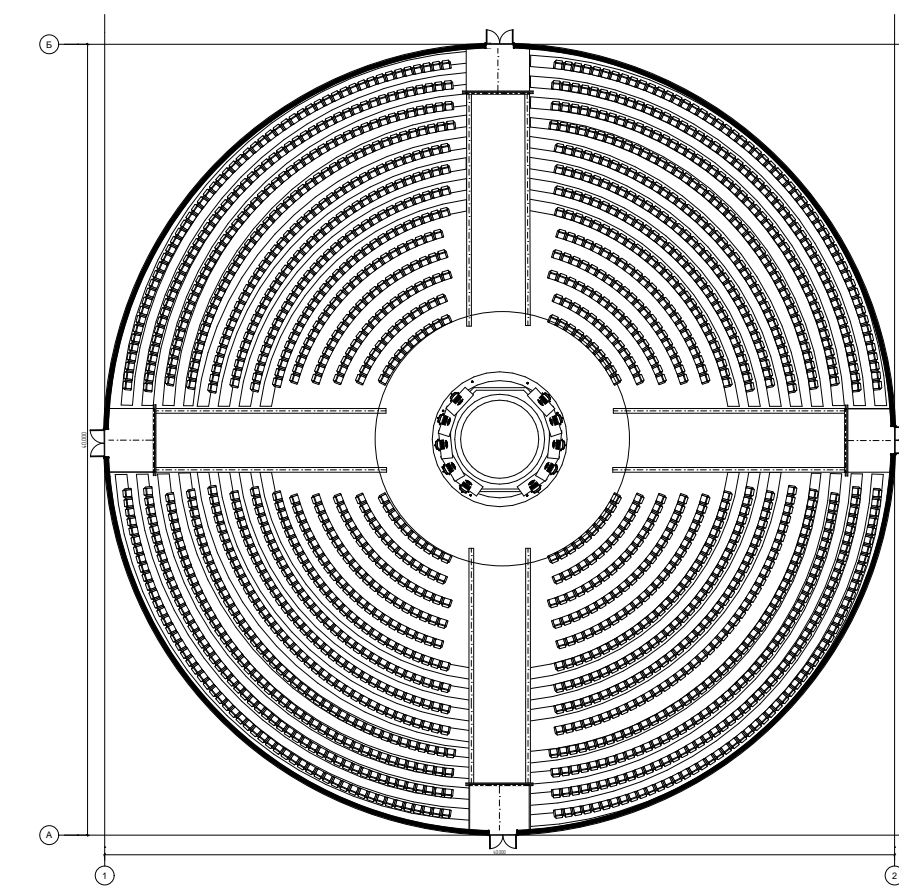
Візуалізація



Розріз по стіні М1:400



План стелі М 1:400



План обладнання М 1:400



Візуалізація інтер'єру

Головною домінантою інтер'єру є велична купольна стеля. Її каркас виконано у вигляді трикутної металевої сітки, яка не лише несе конструктивне навантаження, але й виступає ключовим декоративним елементом. Завдяки інтегрованим світлодіодній системі, ребра геодезичного купола підсвічуються лініями неонових світла бірюзового та рожевого відтінків, підкреслюючи динаміку та масштабність споруди.

Композиційним та функціональним центром усього простору є кругла ігрова зона, розташована на нижньому рівні. Тут облаштовані високотехнологічні робочі місця для команд. Безпосередньо над ігровою зоною підвищено масивний багатосторонній медіа-куб. Його великі екрани транслюють ігровий процес, статистику та турнірні таблиці, роблячи перегляд комфортним для кожного присутнього.

Навколо центральної арени за принципом амфітеатру організовано глядацькі трибуни. Крісла розташовані концентричними рядами, що спускаються донизу, забезпечуючи ідеальну видимість. Особливу увагу в проєкті приділено світловому дизайну та безпеці руху: широкі парадні сходи та контури глядацьких секторів оснащені вбудованою світлодіодною підсвіткою синього та фіолетового кольорів.

Колористичне рішення інтер'єру побудоване на контрасті глибоких темних тонів оздоблення та яскравих неонових акцентів у стилі кіберпанк. Оформлення порталів входних зон підтримує загальну світлову концепцію, створюючи у відвідувачів відчуття повного занурення у віртуальний простір ще на вході до зали.