

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет наземних споруд та аеродромів
Кафедра комп'ютерних технологій, дизайну і графіки

ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ

Завідувач кафедри

Вікторія ВАСИЛЕНКО

« » 2024р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

ВИПУСКНИКА ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ «БАКАЛАВР»

ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ 022 «ДИЗАЙН»

ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНОЮ ПРОГРАМОЮ «ДИЗАЙН»

«ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄРІВ

ГАЛЕРЕЇ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА»

Виконавець

ОЛІЙНИК О.Г.

Керівник:

д.т.н., професор КОВАЛЬОВ Ю.М.

Нормоконтролер: д.а., професор кафедри КТДіГ

ЧЕРНЯВСЬКИЙ В.Г.

Консультант:

Професор КТДіГ БАШТА О.Т.

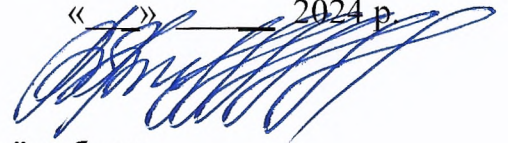
Київ 2024

НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет наземних споруд і аеродромів
Кафедра комп'ютерних технологій дизайну і графіки
Галузь знань: 022 «Культура і мистецтво»
Спеціальність: 022 «Дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
Вікторія ВАСИЛЕНКО

« » 2024 р.



ЗАВДАННЯ


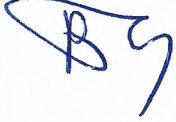


на виконання кваліфікаційної роботи

Олійника Олександра Геннадійовича

1. Тема кваліфікаційної роботи: «Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва», затверджена наказом ректора від «14» березня 2024 р. №329/ст.
2. Термін виконання: з 20.05.2024 по 10.06.2024
3. Вихідні дані: поверхові плани, ситуаційна схема, схема благоустрою.
4. Зміст пояснювальної записки: титульний аркуш, завдання на проектування, реферат, зміст пояснювальної записки, вступ, основна частина, загальні висновки, список використаних джерел, графічні додатки.
5. Перелік обов'язкового графічного (ілюстративного) матеріалу: ситуаційна схема, благоустрій території, план до перепланування приміщення, план після перепланування з зонуванням приміщень, план приміщень з розташуванням меблів, креслення авторських предметів наповнення інтер'єру, перспективні зображення інтер'єру.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН-ГРАФІК

№ з/п	Завдання	Термін виконання	Відмітка про виконання
1	Збір інформації про закордонну та вітчизняну практику дизайну	11.02 – 20.02.2024	✓
2	Аналіз та систематизація теоретичного матеріалу	20.02 – 15.03.2024	✓
3	Проектування концепції інтер'єру	15.03 – 20.04.2024	✓
4	Розробка функціонального зонування	20.04 – 14.05.2024	✓
5	Розробка планів та розстановка меблів	14.05 – 14.05.2024	✓
6	Виконання планів підлоги та підбір матеріалів	14.05 – 15.05.2024	✓
7	Виконання планів освітлення та розгортки стін	15.05 – 16.05.2024	✓
8	Здійснення візуалізації інтер'єру	17.05 – 25.05.2024	✓
9	Оформлення пояснювальної записки до диплому	18.05 – 27.05.2024	✓
10	Приготування презентації та роздаткового матеріалу	30.05 – 3.06.2024	✓
11	Захист дипломної роботи	12.06.2024	✓

Розділ	Консультант (посада, П.І.Б.)	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Нормоконтроль	Професор КТДіГ ЧЕРНЯВСЬКИЙ Володимир Георгійович		
Консультант	Професор КТДіГ БАШТА Олена Трифонівна		

Дата видачі завдання: «11.» 02 2024 р.

Керівник



(підпис керівника)

Ю. М. Цибаньов

(П.І.Б.)

Завдання прийняв до виконання



(підпис випускника)

Олейник О.Т.

(П.І.Б.)

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи «Дизайн інтер'єрів галерей цифрового мистецтва» складається з: 63 сторінок тексту, 24 рисунків, 39 використаних джерел, 16 додатків.

Ключові слова: ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄРУ, ГАЛЕРЕЯ, ІММЕРСИВНІСТЬ, ФУНКЦІОНАЛЬНІСТЬ, ІНТЕРАКТИВНІСТЬ, ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО.

Обрана тема є актуальною, оскільки з поширенням цифрових технологій інтерактивне мистецтво стає все більш популярним та доступним для використання в мистецьких просторах. Також, галереї цифрового мистецтва відіграють важливу роль у підтримці та просуванні новаторських мистецьких напрямів.

Об'єктом проєктування є галерея цифрового мистецтва.

Предмет проєктування – планувальне, композиційне та кольорове вирішення галереї цифрового мистецтва, її функціонально-просторові особливості, основні принципи.

Мета кваліфікаційної роботи полягає у створенні інноваційного, функціонального та привабливого простору, що сприяє розвитку та популяризації цифрового мистецтва.

Методи дослідження і проєктування: історичний та порівняльний аналіз, визначення потреб цільового споживача, 3D моделювання, використання сучасних матеріалів, VR та AR технології.

Практичне значення проєктування полягає в розробці системи планування і формування інтер'єрів, які є при проєктуванні галереї цифрового мистецтва.

АНОТАЦІЯ

У даний час цифрове мистецтво набуває все більшої популярності завдяки швидкому розвитку технологій, які інтегрують інтерактивні елементи в мистецькі простори. Актуальність обраної теми полягає в сприянні галереї підтримці та просуванню інноваційних художніх напрямів, відповідаючи сучасним тенденціям в мистецтві.

Практична цінність даної кваліфікаційної роботи полягає у розробці дизайн-концепції інтер'єрів галереї цифрового мистецтва, яка забезпечує функціональність, трансформованість та естетичність простору. У теоретичній частині роботи проаналізовано історію розвитку цифрового мистецтва, проведено дослідження існуючих аналогів, а також вивчено потреби цільової аудиторії. Практична частина включає розробку функціонального зонування, архітектурно-конструктивних, колірних та освітлювальних рішень, вибір меблів та обладнання, а також авторських розробок для створення унікального простору.

У результаті виконання кваліфікаційної роботи вдалося розв'язати проблему створення інноваційного простору для цифрового мистецтва. В основу розв'язання покладена дизайн-концепція «Digital Immersion Style», що дозволила вдосконалити існуючі ідеї та створити естетичний, функціональний та безпечний простір для відвідувачів.

Digital art is currently gaining popularity due to the rapid development of technologies that integrate interactive elements into art spaces. The relevance of the chosen topic is to help galleries support and promote innovative artistic trends in line with current trends in art.

The practical value of this qualification work is to develop a design concept for the interiors of a digital art gallery that provides functionality, transformability and aesthetics of the space. The theoretical part of the work analyzes the history of digital art development, conducts a study of existing analogues, and studies the needs of the target audience. The practical part includes the development of functional zoning, architectural and structural, color and lighting solutions, the choice of furniture and equipment, as well as author's developments to create a unique space.

As a result of the qualification work, we managed to solve the problem of creating an innovative space for digital art. The solution is based on the design concept "Digital Immersion Style", which allowed us to improve existing ideas and create an aesthetic, functional and safe space for visitors.

ТЕХНІЧНЕ ЗАВДАННЯ НА ПРОЄКТУВАННЯ

Тема проєкту: Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва.

Основні завдання:

1. *Збір та аналіз даних.* Вивчення історії розвитку цифрового мистецтва. Аналіз екстер'єрів та інтер'єрів закордонних і вітчизняних галерей цифрового мистецтва.
2. *Розробка дизайн-концепції.* Створення і обґрунтування стилю дизайну. Забезпечення функціональності та трансформованості простору.
3. *Архітектурно-конструктивні рішення.* Функціональне зонування та перепланування підоснови приміщень. Розробка рішень для реалізації концепції.
4. *Колірні рішення, освітлення, вибір обладнання та матеріалів.* Вибір доцільних кольорових рішень, що додають атмосфери цифрового мистецтва. Правильне планування освітлення для створення комфортного середовища. Вибір меблів та обладнання для кожного приміщення з урахуванням усіх вимог.
5. *Інклюзивність та безпека.* Забезпечення доступності для людей з обмеженими можливостями та заходів безпеки в умовах воєнних дій.
6. *Авторські розробки.* Створення оригінальних меблів, які відповідають концепції дизайну.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ІНТЕР'ЄРІВ МУЗЕЇВ ТА ГАЛЕРЕЙ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА.....	8
1.1 ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА ТА ЙОГО ВИСТАВКОВИХ ЗАКЛАДІВ.....	8
1.2 АНАЛІЗ ЕКСТЕР'ЄРІВ ТА ІНТЕР'ЄРІВ ЗАКОРДОННИХ ВИСТАВКОВИХ ЗАКЛАДІВ.....	11
1.3 АНАЛІЗ ВІТЧИЗНЯНИХ ГАЛЕРЕЙ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА.....	18
ВИСНОВКИ.....	23
РОЗДІЛ 2. ОРГАНІЗАЦІЯ ІНТЕР'ЄРІВ ГАЛЕРЕЙ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА.....	24
2.1 ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА НОРМАТИВНОЇ БАЗИ.....	24
2.2 ВИМОГИ ЩОДО ОБ'ЄМНО-ПЛАНУВАЛЬНИХ РІШЕНЬ.....	25
2.3 ЕРГОНОМІЧНІ ВИМОГИ.....	26
2.4 КОЛЬОРОВІ РІШЕННЯ, ОСВІТЛЕННЯ, ВИБІР ОБЛАДНАННЯ ТА МАТЕРІАЛІВ У СВІТЛІ САНІТАРНО-ГІГІЄНИЧНИХ, ЕКОЛОГІЧНИХ ВИМОГ ТА УМОВ БЕЗПЕКИ.....	28
2.5 ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ІНКЛЮЗИВНОСТІ.....	31
2.6 ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ БЕЗПЕКИ В УМОВАХ ВОЄННИХ ДІЙ.....	32
ВИСНОВКИ.....	33
РОЗДІЛ 3. ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ ГАЛЕРЕЇ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА.....	34

3.1 ВИХІДНІ ДАНІ.....	3.1
3.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ ЦІЛЬОВОГО СПОЖИВАЧА КОНТЕНТУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА ТА ЙОГО ПОТРЕБ.....	36
3.3 ОБГРУНТУВАННЯ ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЇ ІНТЕР'ЄРІВ ГАЛЕРЕЇ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА.....	38
3.4 ГАРМОНІЗАЦІЯ З МІСЬКИМ СЕРЕДОВИЩЕМ ЗАСОБАМИ БЛАГОУСТРОЮ ПРИБУДИНКОВОЇ ТЕРИТОРІЇ.....	40
3.5 ФУНКЦІОНАЛЬНІСТЬ І ТРАНСФОРМАТОВАНІСТЬ.....	42
3.6 АРХІТЕКТУРНО-КОНСТРУКТИВНЕ РІШЕННЯ.....	44
3.7 ФУНКЦІОНАЛЬНЕ ЗОНУВАННЯ ТА ПЕРЕПЛАНУВАННЯ ПІДОСНОВИ.....	45
3.8 КОЛЬОРОВЕ РІШЕННЯ.....	46
3.9 МЕБЛІ ТА ОБЛАДНАННЯ.....	49
3.10 МАТЕРІАЛИ.....	51
3.11 АВТОРСЬКІ РОЗРОБКИ.....	54
ВИСНОВКИ.....	58
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	62
ГРАФІЧНІ ДОДАТКИ.....	64

ВСТУП

Сучасний світ переживає технологічну революцію, що значною мірою змінює способи сприйняття та створення мистецтва. Технологічний прогрес просувається зі швидкістю, яку ніколи не бачили раніше, відкриваючи великі можливості для урядів включити нові інструменти та підходи, одночасно створюючи великий тиск на уряди йти в ногу з інноваціями. [15] На сьогодні використання цифрових технологій стало загальнодоступним, що призвело до їх інтеграції майже у всі сфери життя людства. [17] Не оминули сучасні технології і мистецтво. [1] Цифрове мистецтво, яке поєднує в собі творчість та інноваційність, стає все більш актуальним і важливим в сучасному культурному просторі. Галереї цифрового мистецтва виступають як важливі майданчики для показу, вивчення та обговорення цифрових творів, а також для сприйняття та підтримки молодих талановитих митців та їх експериментів.

Цифрове мистецтво, що виникло на межі технологічних інновацій та творчих експериментів, зараз стрімко набирає популярності завдяки широкому розповсюдженню цифрових технологій. Зокрема, інтерактивне мистецтво, що застосовує засоби віртуальної та доповненої реальності (VR та AR), стало невід'ємною частиною сучасної культури.

Цифрові технології швидко розвиваються, пропонуючи нові засоби вираження та нові формати сприйняття мистецтва для глядачів. Такі інновації, як штучний інтелект та інтерактивні медіа, дозволяють створювати унікальні мистецькі твори, що взаємодіють з глядачем у режимі реального часу.

Особливості цифрового мистецтва вимагають пошуку відповідного стилю інтер'єру та екстер'єру. Тобто, інтер'єр повинен бути максимально мінімалістичний, щоб не відволікати від сприйняття мистецтва. Також, оскільки цифрове мистецтво безпосередньо пов'язане з технологіями, інтер'єр галереї має бути оснащений передовим обладнанням для демонстрації робіт, включаючи екрани, проєктори та інші інтерактивні пристрої. Дизайн інтер'єру повинен

підкреслювати інноваційність цифрового мистецтва, створюючи атмосферу, що сприяє “зануренню” у інтерактивний та віртуальний світ, що, відповідно, сприятиме меті проєкту.

У роботі буде розглянуто сучасні тенденції розвитку цифрового мистецтва та його виставкових закладів, а також проведено аналіз аналогів галерей цифрового мистецтва в Україні та світі. На основі цих даних буде розроблено концепцію, описано методи проєктування, визначено технічні та програмні засоби, які допоможуть створити сучасний та інноваційний мистецький простір.

РОЗДІЛ 1. СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ІНТЕР'ЄРІВ МУЗЕЇВ ТА ГАЛЕРЕЙ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА

1.1 ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА ТА ЙОГО ВИСТАВКОВИХ ЗАКЛАДІВ

Цифрове мистецтво – це естетичний твір або інструмент, в якому використовуються цифрові технології як обов'язковий компонент процесу створення або презентації. [19] На відміну від традиційних форм мистецтва, які спираються на фізичні матеріали, такі як фарби, полотно чи глина, цифрове мистецтво створюється за допомогою програмного забезпечення та апаратних пристроїв. [33]

Початок розвитку цифрового мистецтва.

Перші приклади цифрового мистецтва можна віднести до 1950-х та 1960-х років, коли художники почали використовувати комп'ютери для створення художніх творів. Ранні експерименти з комп'ютерною графікою та мистецтвом були обмеженими через брак комп'ютерних ресурсів. Проте сам термін «digital art» почав використовуватись на початку 80-х років з появою комп'ютерної програми AARON. Нею вперше скористався художник Гарольд Коен, який розмістив на підлозі велике полотно і за допомогою робота наніс на нього зображення, яке зараз можна побачити у лондонській галереї Тейт. [36]

Зростання інтересу

З появою потужніших комп'ютерів і еволюцією програмного забезпечення для обробки графіки і відео протягом 1980-х та 1990-х роках, інтерес до цифрового мистецтва зріс. Художники почали використовувати ці технології для створення більш складних та експериментальних проєктів.

Заснування виставкових закладів

У 1990-х роках були створені перші виставкові заклади, присвячені цифровому мистецтву. Це були музеї, галереї та мистецькі центри, які проводили виставки та програми, присвячені цифровому мистецтву та мультимедійним технологіям.

Збільшення доступності

Цифрове мистецтво розвинулося від простих візерунків і форм, створених за допомогою комп'ютерних програм, до готових творів мистецтва. [21] Розвиток Інтернету та віртуальних медіа-платформ призвів до підвищення доступності цифрового мистецтва. Онлайн-галереї, віртуальні виставки та цифрові колекції полегшили представлення робіт художників більшій аудиторії без обмеження фізичного простору. Одним із унікальних аспектів цифрового мистецтва є його здатність набувати різноманітних форм. До того ж, сучасне цифрове мистецтво має великий діапазон можливостей впливу на глядача: музика, світло, колір, просторово-тимчасовий рух. Зорові і слухові рецептори викликають найсильніші естетичні і психологічні відчуття. Цифрове мистецтво часто передбачає можливість взаємодії глядача з твором – віртуальна реальність, інтерактивні інсталяції та комп'ютерні програми дозволяють глядачеві стати активним учасником творчого процесу. [20] Головним завданням художника стає занурення глядача в бажаний емоційний стан. Прийоми, які використовують художники в цифровому мистецтві, особливо просторові види мистецтв, пов'язані з технологіями, універсальні і можуть використовуватися поза музеями і галереями для створення життєвого середовища. Крім естетичних особливостей в деяких випадках цифрове мистецтво має терапевтичну дію і може бути використане в громадських просторах спеціального призначення (арт-терапія тощо). [20]

Інновації та експерименти

У пошуках нових шляхів і нових мов проєктування автори звертаються до сучасного мистецтва і часто використовують виставкові простори в якості експериментального майданчика для подальшого використання знайдених прийомів на практиці. [1] Сучасні музеї та галереї цифрового мистецтва активно задіяні з інтерактивними технологіями, AR та VR, ці технології використовуються для створення унікальних вражень для відвідувачів, яких немає в інших музеях.

Інтернаціональна співпраця

Співпраця між музеями з різних країн має велике значення. Це дозволяє обмінюватися знаннями, досвідом, експонатами та ідеями.

Загалом, історія еволюції цифрового мистецтва та його виставкових закладів свідчить про постійне подальше зростання інтересу до цього виду мистецтва та розвитку інноваційних методів до його представлення та взаємодії з аудиторією.

1.2 АНАЛІЗ ЕКСТЕР'ЄРІВ ТА ІНТЕР'ЄРІВ ЗАКОРДОННИХ ВИСТАВКОВИХ ЗАКЛАДІВ

"Digital Art Museum: TeamLab Borderless" (Токіо, Японія) [37]

Концепція та простір. TeamLab Borderless – це інтерактивне цифрове мистецтво, де відвідувачі можуть взаємодіяти з анімаціями та проєкціями на стінах та підлозі. Простір не має чітких меж, тому відвідувачі можуть вільно переміщуватись і поглиблюватись у це мистецтво.

Технології. Використання передових технологій VR (доповненої реальності) та проєкцій, що створює іммерсивне середовище.

Враження від відвідування. Відгуки відвідувачів підкреслюють можливість активної та досить цікавої участі у творчому процесі.



Рис. 1 [26]



Рис. 2 [24]



Рис. 3 [25]

"The Museum of Digital Art (MuDA)" (Цюрих, Швейцарія) [39]

Концепція та простір. MuDA – це музей, спеціалізований на виставках цифрового мистецтва та взаємодії з технологіями. Він пропонує відвідувачам можливість поглибленого вивчення і аналізу цифрового мистецтва.

Технології. Музей використовує різноманітні технології, включаючи віртуальну реальність, розширену реальність, інтерактивні інсталяції та інше.

Враження від відвідування. Відгуки підкреслюють високу якість та різноманітність виставок, а також можливість поглибленого вивчення цифрового мистецтва.



Рис. 4 [39]



Рис. 5 [39]



Рис. 6 [39]

"Ars Electronica Center" (Лінц, Австрія) [35]

Концепція та простір. Центр присвячений вивченню та експериментуванню з сучасними мультимедійними технологіями. Він об'єднує в собі виставки, лабораторії та освітні програми.

Технології. Використання різноманітних технологій, таких як VR, AR, інтерактивні інсталяції, робототехніка та інше.

Враження від відвідування. Відгуки відзначають центр як інноваційний та навчальний простір, де відвідувачі можуть отримати унікальний інтерактивний досвід.



Рис. 7 [31]



Рис. 8 [31]



Рис. 9 [31]

MADRID Digital Arts Museum (Іспанія, Мадрид) [28]

Концепція та простір. MADRID Digital Arts Museum є сучасним простором, що об'єднує технології та мистецтво, створюючи унікальну платформу для експериментального цифрового мистецтва. Концепція музею зосереджена на інтерактивності та зануренні, дозволяючи відвідувачам взаємодіяти з експонатами та активно приймати участь у мистецьких процесах. Простір музею розділений на різні зони, кожна з яких представляє унікальний досвід взаємодії з цифровими творами.

Технології. Музей використовує передові технології для створення інтерактивних експозицій. Серед основних варто виділити віртуальну та доповнену реальність (VR та AR), проєкційні системи, інтерактивні панелі. Крім цього, однією з найпривабливіших технологій є сенсори руху, які дозволяють відвідувачам впливати на експонати своїми діями.

Враження від відвідувачів. Відвідувачі MADRID Digital Arts Museum виділяють захоплюючий підхід до представлення мистецтва. Особливо вражає інтерактивність експонатів. Багато хто підкреслює, що музей пропонує взаємодію з ним, цим самим створюючи дуже цікавий досвід. Також, виокремлюють сучасний дизайн інтер'єру та екстер'єру, та зручність навігації по залам.



Рис. 10 [28]



Рис. 11 [28]

1.3 АНАЛІЗ ВІТЧИЗНЯНИХ ГАЛЕРЕЙ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА

«PinchukArtCentre» (Київ) [38]

Концепція та простір. PinchukArtCentre відомий своїми виставками сучасного мистецтва, у тому числі й цифровими. Простір центру організований для того, щоб забезпечити відвідувачам можливість досліджувати сучасні мистецькі течії та взаємодіяти з інтерактивними інсталяціями.

Технології. Виставки PinchukArtCentre використовують різноманітні технології, включаючи проєкції, відеоінсталяції, сенсорні екрани та AR-елементи для створення вражаючого мистецького досвіду.

Враження від відвідувачів. Відвідувачі високо оцінюють різноманітність та якість виставок, а також можливість взаємодії з мистецтвом. Центр відомий своєю інноваційністю та відкритістю до нових форм мистецтва.



Рис. 12 [32]



Рис. 13 [32]

«Мистецький арсенал» (Київ) [23]

Концепція та простір. Мистецький арсенал – це великий мистецький комплекс, який пропонує виставки сучасного мистецтва, включаючи цифрове. Простір арсеналу дозволяє відвідувачам досліджувати різноманітні аспекти сучасного мистецтва та взаємодіяти з інноваційними технологіями.

Технології. Мистецький арсенал використовує різні технології, включаючи проєкції, інтерактивні інсталяції та мультимедійні елементи, щоб створити унікальний мистецький простір.

Враження від відвідування. Відвідувачі оцінюють можливість поглибленого вивчення та взаємодії з мистецтвом, а також інноваційний підхід до організації виставок. Мистецький арсенал служить місцем зустрічі для любителів мистецтва та інтерактивних технологій.



Рис. 14 [29]



Рис. 15 [29]

«Театральний центр «ДАКН»» (Київ) [34]

Концепція та простір. Театральний центр «ДАКН» відомий своєю інноваційністю та експериментальним підходом до мистецтва. Центр влаштовує

різноманітні події, включаючи виставки сучасного мистецтва, театральні вистави, концерти та інші культурні заходи. Простір «ДАКН» відкритий, творчий та дозволяє відвідувача вільно експериментувати та взаємодіяти з мистецтвом.

Технології. У театральному центрі «ДАКН» використовуються різні технології для створення захоплюючого мистецького досвіду. Це можуть бути проєкції, відеоінсталяції, мультимедійні та інтерактивні елементи, що доповнюють живописність подій.

Враження від відвідування. Відвідувачі високо оцінюють атмосферу та творчий підхід «ДАКН». Місцеві події та виставки дозволяють відвідувачам відчувати себе частиною культурного життя міста та зануритися у мистецький світ. Театральний центр «ДАКН» служить місцем, де відбуваються заходи для всіх, хто цікавиться мистецтвом та творчістю.



Рис. 16 [30]



Puc. 17 [30]

ВИСНОВКИ

Наслідком вивчення сучасних тенденцій розвитку інтер'єрів музеїв та галерей цифрового мистецтва вдалося досягти таких покращень:

1. Завдяки історичному аналізу вдалося виявити тенденції у еволюції цифрового мистецтва та його впливу на сучасні виставки та галереї, що дозволило чіткіше зрозуміти значення цифрових технологій у мистецтві, а також проблеми кореляції стилістичних рішень інтер'єрів та екстер'єрів із образами та особливостями цифрового мистецтва. Онлайн-галереї, віртуальні виставки та цифрові колекції полегшили представлення робіт художників більшій аудиторії без обмеження фізичного простору. Головним завданням художника стає занурення глядача в бажаний емоційний стан. В деяких випадках цифрове мистецтво може бути використане в громадських просторах.
2. Аналіз закордонних аналогів посприяв розумінню тенденцій та новаторських рішень, що підвищують функціональність та естетичну привабливість виставкових просторів. Всі закордонні аналоги використовують динамічний, футуристичний дизайн. А також, один з найважливіших аспектів, це залучення відвідувачів до творчого процесу, забезпечуючи цікавий досвід.
3. Аналіз вітчизняних галерей показав, що українське мистецтво активно почало використовувати цифрові технології та демонструвати креативність, що сприяє створенню інноваційних та інтерактивних виставкових просторів, які відповідають запитам сучасної аудиторії. Стилiстичні рішення українських аналогів є оригінальними, проте, на даний момент, ці аналоги не є такими ж динамічними, як закордонні.

РОЗДІЛ 2. ОРГАНІЗАЦІЯ ІНТЕР'ЄРІВ ГАЛЕРЕЙ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА

2.1 ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА НОРМАТИВНОЇ БАЗИ

Для організації інтер'єрів галереї цифрового мистецтва використовуються декілька нормативних документів та стандартів, які регулюють дизайн, безпеку, доступність та екологічні аспекти приміщень. Основою для розробки будь-якого проекту є нормативна база, яка встановлює стандарти і вимоги, необхідні при проектуванні.

Архітектурні і дизайнерські стандарти. Дотримання цих вимог допомагає не тільки забезпечити комфортність і естетичний вигляд приміщень, але також передати концепцію галереї.

Законодавчі акти. Необхідне врахування законодавчих актів, які регулюють діяльність галерей та виставкових закладів, наприклад, таких, як закони про культуру, архітектуру, мистецтво тощо.

Аналіз зарубіжних аналогів. При проектуванні завжди варто брати до уваги практику зарубіжних галерей цифрового мистецтва, їх організацію виставок, використання технологій та залучення аудиторії.

Безпека. Необхідно дотримуватися вимог щодо безпеки персоналу та відвідувачів, зокрема щодо пожежної безпеки, зон та шляхів для людей з обмеженими можливостями, евакуаційних шляхів тощо. [13]

2.2 ВИМОГИ ЩОДО ОБ'ЄМНО-ПЛАНУВАЛЬНИХ РІШЕНЬ

При створенні галереї цифрового мистецтва варто врахувати вимоги в об'ємно-планувальних рішень, щоб забезпечити функціональний та естетичний простір. [13] До основних вимог можна віднести:

Функціональність простору. Тобто приміщення галереї потрібно організувати так, щоб забезпечити комфортний та логічний рух відвідувачам, доступ до всіх експозиційних зон та елементів, а також зон для відпочинку.

Ергономіка та безпека. Простір обов'язково повинен бути організований з урахуванням принципів ергономіки, забезпечуючи зручність та комфорт у всіх зонах. [9]

Доступність для всіх категорій відвідувачів. Проєкт має забезпечувати доступність для осіб із обмеженими можливостями, включаючи наявність пандусів та спеціальних зон. [9]

Естетика та атмосфера. Для створення привабливого та затишного простору важливо брати до уваги освітлення, колірну гаму та матеріали.

2.3 ЕРГОНОМІЧНІ ВИМОГИ

Для забезпечення комфорту, безпеки та зручності відвідувачів в галереї цифрового мистецтва ключовим є дотримання ергономічних вимог при проектуванні. [10]

До основних ергономічних вимог, які необхідно враховувати при проектуванні, можна віднести:

Організація простору. Щоб забезпечити комфортний рух відвідувачів, у тому числі осіб на інвалідних візках, необхідна оптимальна ширина проходу (не менше 90 см).

Оптимальне освітлення. Для досягнення оптимальної видимості експонатів слід забезпечити достатнє освітлення, яке може бути як природним, так і штучним. [8]

Комфортні зони відпочинку. У різних частинах галереї є комфортні зони, де відвідувачі можуть насолодитися горнятком кави та можливістю перегляду експозицій у спокої. Зони мають бути облаштовані комфортними кріслами або стільцями. Крім цього, варто розглянути можливість облаштування окремих зон для відпочинку з комфортними меблями, де гості галерейного мистецтва матимуть можливість відпочивати довше, насолоджуючись атмосферою галереї.

Зручне розташування галерейних експонатів. Тобто розміщення експонатів на зручній висоті, як для дорослих, так і для дітей незалежно від того, сидять вони чи стоять.

Доступність інформації. Для зручнішого орієнтування в галереї варто розмістити інформаційні таблички або карти.

Зберігання одягу. Гардероб повинен бути комфортним у користуванні та мати достатньо місця для зберігання верхнього одягу та інших предметів.

Ліфти та пандуси. Ліфти повинні мати достатню вантажопідйомність та бути оснащені кнопками, які знаходитимуться на зручній висоті. Пандуси повинні мати належний кут нахилу (не більше 5%) і бути обладнані поручнями. [9] [12]

2.4 КОЛЬОРОВІ РІШЕННЯ, ОСВІТЛЕННЯ, ВИБІР ОБЛАДНАННЯ ТА МАТЕРІАЛІВ У СВІТЛІ САНІТАРНО-ГІГІЄНІЧНИХ, ЕКОЛОГІЧНИХ ВИМОГ ТА УМОВ БЕЗПЕКИ

Кольорові рішення

Використання нейтральних відтінків, таких як білий, сірий та бежевий, допомагає створити атмосферу спокою для цифрових мистецьких творів. Вони не відволікають увагу від експонатів. Золоте правило будь-яких дизайнерських експериментів: світлі тони збільшують простір, темні – зменшують. [16]

Тоді як яскраві акцентні кольори можуть використовуватися в інтерактивних зонах, або для виділення елементів інтер'єру. Вони допомагають зосередитися на головних елементах.

Однак, для мультимедійних, анімаційних чи демонстраційних зал рекомендується використовувати темні кольори, такі як темно-сірий або чорний. Ці кольори сприяють поліпшенню контрасту та зниженню відблисків на екранах, що суттєво покращує якість перегляду.

Також, якщо розглядати закордонні аналоги, можна помітити цікаву закономірність у позначенні функціональних зон. Їх позначають різними кольорами, що допомагає відвідувачам легше орієнтуватися в просторі. До прикладу, зони відпочинку можуть бути пофарбовані в спокійні відтінки зеленого або синього кольору, тоді як інтерактивні зони – в енергійні жовті або червоні. Проте, загалом, колірна гама повинна відповідати загальній концепції галереї.

Освітлення

Природне освітлення. Завдяки великим вікнам та скляним стінам проникає багато природного світла, що створює приємну та природну атмосферу. Проте,

важливо забезпечити захист експонатів та екранів від прямих сонячних променів за допомогою штор чи жалюзі.

Штучне освітлення. LED-лампи забезпечують енергоефективне і довговічне освітлення з високою якістю. Вони не нагріваються та не випромінюють ультрафіолет, що важливо для збереження експонатів.

Важливо забезпечити правильне та розумне розташування освітлення. Галерея не повинна бути переповнена світлом. Щоб виділити ключові експонати та зони взаємодії, доречним варіантом буде використання акцентного освітлення. Це сприятиме залученню уваги відвідувачів до найважливіших об'єктів. [8]

Вибір обладнання

Проектори та екрани. Доречніше надавати перевагу проекторам та екранам, які забезпечують дотримання екологічних стандартів, таких як Energy Star, а саме, з низьким рівнем енергоспоживання та тривалим терміном служби. Також одні з найважливіших вимог до проекторів – це висока роздільна здатність (4K і більше) та ефективна система охолодження для максимального уникнення перегріву.

Сенсорні панелі та інтерактивні дисплеї. Для досягнення найкращих результатів рекомендується використовувати екрани, що мають антивідблискове покриття, легко очищаються та стійкі до пошкоджень.

Вентиляція. Встановлення сучасних систем вентиляції, які задовольняють стандарти щодо якості повітря у приміщеннях.

Камери відеоспостереження. З метою забезпечення безпеки відвідувачам та захисту експонатів доречно розміщувати камери відеоспостереження.

Вибір матеріалів

Фарби та покриття. Необхідно застосувати фарбу та покриття з антибактеріальними властивостями на поверхні, якими часто користуються відвідувачі (стіни, поручні, дверні ручки).

Підлогове покриття. Для підлог можна використати природні матеріали, такі як дерево або лінолеум. Матеріали мають високі екологічні характеристики, такі як довговічність та легке очищення. Крім того, необхідно застосовувати антиковзне покриття для забезпечення безпеки відвідувачів, особливо в тих місцях, де високий трафік та біля входу.

Застосування керамічної плитки для облицювання підлог та стін у санвузлах та інших зонах з високою вологістю. Плитка повинна мати високу зносостійкість та бути легкою у догляді. Також, доречне застосування мармуру, граніту або інших натуральних каменів для створення акцентів у дизайні інтер'єрів галереї цифрового мистецтва. Ці матеріали є не шкідливими для навколишнього середовища та мають довгий термін експлуатації.

Меблі та декор. Вибір ергономічних крісел та столів, що гарантують комфорт для відвідувачів та персоналу. Тобто, меблі для зон відпочинку, робочого простору та кафе. Для меблів використовується натуральне дерево або інші екологічно чисті матеріали. Для декору використовуються тканини з натуральних волокон (бавовна, льон, шерсть) для штор, оббивка меблів та інших декоративних елементів. Такі матеріали володіють гарними гігієнічними властивостями та є безпечними для здоров'я.

Також, потрібно враховувати інтеграцію живих рослин з дизайн інтер'єру. Це покращує естетику простору.

Матеріали для зони кафе. Для столів та стільців рекомендується використовувати поверхні, які легко миються та вбирають забруднення, тобто нержавіюча сталь, керамічна плитка тощо.

2.5 ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ІНКЛЮЗИВНОСТІ

Інклюзивність – це підхід, спрямований на створення умов, де будь-яка особа, незалежно від її індивідуальних особливостей, може брати участь у соціальних, культурних, освітніх та інших сферах життя. Інклюзія розглядається як основний принцип суспільства, яке поважає різноманітність і прагне забезпечити рівні можливості для всіх людей. [6]

Забезпечення інклюзивності в галереї цифрового мистецтва

Безбар'єрний доступ, тобто забезпечення наявності пандусів або інших засобів, що сприяють комфортному доступу для людей з обмеженими можливостями. Також, розміщення інформаційних знаків та підказок, які допоможуть легше орієнтуватися в просторі. При розробці програмних заходів потреби людей з обмеженими можливостями повинні бути враховані. Постійне забезпечення доступності інформації для таких людей шляхом надання альтернативних форматів (до прикладу, аудіоописи для сліпих). Обов'язково, надання інформації різними мовами, щоб забезпечити доступність для іноземних гостей.

Загалом, створення комфортного та безпечного середовища для всіх відвідувачів, з урахуванням їх потреб і можливостей.

2.6 ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ БЕЗПЕКИ В УМОВАХ ВОЄННИХ ДІЙ

Зважаючи на поточну ситуацію в Україні, безпека персоналу та відвідувачів галереї цифрового мистецтва в умовах воєнних дій є критично важливою. Варто враховувати основні аспекти для забезпечення безпеки в галереї цифрового мистецтва:

Захист персоналу та відвідувачів. У разі сигналу повітряної тривоги, у галереї мають бути спеціально обладнані зони укриття для тимчасового прийому персоналу та відвідувачів.

У інтер'єрі галереї цифрового мистецтва повинні бути гучномовці або альтернативні пристрої, щоб сповіщати відвідувачів та персонал про загрозу повітряної атаки.

Також, по усьому простору галереї повинні бути чіткі вказівники, які вказуватимуть, де знаходиться найближче укриття. Кожному працівнику та відвідувачу має бути зрозуміло, як швидко і безпечно добратися до нього.

Необхідно розробити зручний вхід для людей з обмеженими можливостями, які пересуваються на візках, тобто розрахувати наявність пандусу.

Можливе регулярне залучення військових для надання відвідувачам інструктажу та навчання з планування евакуації, першої допомоги або використання засобів безпеки у випадку надзвичайних ситуацій. [39]

ВИСНОВКИ

1. Оптимізація об'ємно-планувальних рішень дозволяє створити функціональні та естетичні простори, що забезпечують зручну навігацію та комфортне перебування у галереї.
2. Дослідження ергономічних вимог забезпечує підвищення рівня доступності виставкових приміщень, гарантуючи інклюзивне середовище для всіх категорій відвідувачів. Слід зазначити, що нормативна база відноситься до традиційних музеїв і галерей, та не враховує особливостей презентації цифрового мистецтва.
3. Аналіз кольорових рішень, освітлення та матеріалів сприяє створенню гармонійного та екологічного інтер'єру, що відповідає сучасним стандартам.
4. Забезпечення інклюзивності дає можливість досягти доступності та комфорту для людей з обмеженими можливостями.
5. Розробка заходів з безпеки в умовах воєнних дій гарантує високий рівень захищеності відвідувачів та персоналу, що є актуальним у наш час.

РОЗДІЛ 3. ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ ГАЛЕРЕЇ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА

3.1 ВИХІДНІ ДАНІ

Галерея цифрового мистецтва знаходиться у центральній частині міста Дніпро, розташована на вулиці Мечникова, 10Б, неподалік від туристичних зон та зон відпочинку. Розташування дозволяє легко дістатися громадським транспортом та на власному автомобілі, поруч є місця для паркування. Галерея оточена комерційними будівлями, кафе, ресторанами, парками, набережною та ін., що створює сприятливе середовище для гостей.

Будівля – це семиповерховий сучасний простір з великими просторами. Загальна площа галереї – 1034,26 м² (два поверхи). Будівля нова та не потребує реконструкції, повністю готова до внутрішнього облаштування.

Галерея сприятиме розвитку культурного життя міста, залученню туристів та підвищенню обізнаності в сфері цифрового мистецтва.

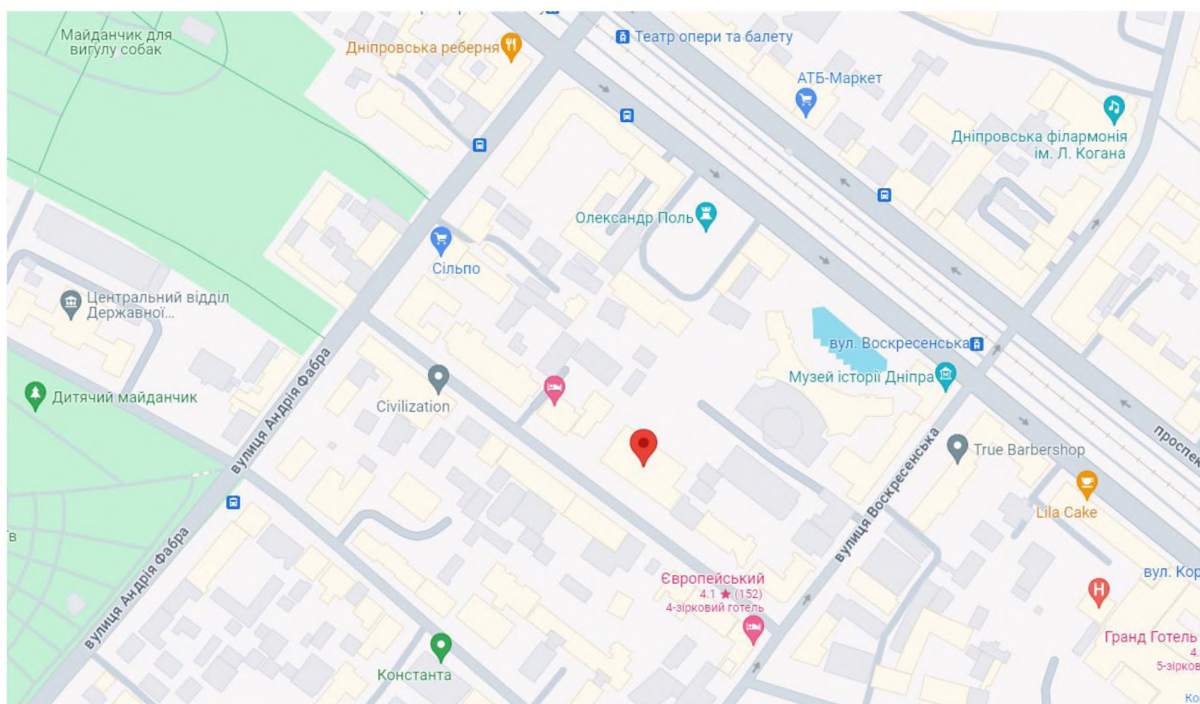


Рис. 18. Карта місцевості. [22]

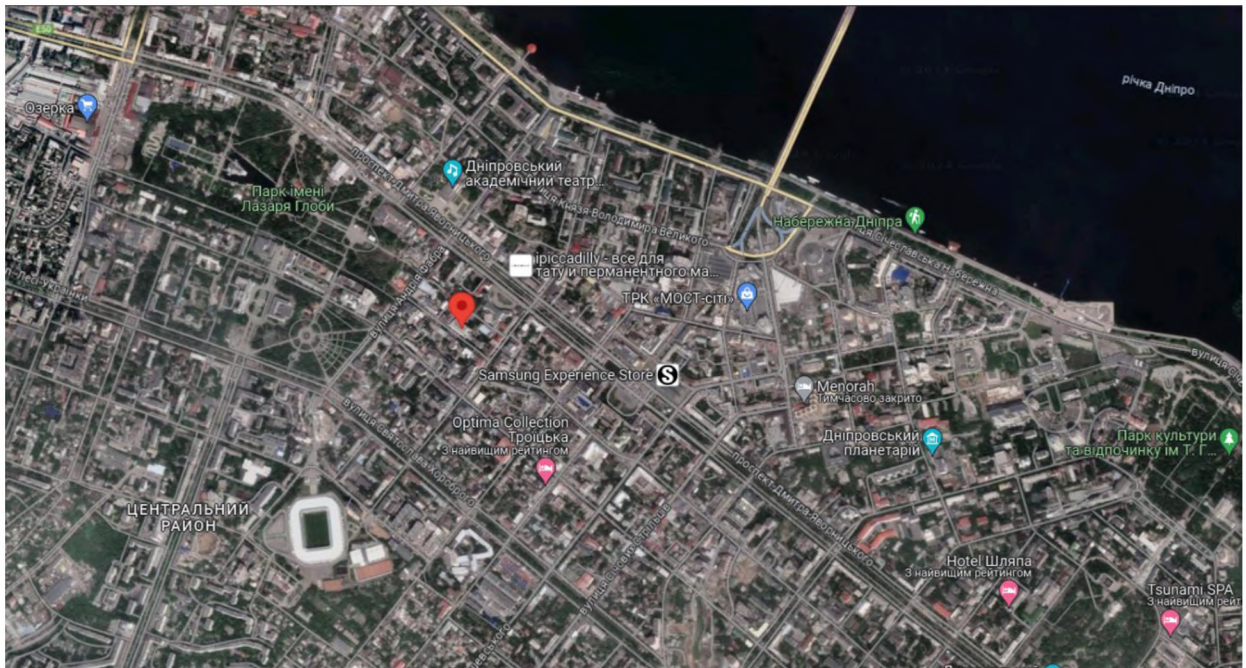


Рис. 19. Знімок місцевості з космоса. [22]

3.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ ЦІЛЬОВОГО СПОЖИВАЧА КОНТЕНТУ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА ТА ЙОГО ПОТРЕБ

Цільовий споживач контенту цифрового мистецтва може бути різного віку, проте основна аудиторія таких закладів зазвичай складається з молоді (18-35 років), студентів, молодих професіоналів, а також підлітків, які цікавляться сучасними технологіями та мистецтвом. Цифрове мистецтво цікаве як чоловікам, так і жінкам, тому цільова аудиторія розподілена рівномірно за статтю. Відвідувачі можуть належати до різних соціальних груп, але часто це люди з середнім та високим рівнем доходу, які цікавляться культурними заходами.

Основні інтереси аудиторії включають інновації, креативність, естетику, інтерактивність та новаторство. Відвідувачам цікаво дізнаватися про нововведення в галузі технологій та їх можливе застосування у різних сферах. Адже інтерактивність у взаємодії з комп'ютерними видами творчості активізує пізнавальну і творчу діяльність, дозволяє включити учасників групи у процес осмислення поставленої проблеми, її обговорення, а також створення художнього об'єкта, тобто сприяє підвищенню комунікативного аспекту в навчальному процесі. [14]

Основні мотиви щодо відвідування галереї цифрового мистецтва включають отримання естетичного задоволення, пізнання нового, розвиток у сфері цифровізації чи просто проведення часу з друзями чи родиною. Відвідувачі здебільшого є відкритими до нових технологій.

Оскільки відвідувачам часто цікава навчальна та розвиваюча програми у сфері цифрових технологій, бажано передбачити проведення лекцій та застосування інтерактивних інсталяцій. Також, варто задіяти сучасні технології для створення інтерактивного досвіду, які включають віртуальну реальність (VR та AR), анімації, проєкції та інші інтерактивні елементи, та враховувати важливість

соціалізації, можливості для комунікації та взаємодії з іншими відвідувачами або художниками.

В умовах сьогодення, кожен відвідувач має потребу в безпеці, тому необхідно забезпечити його безпеку під час перебування в галереї наявністю зон укриття, чітких евакуаційних маршрутів тощо.

3.3 ОБГРУНТУВАННЯ ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЇ ІНТЕР'ЄРІВ ГАЛЕРЕЇ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА

Дизайн-концепція інтер'єрів галереї цифрового мистецтва спрямована на створення інтерактивного, естетично привабливого та функціонального простору, який відповідатиме потребам сучасних відвідувачів. Концепція базується на використанні сучасних технологій, екологічних матеріалів та ергономічних рішень, а також враховує вимоги інклюзивності та безпеки.

Стилістичні особливості цифрового мистецтва. Назва стилю – “Digital Immersion Style”. Цей стиль відображає ключові особливості цифрового мистецтва, такі як динаміка, гнучкість простору, віртуальність та інтерактивність. Інтер'єри в стилі “Digital Immersion” використовують трансформовані елементи, які можуть підлаштовуватися в залежності від змісту виставок (наприклад, екрани, освітлення). Щодо віртуальності, відвідувачі можуть досліджувати галерею за допомогою інтеграції віртуальної та доповненої реальності (VR та AR). Інтерактивні дисплеї дозволяють відвідувачам взаємодіяти з мистецькими творами. Таким чином, “Digital Immersion Style” відповідає сучасним тенденціям розвитку музеїв та галерей цифрового мистецтва, створюючи простір, де цифрове мистецтво може розвиватися та досягати свого потенціалу!

Інтерактивність та технологічність. Оскільки цифрове мистецтво передбачає активну взаємодію відвідувачів з експонатами, дизайн інтер'єру повинен сприяти інтерактивності. Використання мультимедійних інсталяцій, інтерактивних екранів, VR та проєкторів дозволяє створити унікальний цікавий досвід для кожного відвідувача. Простір галереї повинен мати «гнучкий» простір, який можна легко адаптувати до різних типів виставок та заходів.

Ергономіка та комфорт. Комфорт відвідувачів – це невід'ємна складова будь-якого дизайну. Завдяки ергономічним меблям, зручно розташованим зонам відпочинку та широким проходам, в галереї створюється комфортне середовище.

Кольорові рішення та освітлення. Кольорові рішення в галереї мають відповідати загальній концепції цифрового мистецтва, бути нейтральними, але водночас створювати відповідну атмосферу. Аналізуючи закордонні та вітчизняні аналоги, у таких закладах, переважно, використовуються світлі та нейтральні тони для стін і підлоги, що дозволяє експонатам бути в центрі уваги. Акцентні кольори можуть бути використані, до прикладу, у меблях та декорі. Освітлення відіграє ключову роль у сприйнятті експонатів. Воно має велике значення для створення потрібної атмосфери та підкреслення деталей мистецьких творів.

Вибір матеріалів та обладнання. Для оздоблення інтер'єрів використовуються екологічно чисті та безпечні матеріали, такі як натуральне дерево, метал, перероблений пластик. Це відповідає сучасним вимогам щодо сталого розвитку. Використовується сучасне мультимедійне обладнання: сенсорні екрани, проєктори, VR-станції та інтерактивні панелі.

Інклюзивність передбачає створення доступного середовища для всіх гостей, включаючи людей з обмеженими можливостями. В галереї передбачені пандуси, широкі дверні проходи, спеціально обладнанні санвузли.

Забезпечення безпеки відвідувачів. В галереї повинні бути обладнанні надійні укриття для відвідувачів та персоналу, та сучасні системи оповіщення про ракетну небезпеку. Чітко позначені маршрути евакуації та використані матеріали з високою міцністю.

Загалом, дизайн-концепція інтер'єрів галереї цифрового мистецтва полягає в створення сучасного, функціонального та безпечного простору, який відповідає загальноприйнятим вимогам та потребам відвідувачів, тобто, освітні, естетичні та комфортні. Використання сучасних технологій, екологічних матеріалів та ергономічних рішень забезпечує комфорт та задоволення для всіх гостей галереї.

3.4 ГАРМОНІЗАЦІЯ З МІСЬКИМ СЕРЕДОВИЩЕМ ЗАСОБАМИ БЛАГОУСТРОЮ ПРИБУДИНКОВОЇ ТЕРИТОРІЇ

Важливою складовою успішного проектування та інтеграції галереї цифрового мистецтва в існуючу міську інфраструктуру є її гармонізація з міським середовищем. Засоби благоустрою прибудинкової території сприяють створенню естетично привабливого та функціонального середовища, яке забезпечує комфорт, привабливість та заохочення для відвідувачів. [3]

Ландшафтний дизайн має на меті створити гармонійне середовище, яке гармонійно доповнить архітектуру будівлі галереї. Це включає зелені насадження (дерева, квіти, газони), декоративні елементи (фонтани, скульптури, альтанки), доріжки та стежки, які сприяють зручному пересуванню територією.

Зони відпочинку. Створення комфортного простору для гостей неможливе без наявності зон відпочинку. Лавки та альтанки забезпечують комфортний відпочинок та насолодження оточенням. Дитячі майданчики, обладнанні безпечними ігровими елементами. Також, поруч з галереєю знаходяться два парки та набережна, де можна із задоволенням провести пікнік разом із родиною та друзями.

Архітектурне та ландшафтне освітлення. Щоб створити привабливу та безпечну атмосферу, будівлю варто облаштувати з підсвіченням фасадів та освітленням доріжок.

Система безпеки. З метою контролю та запобігання інцидентів, поряд з галереєю, по всій території, необхідно розмістити камери відеоспостереження. Добре позначені та освітлені шляхи евакуації з території у разі сигналу повітряної тривоги чи будь-якої надзвичайної ситуації.

Паркувальні місця повинні бути зручними та доступними. Поблизу галереї розташовано достатню кількість місць для паркування автомобілів, а також,

місць для осіб з інвалідністю. Враховуючи вікові групи відвідувачів, необхідно забезпечити достатню кількість місць для паркування велосипедів поблизу входу до галереї. [6]

Пішохідні та велосипедні доріжки. Широкі та добре освітлені пішохідні доріжки створюють комфортне пересування. Необхідно забезпечити наявність спеціальних смуг для безпечного руху велосипедистів. [11]

Інформативність. Оскільки галерея знаходиться у центральному районі міста, важливо розмістити чіткі навігаційні знаки, щоб полегшити орієнтацію на території. Також, можливе залучення екранів з інформацією про заходи.

Гармонізація галереї цифрового мистецтва з міським середовищем за допомогою благоустрою прибудинкової території сприяє створенню естетично привабливого, функціонального та комфортного простору. Ландшафтний дизайн, інтерактивні зони відпочинку, ефективне освітлення та доступність для всіх відвідувачів забезпечують високий рівень комфорту, сприяючи інтеграції галереї в міське середовище та покращенню якості життя мешканців міста.

3.5 ФУНКЦІОНАЛЬНІСТЬ І ТРАНСФОРМАТОВАНІСТЬ

Функціональність – це здатність простору або об'єкта виконувати свої функції та завдання ефективно та зручно. У контексті дизайну інтер'єру галереї цифрового мистецтва функціональність означає, що всі елементи мають чітко визначене призначення та здатні задовольняти потреби як відвідувача, так і персоналу.

Елементи інтер'єру мають бути розташовані таким чином, щоб забезпечити максимальну ефективність використання простору. Важливо створити комфортні умови для всіх гостей, враховуючи різні потреби та особливості.

Трансформативність – це здатність простору або об'єкта змінювати свою форму, конфігурацію або призначення для адаптації до різних потреб та умов. У галереї цифрового мистецтва трансформативність дозволяє використовувати той самий простір для різних цілей, змінюючи його під певні події.

Застосування модульних конструкцій, які легко збирати, розбирати та переміщати, дозволяючи швидко змінювати конфігурацію простору, а також, використання легких та мобільних меблів, які можна швидко переміщати для створення нових зон або зміни планування, дуже доречно, особливо для такого простору, як галерея цифрового мистецтва. До прикладу, в залежності від потреб, коворкінг можна трансформувати в лекторій.

Адаптивність простору. Один із чудових прикладів адаптивності простору – це демонстраційний зал, який може використовуватися для проведення презентацій чи заходів.

Інтерактивні зони. У VR та AR зонах необхідно розташувати спеціальне обладнання для створення цифрових вражень у віртуальній та доповненій

реальностях. Створення інтерактивного досвіду створюється завдяки екранам та очкам, що реагують на рухи відвідувачів.

Інтеграція технологій. Управління освітленням через смарт-системи. Технології для демонстрації цифрових мистецьких творів.

Ергономічні рішення. Місця з комфортними меблями для відпочинку та релаксації. Забезпечення інклюзивності та доступності для відвідувачів з обмеженими можливостями.

Зони сервісу. Місце для харчування та відпочинку відвідувачів (кафе). Магазили з товарами (та, можливо, сувенірами), пов'язаними з виставками та цифровим мистецтвом.

Отже, ключовими факторами, що забезпечують ефективне використання та адаптацію до різних потреб галереї цифрового мистецтва, є її функціональність та трансформованість. Це дозволяє ефективно використовувати простір, а використання модульних конструкцій, багатофункціональних зон, інтеграції смарт-технологій та створення комфортних умов для відвідувача дозволяє створити сучасний, зручний та привабливий простір для експонування цифрового мистецтва.

3.6 АРХІТЕКТУРНО-КОНСТРУКТИВНЕ РІШЕННЯ

Основні принципи організації простору, вибору матеріалів та технологій, що застосовуються при будівництві та облаштуванні галереї цифрового мистецтва визначає архітектурно-конструктивне рішення. Це рішення враховує функціональність, технічні можливості та естетичну привабливість.

Архітектурні рішення базуються на створенні простору, який сприяє поєднанню мистецтва та технологій, забезпечуючи комфорт для відвідувача та персоналу, а також є гнучким для різних видів діяльності.

Екстер'єрні рішення: сучасний, футуристичний дизайн, який відображає технологічне спрямування галереї.

Інтер'єрні рішення: прості геометричні форми, чисті лінії, мінімалізм у дизайні інтер'єру, що робить акцент на експонатах та інтерактивні елементи.

Конструктивні рішення спрямовані на забезпечення стійкості, надійності та довговічності будівлі, а також на можливість адаптації простору.

Для забезпечення міцної основи будівлі рекомендується використання плитних фундаментів. Металевий або залізобетонний каркас, який забезпечує надійність та стійкість конструкції. Металеві або композитні покриття для даху, які забезпечують високий рівень теплоізоляції.

3.7 ФУНКЦІОНАЛЬНЕ ЗОНУВАННЯ ТА ПЕРЕПЛАНУВАННЯ ПІДОСНОВИ

Функціональне зонування – це процес розподілу простору будівлі або приміщення на окремі зони, кожна з яких має свої специфічні функції та призначення, для певного цільового призначення.

Функціональне зонування передбачає поділ простору будівлі на різні зони відповідно до їхніх функціональних завдань та є ключовим аспектом в проектуванні. Це дає змогу правильно використати простір, гарантуючи зручний доступ до необхідних послуг, а також створити комфортні умови для користувачів. До прикладу, функціональне зонування галереї цифрового мистецтва може включати:

1. Виставкові зони. Поділ на основні виставкові зони для різних видів мистецтва.
2. Простори для відпочинку. Створення комфортних місць для відвідувачів, де вони можуть спокійно розглядати мистецькі твори, обговорювати їх та відпочивати.
3. Технічні зони. Розміщення та зберігання обладнання для проектування.

Перепланування підоснови – це процес коригування існуючого планування будівлі або приміщення з метою покращення функціональності, комфорту або адаптації до нових потреб. Це може включати переміщення або зміну внутрішніх стін, перегородок. Перепланування прототипу також може включати зміну віконних і дверних прорізів, та покращення маршрутів руху та евакуаційних виходів.

3.8 КОЛЬОРОВЕ РІШЕННЯ

При проектуванні галереї цифрового мистецтва важливо створити атмосферу, яка сприяє кращому сприйняттю мистецьких творів, забезпечує комфорт для відвідувачів і відповідає сучасним тенденціям. Тому, вибір колірної гами має бути продуманим, щоб підкреслювати концепцію простору та створювати потрібний настрій.

Основні принципи вибору кольорових рішень:

Нейтральний фон для виставкових зон. Для демонстрації цифрових робіт нейтральні кольори, такі як білий, сірий або бежевий, забезпечуватимуть оптимальні умови. Вони не відволікають увагу від експонатів. Такі кольори підходять для використання в інтер'єрі галереї та демонстраційної зали.

Акцентні кольори. Доречно використання яскравих кольорів для виділення певних зон або елементів інтер'єру. Це можуть бути насичені відтінки червоного, синього, зеленого або жовтого, які додають динаміки та виразності. Такі акценти можуть бути застосовані, до прикладу, у кафе та сувенірному магазині.

Темні тони для атмосферних зон можуть бути використані у вхідній зоні, кімнаті для VR та AR інсталяцій, та анімаційній залі. Тобто, темні кольори, такі як темно-синій, темно-сірий або чорний необхідно використовувати в зонах, де створюється загадкова та футуристична атмосфера.

Природні відтінки. Використання природних кольорів, таких як різні відтінки зеленого та коричневого, може створювати заспокійливу атмосферу, особливо в зонах відпочинку.

Конкретні кольорові рішення для різних зон галереї.

Виставкові зали. Стіни – білий або світло-сірий для забезпечення нейтрального фону. Підлога – світлі дерев'яні або світло-сірі бетонні покриття для створення єдності з нейтральними стінами. Стеля – білий або сірий для візуального збільшення простору.

Фое та гардероб. Стіни – комбінація темного та акцентного кольору. Підлога – світлі кольори (також з акцентами).

Кафе. Стіни – природні відтінки зеленого, коричневого або бежевого для створення затишної атмосфери. Меблі – можуть бути виконані у поєднанні натуральних відтінків і яскравих акцентів (подушки, декор).

Анімаційний зал. Стіни та стеля – темні тони, наприклад, темно-сірий або чорний, для створення «кінотеатральної» атмосфери. Підлога – темний колір для додаткового комфорту.

Зони відпочинку. Стіни – м'які пастельні тони, наприклад, світло-блакитний, світло-зелений, для заспокійливого ефекту. Меблі – зручні крісла та дивани в нейтральних або природних кольорах з яскравими акцентами у вигляді подушок.

Коворкінг/лекторій. Стіни – світлі нейтральні кольори, такі як білий або бежевий, з яскравими акцентними стінами. Підлога – світле дерево або ламінат для створення теплої та робочої атмосфери.

Кімната для віртуальної реальності (VR). Стіни – темні тони забезпечують оптимальні умови для VR інсталяцій, мінімізуючи відблиски та покращуючи занурення у віртуальний світ. Підлога – чорний або темно-сірий колір. Стеля – темне матове покриття.

Санвузол. Стіни – білий, світло-сірий кольори створюють чистий та свіжий вигляд. Підлога – світлі тони для візуального сприйняття чистоти та гігієни. Стеля – біла або світло-сіра для створення відчуття простору. Також, можливе доповнення кольоровими акцентами у вигляді мозаїки або озеленення.

Демонстраційний зал. Стіни – бежевий колір, допомагає зосередити увагу на демонстраційних матеріалах і презентаціях. Підлога – темні килимові або дерев’яні покриття. Стеля – біла або світло-сіра фарба для зорового збільшення простору. Доречне використання яскравих акцентів для виділення окремих зон або стендів, до прикладу, жовтий, червоний або синій кольори.

Вибір кольорових рішень для різних зон галереї цифрового мистецтва має базуватися на їх функціональних потребах, відповідності сучасним тенденціям дизайну та забезпеченні комфорту для відвідувачів. Темні тони у VR-кімнаті створюють атмосферу для занурення у віртуальну реальність, світлі нейтральні кольори у санвузлах свідчать про чистоту та гігієну, а нейтральні та акцентні кольори в демонстраційному залі допомагають зосередити увагу на презентаціях та створюють комфорт для відвідувачів. Додавання акцентних кольорів дуже доречне для створення динаміки, темних тонів для атмосферних зон, та природних відтінків для зон відпочинку для створення гармонійного мікроклімату в інтер’єрі.

3.9 МЕБЛІ ТА ОБЛАДНАННЯ

Кімната для віртуальної реальності (VR-кімната).

Меблі: ергономічні крісла для гостей, що дозволяють комфортно розташуватися під час використання VR обладнання. Полиці та шафи для зберігання VR обладнання та інших аксесуарів.

Обладнання: VR гарнітури (окуляри віртуальної реальності), комп'ютери.

Санвузол.

Меблі: великі дзеркала з підсвіткою, шафи для зберігання приладдя.

Обладнання: сушарки для рук, дозатори мила, сучасні моделі унітазів та пісуарів.

Демонстраційний зал.

Меблі: комфортні крісла та стільці з ергономічним дизайном.

Обладнання: високоякісні проєктори та великі екрани для презентацій та демонстрацій, система освітлення, інтерактивні панелі.

Фоє та гардероб.

Меблі: стильний і функціональний стіл для адміністратора на ресепшні, місткі шафи для зберігання одягу відвідувачів у гардеробі, комфортні лавки або крісла для відвідувачів, що очікують.

Обладнання: електронні екрани для відображення інформації про заходи та виставки.

Кафе.

Меблі: різноманітні столи та стільці, барна стійка з місцями для сидіння.

Обладнання: кавомашини для приготування різних видів кави, холодильники та інше обладнання для приготування та зберігання їжі, термінали для оплати.

Анімаційний зал.

Меблі: зручні крісла для довготривалого перегляду, шафи.

Обладнання: проєктор з великим екраном, комп'ютер для роботи з анімаційним контентом.

Коворкінг/лекторій.

Меблі: ергономічні робочі столи та стільці, дивани та крісла для відпочинку та неформального спілкування, книжкові шафи.

Обладнання: комп'ютери та принтери, інтерактивні дошки, проєктор для відображення навчального контенту.

Галерея.

Меблі: модульні стенди, дивани та крісла для відпочинку, тумби, дзеркала.

Обладнання: потужні проєктори для демонстрації інсталяцій та інших цифрових робіт, великі екрани та дисплеї для відображення цифрових робіт, регульовані системи освітлення для підсвічування експонатів.

Вибір меблів та обладнання для кожної зони галереї цифрового мистецтва має відповідати її функціональному призначенню. Починаючи від якісного обладнання для VR та AR кімнати до ергономічних меблів у коворкінгу, кожен елемент має сприяти створенню естетично привабливого простору.

3.10 МАТЕРІАЛИ

Вибір матеріалів не менш важлива частина проєктування та створення дизайну інтер'єру. Адже, слідкуючи за трендами, зважаючи на практичність та довговічність матеріалу, необхідно правильно підбирати кожен матеріал під концепцію закладу. Отже, кожне приміщення галереї наповнене такими матеріалами:

Галерея цифрового мистецтва.

Стіни із гіпсокартону з додатковим покриттям, фарбування у нейтральні кольори (білий, сірий) для підкреслення виставлених робіт. Стеля із акустичних панелей. Підлога із ламінату або плитки.

Металеві каркасні для виставкових стендів, дерев'яні тумби, дивани та крісла із м'якої тканини. Обладнання із металу, пластику та скла (для інтерактивних панелей та дисплеїв). Важливо використати матеріали, що не відбивають світло та не створюють бликів.

Кімната для віртуальної реальності.

Стіни із гіпсокартону, покриті поглинаючою фарбою для відсутності відблисків. Стеля із акустичних панелей з матовим покриттям. Підлога із килима з антиковзким покриттям для забезпечення безпеки під час використання VR гарнітур.

Меблі із пластику, металу, скла та дерева.

Санвузол.

Стіни із керамічної плитки для легкого прибирання та довговічності. Стеля із водостійких панелей. Підлога – керамічна плитка з антиковзким покриттям.

Шафи із міцного металу, аксесуари – пластик. Обладнання – порцеляна, нержавіюча сталь.

Демонстраційний зал.

Стіни із гіпсокартону, пофарбовані в темні кольори. Стеля – акустичні панелі з матовим покриттям для мінімізації відблисків. Підлога виконана з ламінату або ковроліну.

Меблі із металу та тканини для крісел. Обладнання – метал, скло, пластик.

Фое та гардероб.

Гіпсокартоні стіни з фарбуванням. Стеля з акустичних панелей, вкрита світловідбиваючою фарбою. Підлога – ламінат або плитка.

Для меблів обрано такі матеріали, як метал, дерево (ресепшн та гардеробні шафи) та тканина (для місць для сидіння). Обладнання – метал, скло, пластик.

Кафе.

Стіни з гіпсокартону з декоративними елементами або фарбуванням. Стеля з акустичних панелей з матовим покриттям. Підлога – керамічна плитка з антиковзкою поверхнею.

Для меблів такі матеріали, як дерево, метал, пластик (столи, стільці, барна стійка). Нержавіюча сталь та пластик для обладнання.

Анімаційний зал.

Стіни з гіпсокартону із звукопоглинальним шаром та матовим покриттям. Стеля із акустичних панелей та матовим покриттям. Підлога виконана з ковроліну або ламінату.

Для меблів використано тканину та метал. Для обладнання – метал, скло, пластик.

Коворкінг/лекторій.

Стіни із гіпсокартону із шаром для звукоізоляції, пофарбовані у нейтральні пастельні кольори. Стеля з акустичних панелей. Підлога розроблена із дерев'яного покриття.

Металеві каркаси з дерев'яними або пластиковими поверхнями для столів, ергономічні крісла з тканинною оббивкою. Метал, пластик та скло для обладнання.

Вибір матеріалів для кожного приміщення галереї цифрового мистецтва повинен забезпечувати довговічність, безпеку, комфорт та відповідати естетичним вимогам. Використання високоякісних матеріалів, таких як гіпсокартон, акустичні панелі, ламінат, плитка, метал, дерево та пластик допоможе створити сучасний та естетично привабливий простір, що відповідає всім санітарно-гігієнічним та безпековим вимогам.

3.11 АВТОРСЬКІ РОЗРОБКИ

До авторських розробок було розроблено ансамбль меблів, який складається із стільця, журнального столика та тумби. Ансамбль спрямований на створення естетичного, функціонального доповнення галереї цифрового мистецтва. Основна концепція полягає у використанні плавних заокруглених форм, які символізують гармонію та м'якість, що відповідає тематиці та атмосфері галереї.

Конструкція меблів.

М'які заокруглені форми стільця забезпечують комфорт при використанні. Стійкий каркас, що забезпечує надійність та довговічність. М'яка оббивка надає виробу естетичний вигляд та комфорт.

Журнальний столик розроблений з округленою стільницею та плавними лініями, що додають йому елегантності. Виготовлений з можливістю використання скляної стільниці. Це робить столик легким та привабливим.

Тумба класичної форми, доповнена округленою основою. Виготовлена з якісного матеріалу, такого як дерево.

Використані матеріали.

Алюміній. Застосовується для каркасу, надаючи стійкості та сучасного вигляду ансамблю, та для опори журнального столика.

Дерево. Використання дерева у конструкції забезпечує естетичність та природний вигляд меблів. Застосовується для тумби.

Тканина. Використання високоякісних тканин додає комфортності та розкоші меблям. Застосовується для м'якої частини стільця у вигляді оббивка з пінополіуретану та оздоблення із велюру intenco.

Скло. Скляна стільниця для журнального стола виготовлена з якісного та міцного скла. Високоякісне скло, яке стійке до подряпин та ударів.

Цей ансамбль меблів можна використовувати в таких зонах, як, наприклад:

1. *Зона відпочинку та галерея.* Тобто, для комфортного відпочинку під час/від експонатів.
2. *Лекторій або коворкінг.* Для зручного сидіння під час проведення лекцій або роботи.
3. *Кафе галереї.* Як меблі для відвідувачів під час перерви або прийому їжі.

Цей ансамбль поєднує в собі стиль, зручність та функціональність, роблячи його ідеальним варіантом для доповнення різних приміщень галереї або зон відпочинку. А матеріали, з яких виготовлений ансамбль, враховують як естетичний аспект, так і практичність. Вони забезпечують високий рівень надійності та довговічності.

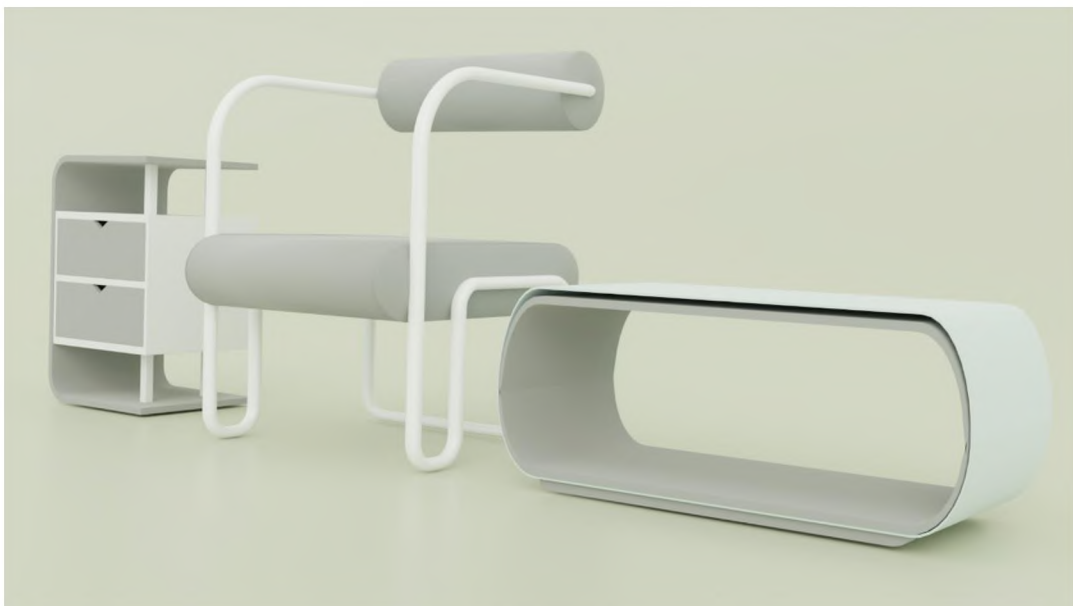


Рис. 20. Візуалізація ансамблю



Рис. 21. Візуалізація ансамблю



Рис. 22. Візуалізація стільця

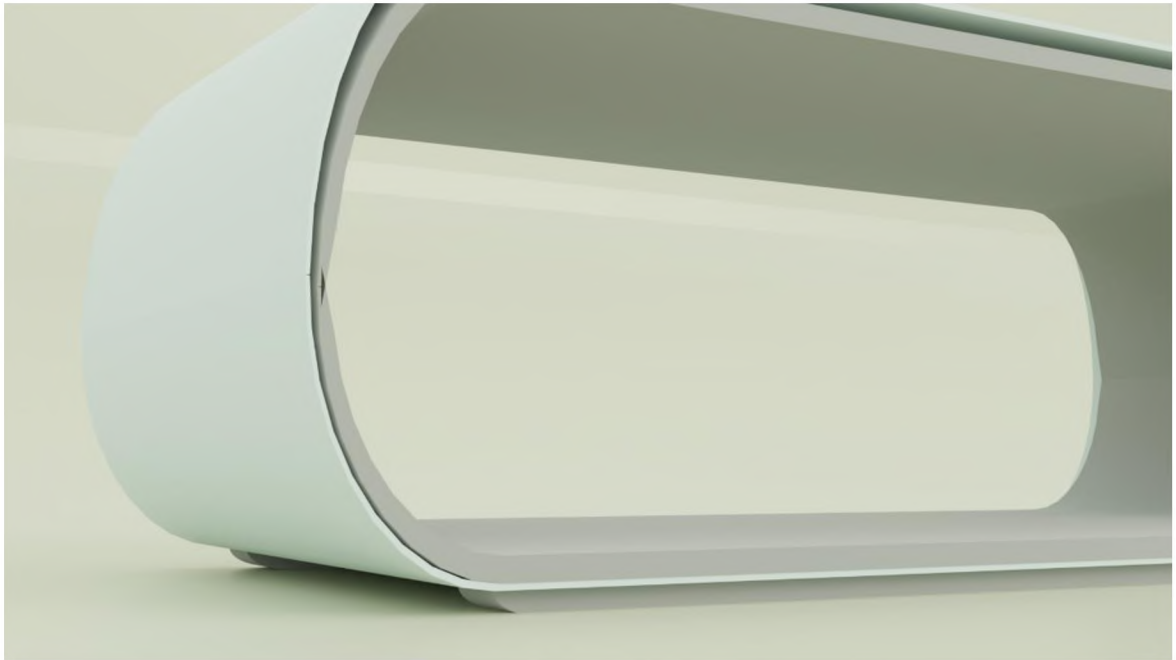


Рис. 23. Візуалізація журнального стола



Рис. 24. Візуалізація тумби

ВИСНОВКИ

У третьому розділі пояснювальної записки було розглянуто основні аспекти формування дизайну інтер'єрів галереї цифрового мистецтва.

1. Зібрана інформація щодо характеристик галереї, потреб цільового споживача, архітектурно-благоустрійні вимоги використовувалися як основа для подальшого проектування. Розуміння потреб та переваг цільової аудиторії було ключовим фактором у формуванні естетично приємних приміщень.
 2. Вибрана дизайн-концепція базувалася на поєднанні сучасності, функціональності та естетики, враховуючи потреби користувачів. Реалізувати дизайн-концепцію вдалося завдяки використанню сучасних технологій, екологічних матеріалів, правильних ергономічних рішень та врахуванню вимог інклюзивності і безпеки. Також, вдалося створити власний стиль «Digital Immersion Style», який повністю відповідає особливостям цифрового мистецтва.
- Для сприяння інтерактивності, за допомогою використання мультимедійних інсталяцій, екранів та проєкторів реалізовано процес взаємодії відвідувачів з експонатами.
 - Задля комфорту гостей продумано та реалізовано правильне розташування всіх зон, включаючи зону відпочинку. Оптимальна ширина проходів, ліфт та санвузол для людей з обмеженими можливостями забезпечили зручність перебування в галереї. [3]осв
 - Правильно підібрані кольорові рішення, матеріали, освітлення та обладнання успішно доповнили загальну дизайн-концепцію галереї цифрового мистецтва. Підібрано екологічно чисті матеріали з урахуванням їхньої естетики та міцності, використано сучасне мультимедійне обладнання, а за допомогою

правильно підбраної кольорової гама успішно реалізовано всі простори галереї. Також, завдяки правильно виставленому освітленню досягнуто необхідної атмосфери та підкреслено деталі мистецьких творів.

3. Використання авторських розробок у дизайні інтер'єру додає унікальності, що вирізняє галерею серед інших подібних закладів.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційного проєкту було проведено проєктування та обґрунтування дизайн-концепції галереї цифрового мистецтва.

1. Повністю розв'язана проблема створення інтер'єру галереї цифрового мистецтва, яка відповідає сучасним вимогам естетики, функціональності та технологічності. В основі розв'язання покладена оригінальна дизайн-концепція, що поєднує сучасні тенденції у сфері цифрового мистецтва, інноваційні рішення, мінімалістичний підхід до оформлення простору, а також відповідає потребам сучасних відвідувачів, які прагнуть нових вражень та інтерактивності.
2. Проєкт вирізняється оригінальністю завдяки впровадженню унікального інтерактивного обладнання, яке взаємодіє з відвідувачами в реальному часі. Застосування передових технологій сприяє зануренню в цифровий світ мистецтва. Концепція Digital Immersion Style, розроблена для цієї галереї, підкреслює динамічність, віртуальність та інтерактивність цифрового мистецтва.
3. Дизайн усуває декілька ключових недоліків, які зазвичай є у традиційних галереях:
 - *Монотонність*. Інтерактивні інсталяції забезпечують постійну зміну вражень.
 - *Відсутність взаємодії*. Використання VR та AR технологій залучає відвідувачів до активної взаємодії з експонатами.
 - *Недостатня/відсутня інклюзивність*. Проєкт враховує потреби людей з обмеженими можливостями, завдяки чому галерея є доступною для всіх.
4. Позитивні ефекти:

- *Залучення аудиторії.* Інтерактивні елементи та сучасні технології приваблюють широку аудиторію, включаючи молодь, яка активно використовує цифрові технології.
 - *Емоційний вплив.* Дизайн та технології сприяють створенню глибоких емоційних вражень.
 - *Підтримка митців.* Галерея активно взаємодіє та надає можливість демонстрації робіт як нових митців, так і відомих, що сприяє їх популяризації та розвитку цифрового мистецтва.
5. Розроблені авторські меблі, такі як стілець, журнальний столик та тумба, додають унікальності та підкреслюють індивідуальність інтер'єру. Ці елементи можуть використовуватися в різних зонах галереї, а не бути прив'язаними до конкретної тематики. Вони створюють додатковий комфорт та функціональність.

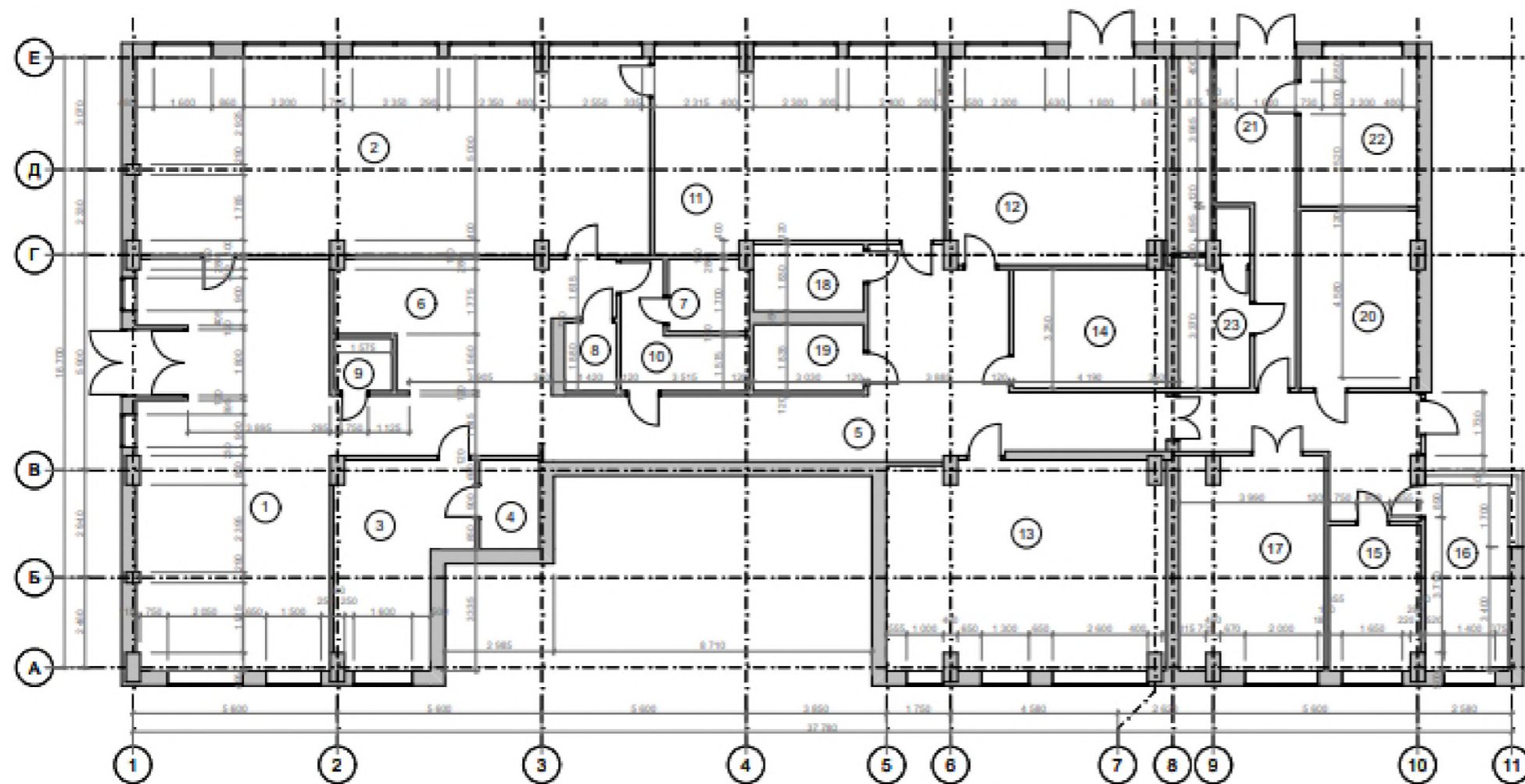
Загальною метою цієї роботи було створення простору, який поєднує технології, мистецтво та комфорт, щоб відвідувачі отримували незабутні враження та сприяли розвитку та популяризації цифрової культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Городецький, В. Комп'ютерні технології в мистецтві: методичні рекомендації для здобуття ступеня магістра. Івано-Франківськ, 2018. 22 с.
2. ДБН А.2.2-3:2014 Склад та зміст проєктної документації на будівництво.
3. ДБН Б.2.2-5:2011. Благоустрій територій.
4. ДБН В.1.1-7:2016 Пожежна безпека об'єктів будівництва.
5. ДБН В.2.2-28:2010 "Будинки і споруди. Будинки адміністративного та побутового призначення".
6. ДБН В.2.2-40:2018 Будинки і споруди. Інклюзивність будівель і споруд. Основні положення.
7. ДБН В. 2.2-5:2023. Захисні споруди цивільного захисту.
8. ДБН В.2.2-9:2018 Природне і штучне освітлення.
9. ДБН В.2.2-9-2019. Громадські будівлі та споруди. Основні положення.
10. ДСТУ 3899-99. Дизайн і ергономіка.
11. ДСТУ 8906:2019 Планування та проектування велосипедної інфраструктури.
12. ДСТУ EN 81-20:2015. Норми безпеки щодо конструкції та експлуатації ліфтів. Ліфти для перевезення пасажирів та вантажів.
13. ДСТУ ISO 6309:2007 Протипожежний захист. Знаки безпеки. Форми та колір.
14. Кириченко О. І. Digital art як інтерактивна форма освоєння сучасного культурного простору в теорії та практиці художньої освіти. Київ, 2019.
15. Історія сьогодення та перспективи розвитку інформаційних технологій в Україні та світі: матеріали 7-ої Всеукраїнської наук.-практ. конференції «Глушковські читання». Київ, 2018. 83 с.
16. Олійник О. П. Основи дизайну інтер'єру: навч. посіб. / О. П. Олійник, Л. Р. Гнатюк, В. Г. Чернявський. – К.: НАУ, 2011.
17. Франко, Д. О. Дипломна робота на здобуття ступеня бакалавра. Кам'янець-Подільський, 2019. 3 с.
18. Храмова-Баранова О.Л., Галенко А.В. Розвиток цифрових комп'ютерних технологій, їх вплив на мистецтво і дизайн України. Черкаси, 2017. 83 с.

19. Чікарькова М., Борук В. Цифрове мистецтво: навчальний посібник. Чернівці, 2023. 23 с.
20. Чербержі, Д. Цифрове мистецтво у соціально-культурному просторі: вплив, взаємодія та перспективи. Київ, 2023. 147 с.
21. Документ на порталі SCRIBD. Impact of Digital art. <https://ru.scribd.com/document/442059976/Impact-of-digital-art-docx>
22. Карти Google Maps. <https://www.google.com/maps>
23. Мистецький арсенал. <https://artarsenal.in.ua/>
24. Рисунок на порталі <https://www.guiding-architects.net/largest-digital-art-museum-hafencity/>
25. Рисунок на порталі <https://www.timeout.com/tokyo/art/guide-to-the-mori-building-digital-art-museum-epson-teamlab-borderless>
26. Рисунок на порталі <https://www.tokyoartbeat.com/en/venues/-/747ED2E9>
27. Рисунок на порталі <https://www.youtube.com/watch?v=JNPoJwyaoRE>
28. Рисунки на порталі <https://archello.com/story/27708/attachments/photos-videos>
29. Рисунки на порталі <https://artarsenal.in.ua/vystavky/>
30. Рисунки на порталі <https://www.dramox.com.ua/teatry/201-centr-suchasnogo-mistectva-dah>
31. Рисунки на порталі <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/34173337605>
32. Рисунки на порталі <https://new.pinchukartcentre.org/>
33. Стиль цифрового мистецтва: стаття на порталі «JOSE Art Gallery». URL: <https://joseartgallery.com/articles/digital-art>.
34. Театральний центр «ДАКН». <http://dakh.com.ua/>
35. Ars Electronica Center. <https://ars.electronica.art/center/en/>
36. Digital art: що потрібно знати про мистецтво цифрового простору. URL: <https://vikna.if.ua/cikavo/132881/view>
37. Digital Art Museum: TeamLab Borderless. <https://www.teamlab.art/e/tokyo/>
38. PinchukArtCentre. <https://new.pinchukartcentre.org/>
39. The Museum of Digital Art (MuDA). <https://muda.co/zurich/>

Аркуш	Найменування			Примітка
Ар-1	Відомість креслень			
Ар-2	Обмірний план 1 поверх			
Ар-3	План демонтажу 1 поверх			
Ар-4	План демонтажу 2 поверх			
Ар-5	План монтажу 1 поверх			
Ар-6	План монтажу 2 поверх			
Ар-7	План функціонального зонування 1 поверх			
Ар-8	План функціонального зонування 2 поверх			
Ар-9	План умеблювання 1 поверх			
Ар-10	План умеблювання 2 поверх			
Ар-11	План підлоги 1 поверх			
Ар-12	План підлоги 2 поверх			
Ар-13	План стелі та схема освітлення 1 поверх			
Ар-14	План стелі та схема освітлення 2 поверх			
	Прізвище	Підпис	Дата	
Виконав.	Олійник О.Г.			Галерея цифрового мистецтва
Керівник	Ковальов Ю. М.			
Консульт.	Башта О.Т.			Відомість креслень
Н. контр.	Чернявський В.Г.			
				Стадія
				Аркуш
				Аркушів
				КР
				1
				22
				НАУ ФНСА ККДІГ



Обмірний план 1 поверх

План на відм. +0,000

Експлікація приміщень

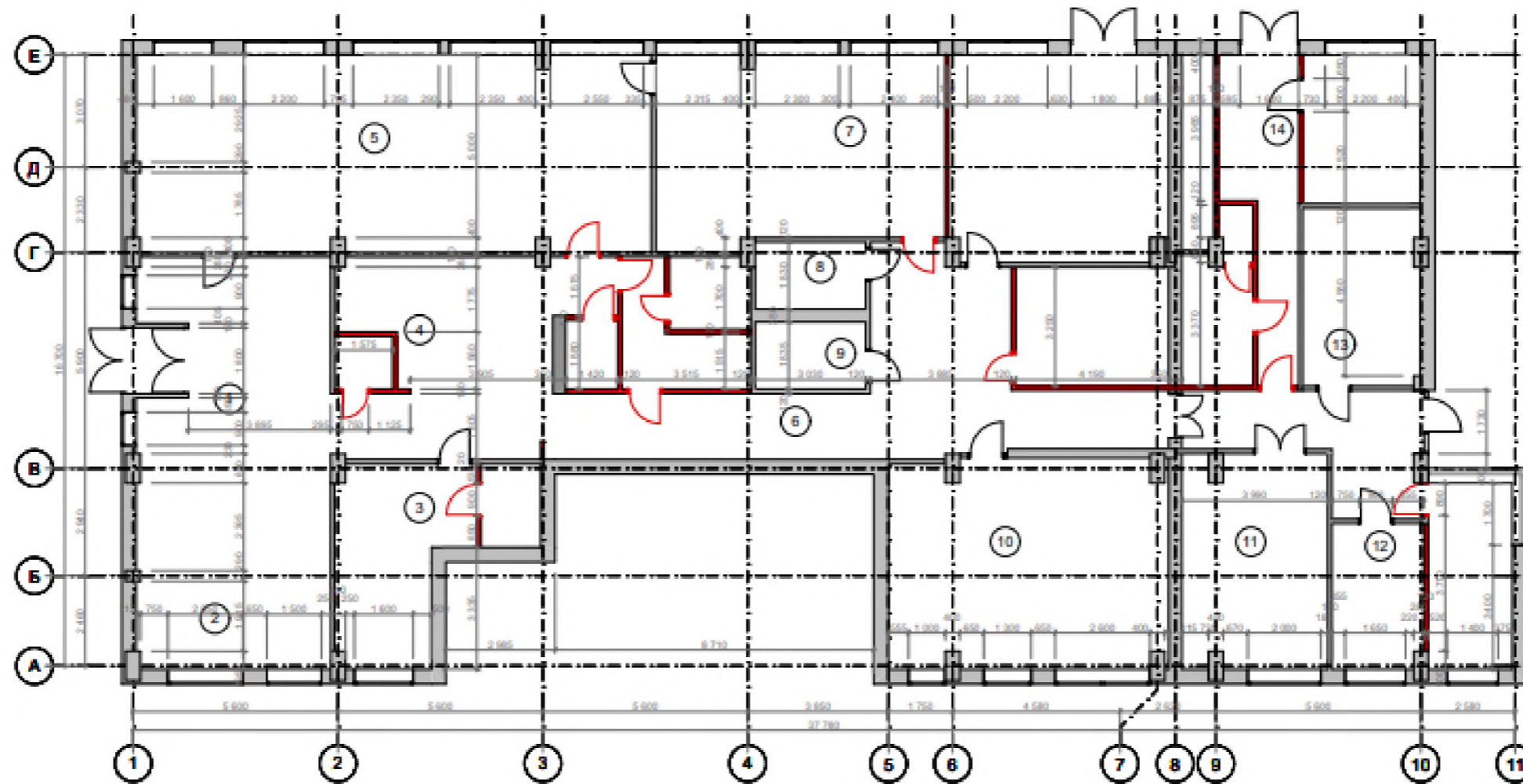
№ прим.	Найменування	Площа, м ²	Катег. прим.
1	Рецепція+кафе	60,19	Б
2	Спортивний зал	78,13	В
3	Вчительська	18,34	Д
4	Метод. кабінет	4,02	Д
5	Коридор	71,37	Д
6	Роздягальня	21,44	Д
7	Душова	4,02	Д
8	Санузел	2,56	Д
9	Санузел	2,24	Д
10	Роздягальня	8,07	Д
11	Зал №1	41,91	В
12	Зал №2	35,55	В

№ прим.	Найменування	Площа, м ²	Катег. прим.
13	Зал №3	44,21	В
14	Мед. пункт	14,00	Д
15	Кабінет психолога	10,15	Д
16	Кабінет логопеда	11,97	Д
17	Майстерня	23,90	Б
18	Санузел	5,52	Д
19	Санузел	5,50	Д
20	Музична зала	15,59	Г
21	Коридор	15,91	Д
22	Кухня	14,10	В
23	Роздягальня+пральня	8,44	В
Загальна площа		517,13	

022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.					
Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б					
Зм.	Кп.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата
Виконав.		Олійник О.Г.			
Керівник		Ковальов Ю.М.			
Консульт.		Башта О.Т.			
Н. контр.		Чернявський В.Г.			
Галерея цифрового мистецтва				Стадія	Аркуш
Обмірний план 1 поверх М1:200 План на відм. +0,000				КР	2
				Аркушів	22
				НАУ ФНСА ККДІГ	

План демонтажу 1 поверх


План на відм. +0,000



Експлікація приміщень

№ прим.	Найменування	Площа, м ²
1	Фойє	33,1
2	Гардероб	31,16
3	Простір для спілкування	21,38
4	Арт-магазин	21,69
5	Кафе	75,67
6	Коридор	98,78
7	Демонстраційний зал	74,62
8	Санвузол 1	5,65
9	Санвузол 2	5,65
10	Анімаційний зал	43,14
11	Кімната для віртуальної реальності	23,01
12	Коворкінг/лекторій	21,98
13	Санвузол для людей з обмеженими можливостями	15,51
14	Складське приміщення	26,53

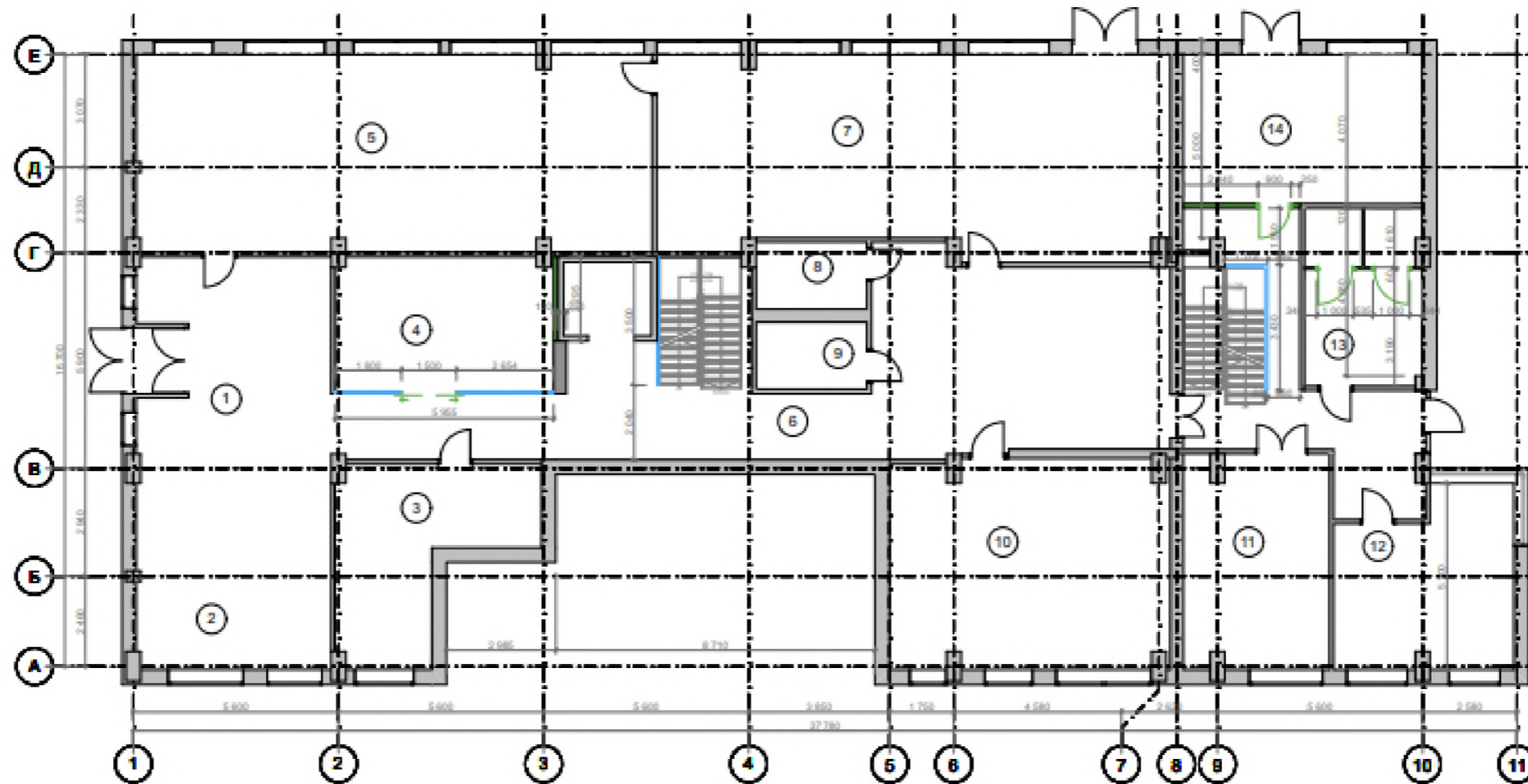
Умовні позначення

 - конструкції, що необхідно демонтувати

					022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.				
					Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б				
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата	Галерея цифрового мистецтва	Стадія	Аркуш	Аркушів
Виконав.	Олійник О.Г.						КР	3	22
Керівник	Ковальов Ю.М.								
Консульт.	Башта О.Т.								
Н. контр.	Чернявський В.Г.					План демонтажу 1 поверх M1:200 План на відм. +0,000		НАУ ФНСА ККДІГ	

План монтажу 1 поверх

План на відм. +0,000



Експлікація приміщень

№ прим.	Найменування	Площа, м ²
1	Фойє	33,1
2	Гардероб	31,16
3	Простір для спілкування	21,38
4	Арт-магазин	21,69
5	Кафе	75,67
6	Коридор	98,78
7	Демонстраційний зал	74,62
8	Санвузол 1	5,65
9	Санвузол 2	5,65
10	Анімаційний зал	43,14
11	Кімната для віртуальної реальності	23,01
12	Коворкінг/лекторій	21,98
13	Санвузол для людей з обмеженими можливостями	15,51
14	Складське приміщення	26,53

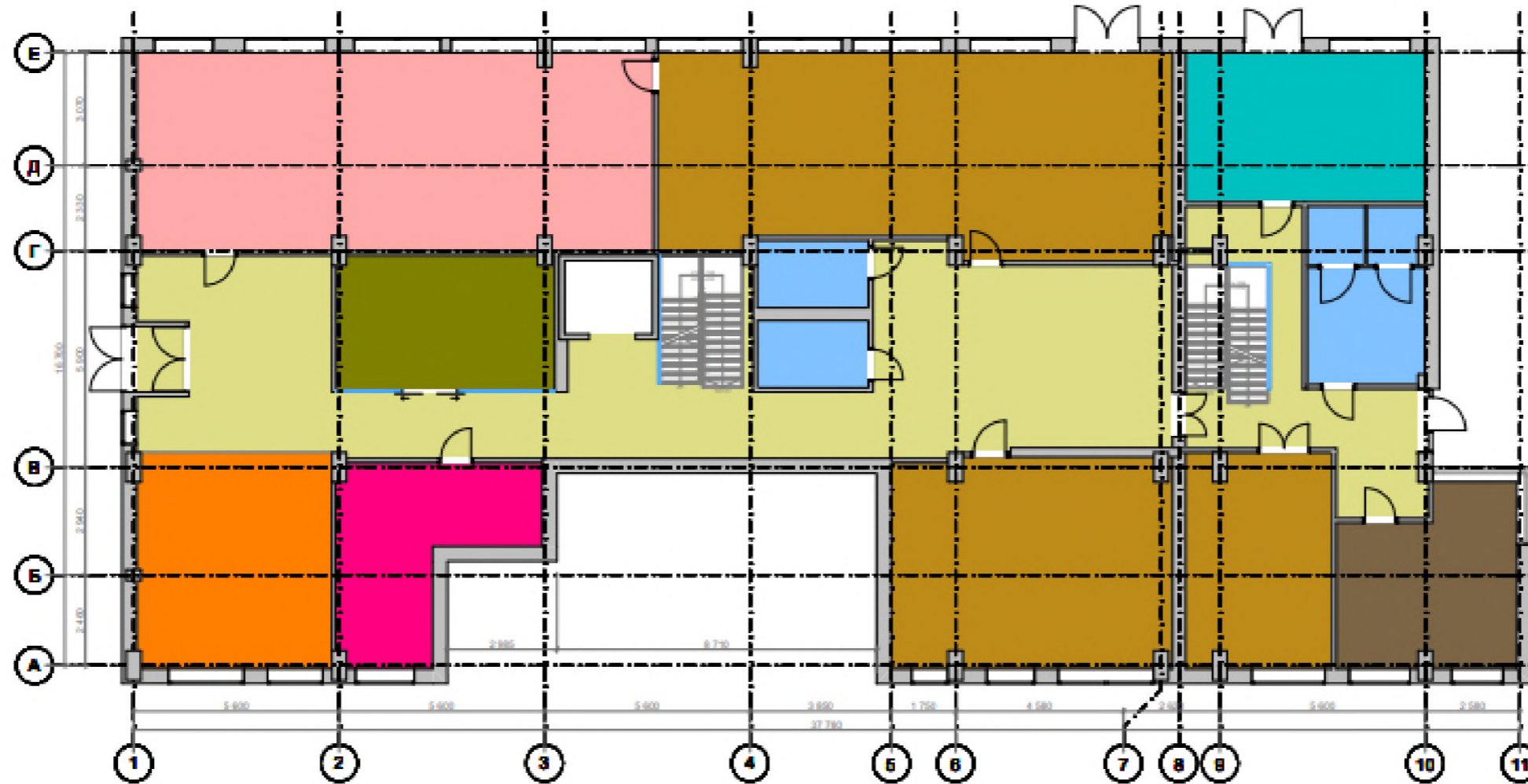
Умовні позначення

- конструкції, що необхідно змонтувати
- скляні перегородки

022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.					
Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б					
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата
Виконав.	Олійник О.Г.				
Керівник	Ковальов Ю.М.				
Консульт.	Башта О.Т.				
Н. контр.	Чернявський В.Г.				
Галерея цифрового мистецтва				Стадія	Аркуш
План монтажу 1 поверх M1:200 План на відм. +0,000				КР	5
				Аркушів	22
				НАУ ФНСА ККДІГ	

Схема функціонального зонування 1 поверх

План на відм. +0,000



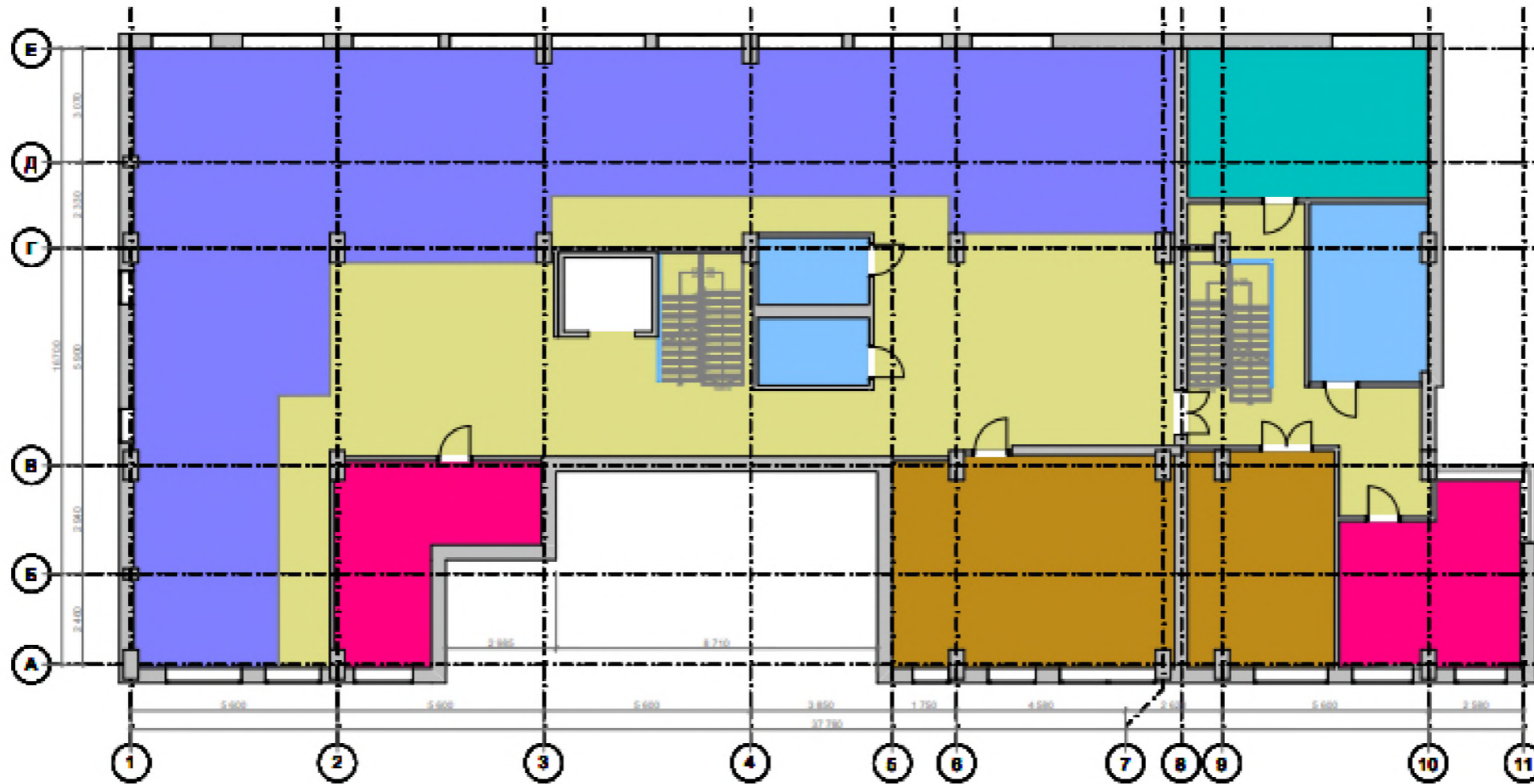
Експлікація зон

Колір	Найменування	Площа, м ²
Жовто-зелений	Транзитна зона	131,88
Розовий	Зона відпочинку та спілкування	21,38
Оранжевий	Зона зберігання одягу	31,16
Оливковий	Зона арт-магазину	21,69
Бурштиновий	Зона мультимедійних показів та VR	140,77
Синій	Сантехнічна зона	26,81
Світло-розовий	Зона харчування	75,67
Темно-синій	Зона зберігання	26,53
Бурштиновий	Лекційна та коворкінг зона	21,98

022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.						Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б			
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата	Галерея цифрового мистецтва	Стадія	Аркуш	Аркушів
Виконав.	Олійник О.Г.						Схема функціонального зонування 1 поверх М1:200 План на відм. +0,000	КР	7
Керівник	Ковальов Ю.М.					НАУ ФНСА ККДІГ			
Консульт.	Башта О.Т.								
Н. контр.	Чернявський В.Г.								

Схема функціонального зонування 2 поверх

План на відм. +4,000



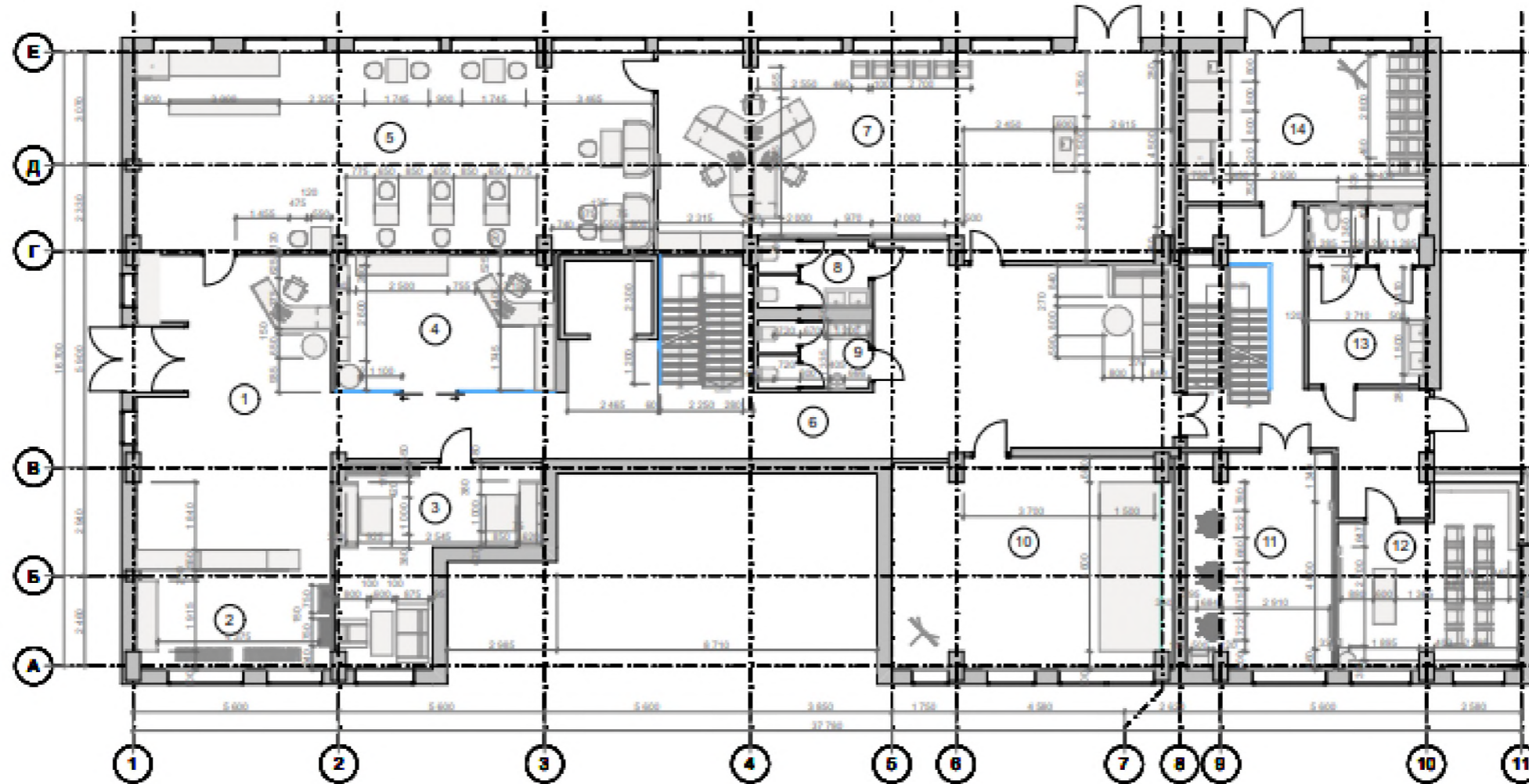
Експлікація зон

Колір	Найменування	Площа, м ²
Жовтий	Транзитна зона	174,78
Розовий	Зона відпочинку та спілкування	43,25
Пурпурний	Зона показу експонатів	187,1
Бурштиновий	Зона мультимедійних показів та VR	66,15
Синій	Сантехнічна зона	26,81
Циановий	Зона зберігання	26,53

						022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.			
						Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б			
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата	Галерея цифрового мистецтва	Стадія	Аркуш	Аркушів
Виконав.	Олійник О.Г.						КР	8	22
Керівник	Ковальов Ю.М.								
Консульт.	Башта О.Т.								
						Схема функціонального зонування 2 поверх М1:200			
						План на відм. +4,000			
Н. контр.	Чернявський В.Г.					НАУ ФНСА ККДІГ			

План умеблювання 1 поверх

План на відм. +0,000



Експлікація приміщень

№ прим.	Найменування	Площа, м ²
1	Фойє	33,1
2	Гардероб	31,16
3	Простір для спілкування	21,38
4	Арт-магазин	21,69
5	Кафе	75,67
6	Коридор	98,78
7	Демонстраційний зал	74,62
8	Санвузол 1	5,65
9	Санвузол 2	5,65
10	Анімаційний зал	43,14
11	Кімната для віртуальної реальності	23,01
12	Коворкінг/лекторій	21,98
13	Санвузол для людей з обмеженими можливостями	15,51
14	Складське приміщення	26,53

Зм.	Кіл.	Арх.	№ д.	Підпис	Дата	022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.			
Виконав.		Олійник О.Г.				Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б			
Керівник		Ковальов Ю.М.				Галерея цифрового мистецтва	Стадія	Аркуш	Аркушів
Консульт.		Башта О.Т.					КР	9	22
Н. контр.		Чернявський В.Г.				План умеблювання 1 поверх М1:200 План на відм. +0,000			НАУ ФНСА ККДІГ



План покриття підлоги 1 поверх
План на відм. +0,000

Експлікація приміщень 1-го поверху

№ прим.	Найменування	Площа, м ²
1	Фойє	33,1
2	Гардероб	31,16
3	Простір для спілкування	21,38
4	Арт-магазин	21,69
5	Кафе	75,67
6	Коридор	98,78
7	Демонстраційний зал	74,62
8	Санвузол 1	5,65
9	Санвузол 2	5,65
10	Анімаційний зал	43,14
11	Кімната для віртуальної реальності	23,01
12	Коворкінг/лекторій	21,98
13	Санвузол для людей з обмеженими можливостями	15,51
14	Складське приміщення	26,53

Специфікація підлогових покриттів

-  Паркетна дошка Ekorankat вибілений дуб одностружова 725x180x14 мм
-  Плитка Alfore Group Royal Sand Silver F PC R Mat 1 60x60 см
-  Плитка мозаїка San'agostino Mosaico Set Dress White 30x30
-  Килим Mondabela V8 1049-1-32100 1,33x1,95 м
-  Плитка Cersanit Бруно Лайт греї 30x30

						022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.				
						Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б				
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата	Галерея цифрового мистецтва	Стадія	Аркуш	Аркушів	
Виконав.	Олійник О.Г.						КР	11	22	
Керівник	Ковальов Ю.М.									
Консульт.	Башта О.Т.									
Н. контр. Чернявський В.Г.						План покриття підлоги 1 поверх M1:200 План на відм. +0,000			НАУ ФНСА ККДІГ	



План покриття підлоги 2 поверх
План на відм. +4,000

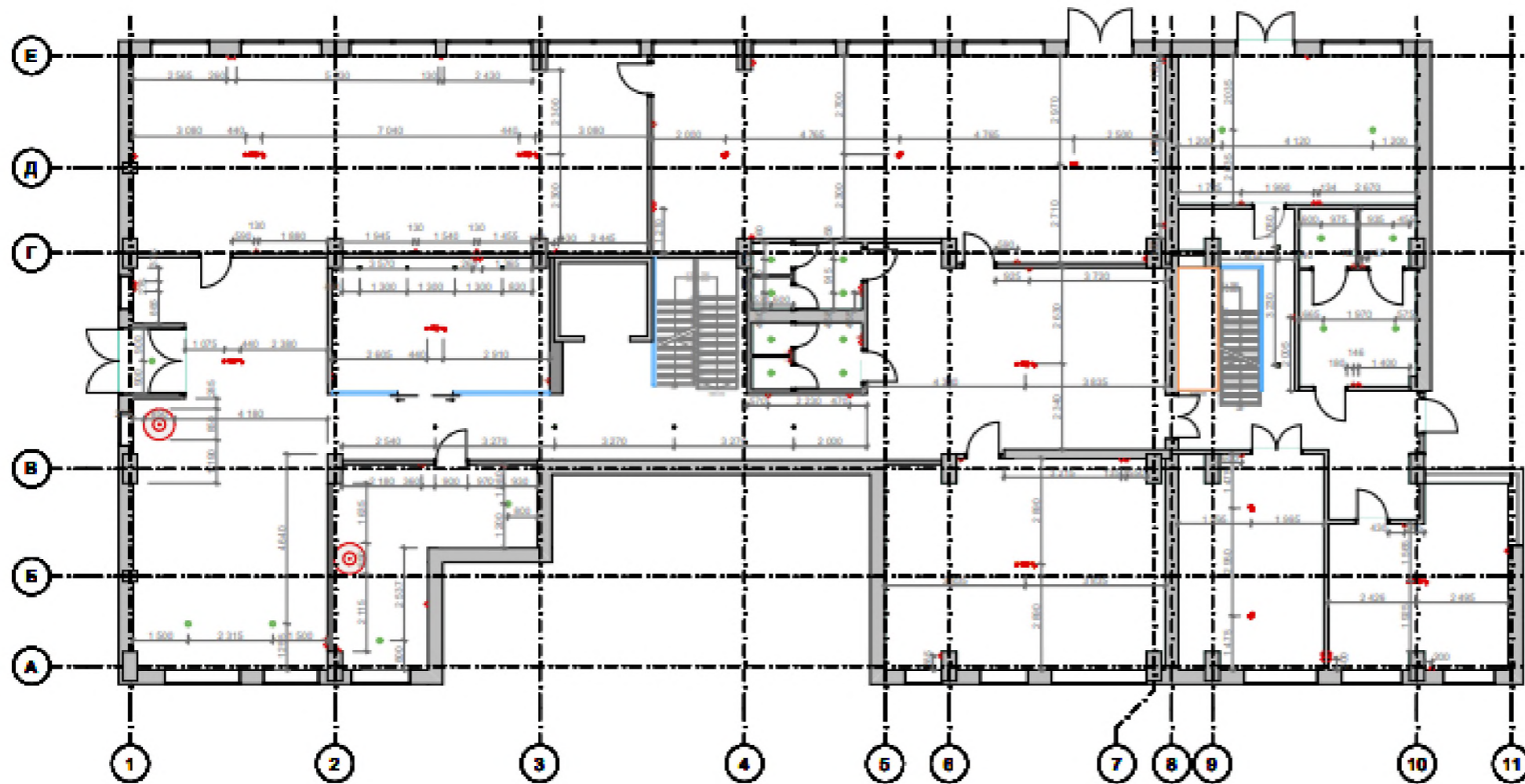
Експлікація приміщень 2-го поверху

№ прим.	Найменування	Площа, м ²
1	Галерея цифрового мистецтва	187,1
2	Простір для спілкування	21,38
3	Санвузол 1	5,65
4	Санвузол 2	5,65
5	Офіс директора	43,14
6	Коридор	174,78
7	Кімната для віртуальної реальності	23,01
8	Коворкінг/лекторій	21,98
9	Санвузол для людей з обмеженими можливостями	15,51
10	Складське приміщення	26,53

Специфікація підлогових покриттів

-  Паркетна дошка Екораркет вибілений дуб одностругова 725x180x14 мм
-  Плитка мозаїка San'agostino Mosaico Set Dress White 30x30
-  Килим Mondabela VII 1049-1-32100 1,33x1,95 м
-  Плитка Cersanit Бруно Лайт грей 30x30

						022 Дизайн Д3 401Б 2023-2024 н.р.				
						Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б				
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата	Галерея цифрового мистецтва	Стадія	Аркуш	Аркушів	
Виконав.	Олійник О.Г.						М1:200 План на відм. +4,000	КР	12	22
Керівник	Ковальов Ю.М.							НАУ ФНСА ККДІГ		
Консульт.	Башта О.Т.									
Н. контр.	Чернявський В.Г.									



План стелі та схема освітлення 1 поверх

План на відм. +0,000

Експлікація приміщень 1-го поверху

№ прим.	Найменування	Площа, м ²
1	Фойє	33,1
2	Гардероб	31,16
3	Простір для спілкування	21,38
4	Арт-магазин	21,69
5	Кафе	75,67
6	Коридор	98,78
7	Демонстраційний зал	74,62
8	Санвузол 1	5,65
9	Санвузол 2	5,65
10	Анімаційний зал	43,14
11	Кімната для віртуальної реальності	23,01
12	Коворкінг/лекторій	21,98
13	Санвузол для людей з обмеженими можливостями	15,51
14	Складське приміщення	26,53

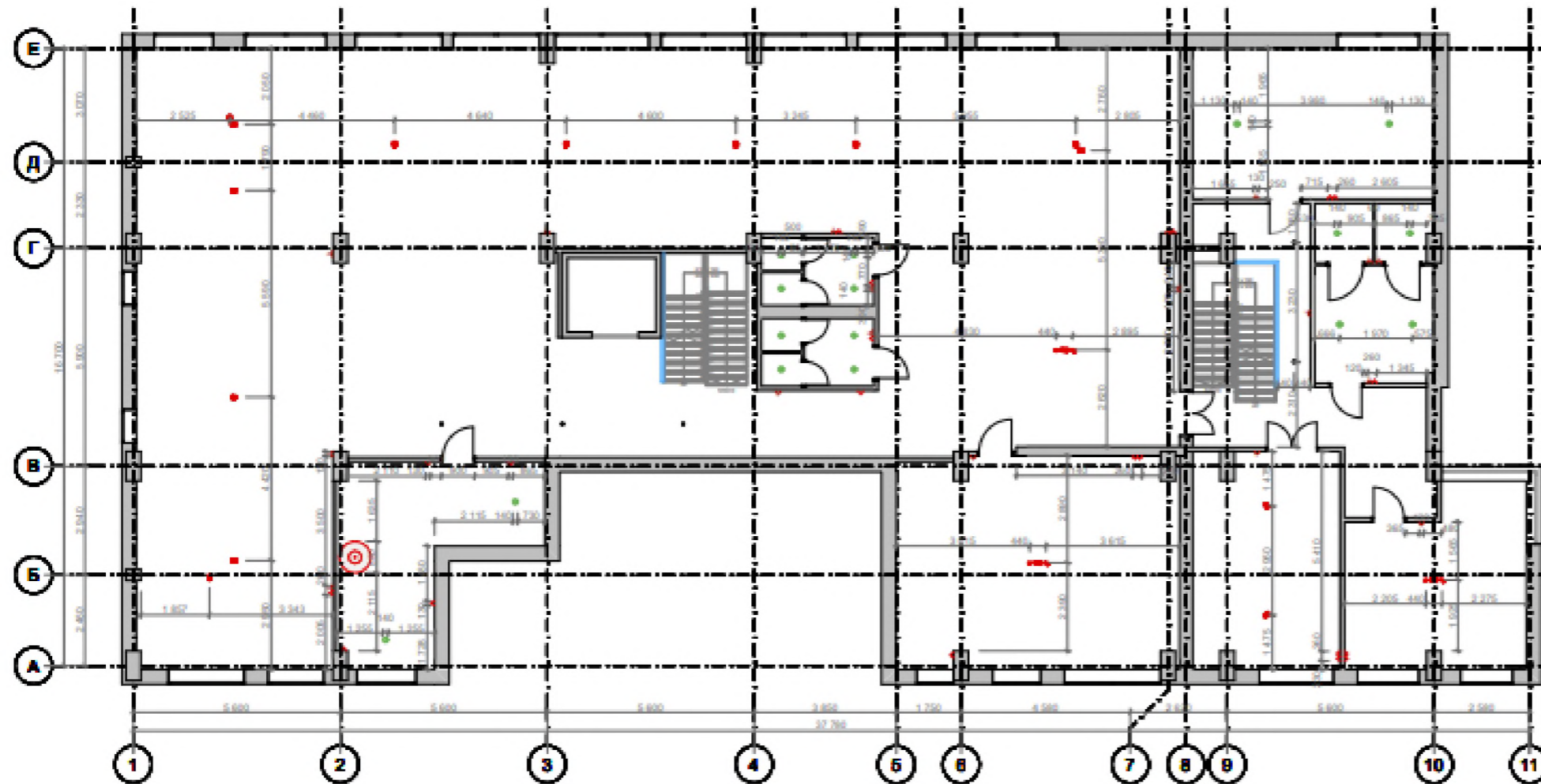
Специфікація освітлювальних приладів

Познач.	Найменування	К-сть
⊗	Вбудований точковий світильник	10
○	Вбудований галогенний світильник	19
•	Стельовий точковий світильник	5
→→→	Комплект точкових світильників	7
⊙	Підлоговий світильник	2
^	Штепсельна розетка	34
^	Двоклавішний вимикач	19

Специфікація стелі

Познач.	Найменування	Площа, м ²
	Гіпсокартон	503,58

022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.					
Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б					
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата
Виконав.	Олійник О.Г.				
Керівник	Ковальов Ю.М.				
Консульт.	Башта О.Т.				
Н. контр.	Чернявський В.Г.				
Галерея цифрового мистецтва				Стадія	Аркуш
				КР	13
План стелі та схема освітлення 1 поверх M1:200 План на відм. +0,000				Аркушів	22
НАУ ФНСА ККДІГ					



План стелі та схема освітлення 2 поверх

План на відм. +4,000

Експлікація приміщень 2-го поверху

№ прим.	Найменування	Площа, м ²
1	Галерея цифрового мистецтва	187,1
2	Простір для спілкування	21,38
3	Санвузол 1	5,65
4	Санвузол 2	5,65
5	Офіс директора	43,14
6	Коридор	174,78
7	Кімната для віртуальної реальності	23,01
8	Коворкінг/пекторій	21,98
9	Санвузол для людей з обмеженими можливостями	15,51
10	Складське приміщення	26,53

Специфікація освітлювальних приладів

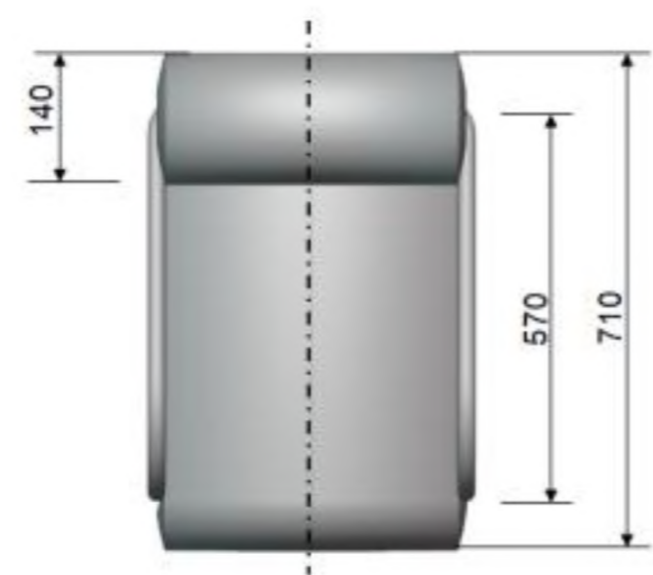
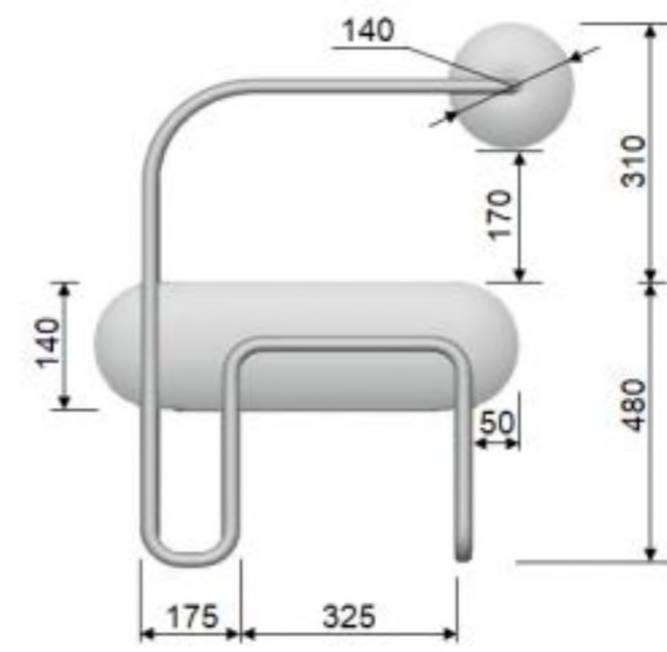
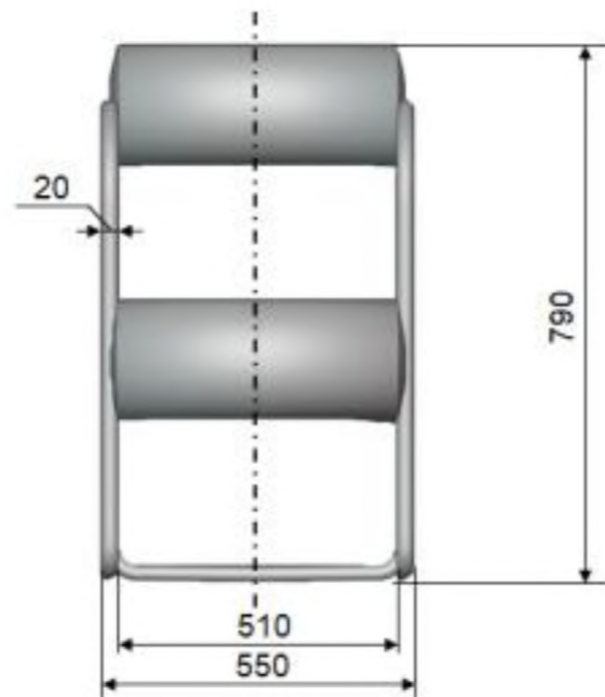
Познач.	Найменування	К-сть
⊗	Вбудований точковий світильник	4
⊙	Вбудований галогенний світильник	16
•	Стельовий точковий світильник	14
→→→	Комплект точкових світильників	3
⊙	Підлоговий світильник	1
^	Штепсельна розетка	19
^	Двоклавішний вимикач	19

Специфікація стелі

Познач.	Найменування	Площа, м ²
	Гіпсокартон	503,58

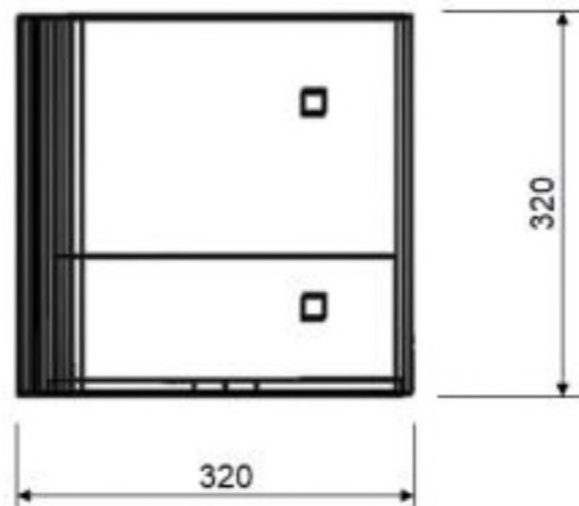
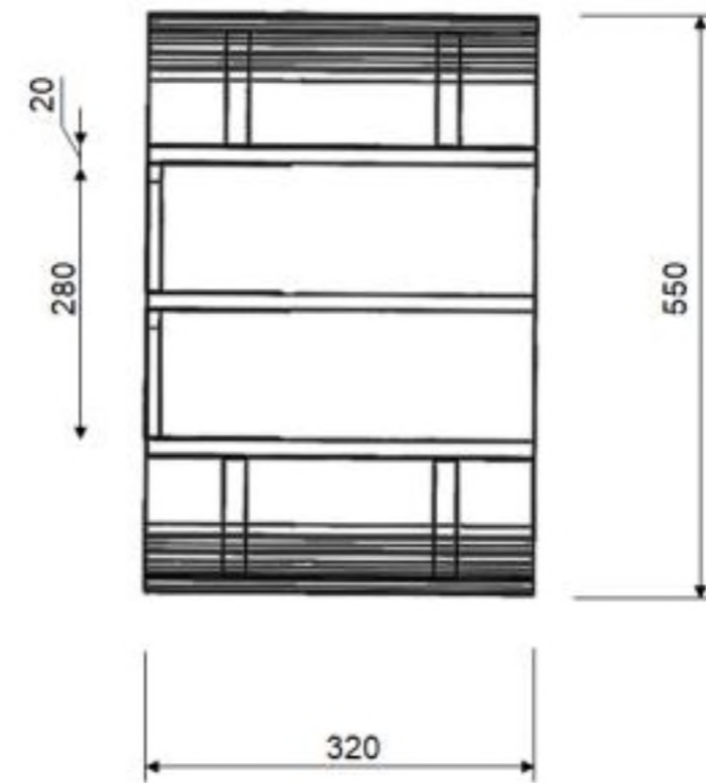
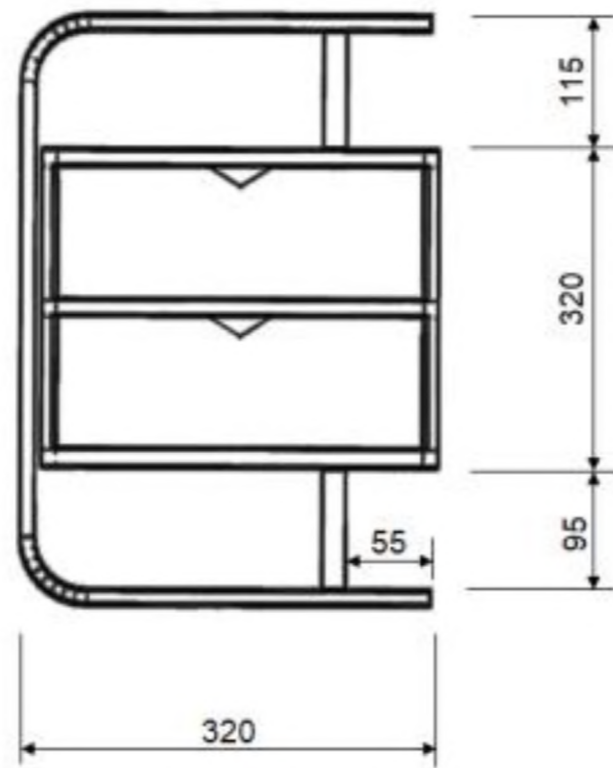
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата	022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.					
Виконав. Олійник О.Г. Керівник Ковальов Ю.М. Консульт. Башта О.Т.						Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б					
						Галерея цифрового мистецтва			Стадія КР	Аркуш 14	Аркушів 22
Н. контр. Чернявський В.Г.						План стелі та схема освітлення 2 поверх М1:200 План на відм. +4,000			НАУ ФНСА ККДІГ		

Авторська розробка. Стілець
M1:50



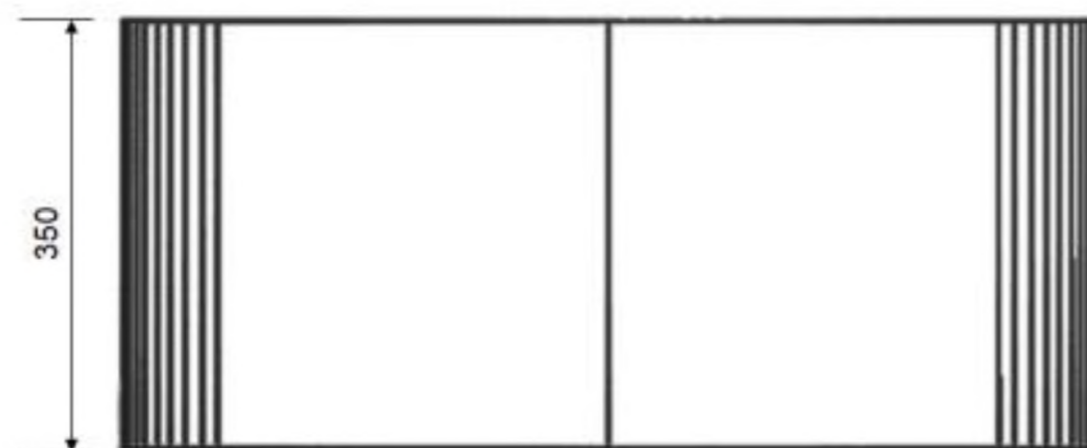
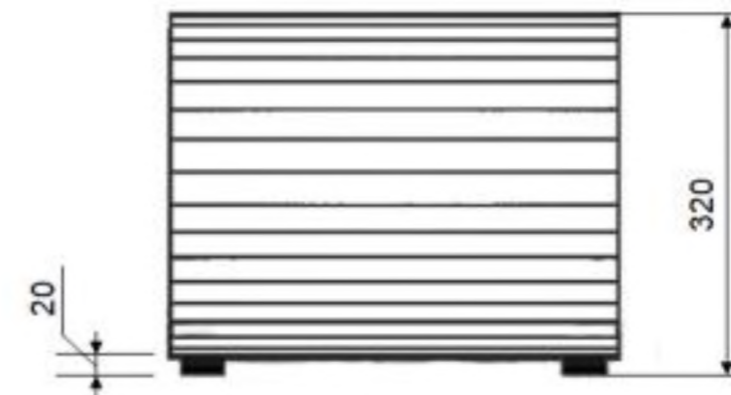
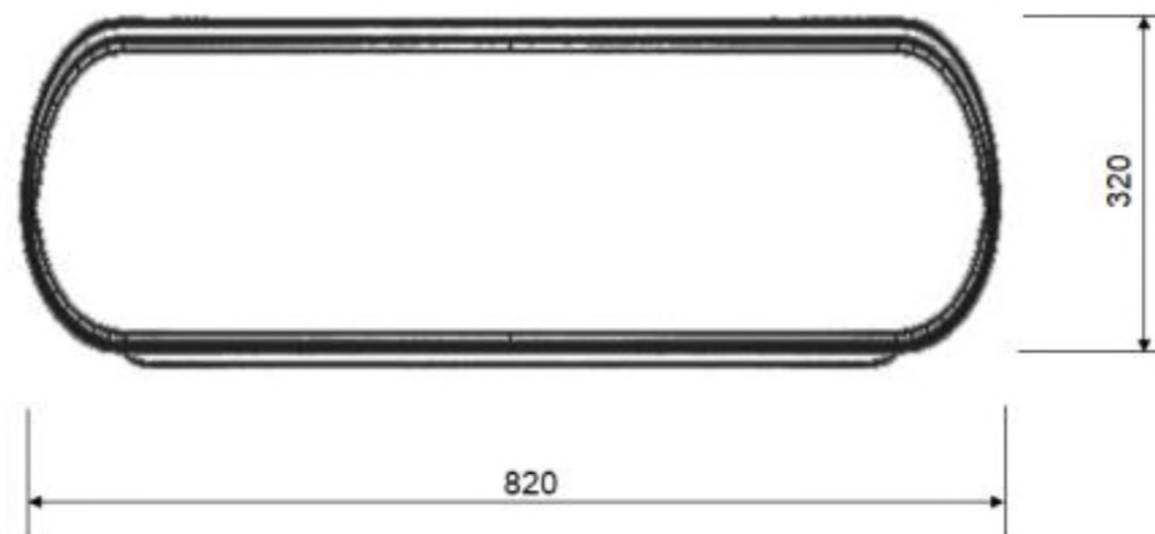
						022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.			
						Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б			
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата	Галерея цифрового мистецтва	Стадія	Аркуш	Аркушів
Виконав.	Олійник О.Г.						КР	19	22
Керівник	Ковальов Ю.М.								
Консульт.	Башта О.Т.					Авторська розробка Стілець M1:50		НАУ ФНСА ККДІГ	
Н. контр.	Чернявський В.Г.								

Авторська розробка. Тумба
M1:10



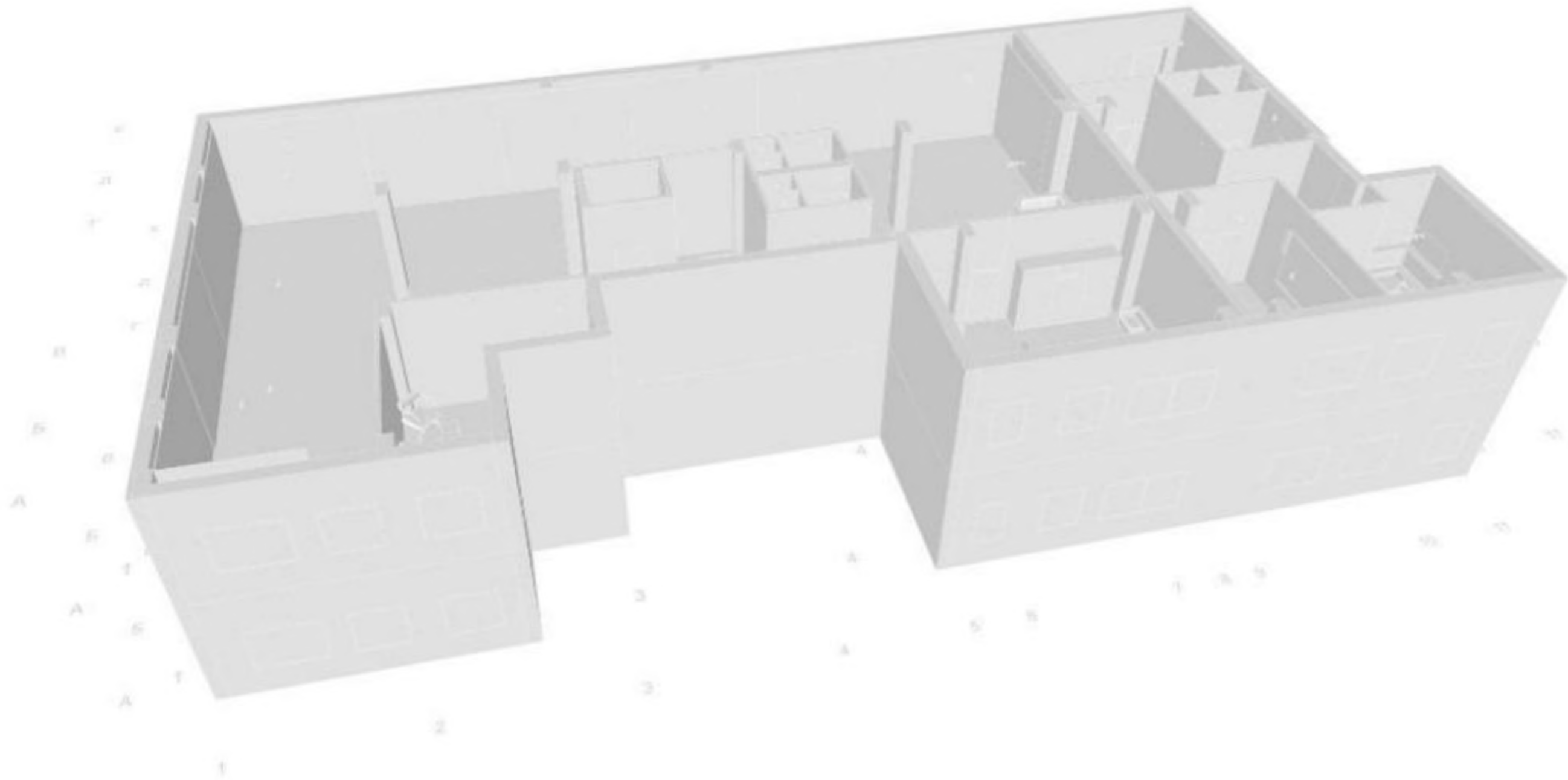
						022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.			
						Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б			
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата	Галерея цифрового мистецтва	Стадія	Аркуш	Аркушів
Виконав.	Олійник О.Г.						КР	20	22
Керівник	Ковальов Ю.М.								
Консульт.	Башта О.Т.								
						Авторська розробка Тумба M1:10	НАУ ФНСА ККДІГ		
Н. контр.	Чернявський В.Г.								

Авторська розробка. Журнальний стіл
M1:50



						022 Дизайн ДЗ 401Б 2023-2024 н.р.			
						Дизайн інтер'єрів галереї цифрового мистецтва м. Дніпро, вул. Мечникова, 10Б			
Зм.	Кіл.	Арк.	№ д.	Підпис	Дата	Галерея цифрового мистецтва	Стадія	Аркуш	Аркушів
Виконав.	Олійник О.Г.						КР	21	22
Керівник	Ковальов Ю.М.								
Консульт.	Башта О.Т.								
						Авторська розробка Журнальний стіл M1:50		НАУ ФНСА ККДІГ	
Н. контр.	Чернявський В.Г.								

ЗД-модель галереї цифрового мистецтва



	Прізвище	Підпис	Дата	Галерея цифрового мистецтва	Стадія	Аркуш	Аркушів
Виконав.	Олійник О.Г.				ЗД-модель	КР	22
Керівник	Ковальов Ю. М.			НАУ ФНСА ККДІГ			
Консульт.	Башта О.Т.						
Н. контр.	Чернявський В.Г.						

