



УДК 721.021

## ВПРОВАДЖЕННЯ AGILE-ПІДХОДУ В ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕР'ЄРУ

ПОЛЯКОВА Ольга, ЛАРИНА Євгенія

Київський національний університет технологій та дизайну, Україна  
*eugentialarina@gmail.com*

*Запропоновано впровадження Agile-підходу та його методик у дизайн-проєктування інтер'єру. Наведено дані щодо успішності використання даного підходу в галузі ІТ-технологій. Визначено основні вади загальноновживаного лінійного підходу до проєктування інтер'єрів. Розглянуто можливість вдосконалення процесу проєктування інтер'єрів за допомогою Agile-підходу.*

**Ключові слова:** інтер'єр, проєктування інтер'єру, Agile-підхід, методика Scrum, методологія проєктування.

### ВСТУП

Дизайн-проєктування інтер'єру – з'єднання в цілісній структурі і гармонійній формі всіх суспільно необхідних властивостей об'єкта, що проєктується [1]. Цей процес, на думку автора, є складною системою проєктування та втілення в життя сукупності потреб замовника у функціональному та естетичному задоволенні інтер'єрним простором, поєднаних із особистим баченням дизайнера як митця. Загальноновживана методика дизайн-проєктування передбачає поступовий (лінійний) перехід від одного етапу проєктування до іншого, має у собі певні вади, що іноді заважають отримати максимально якісний реалізований проєкт. Така методика дизайн-проєктування не завжди є гнучким системним процесом і не повністю враховує глибинні потреби замовника, зміни ринку та психології замовника.

### ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Agile-підхід до ведення проєктів може стати новим актуальним кроком у розвитку методології дизайн-проєктування інтер'єру, так як довів свої переваги в інших галузях застосування. У звіті CHAOS (The CHAOS Report) за 2015 рік, який випустила Standish Group (незалежна міжнародна консультативна фірма з ІТ-досліджень, заснована в 1985 році), і який охоплює близько 50 тисяч проєктів в ІТ-сфері, зазначено, що успішними стали 39% Agile-проєктів проти лише 11% проєктів розроблених лінійно (Waterfall-метод). Також зазнало поразки лише 9% Agile-проєктів проти 29% Waterfall-проєктів [2].



## **РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ**

Agile-підхід використовують в галузі ІТ лише для заплутаних систем за фреймворком «Кеневін» (Cynepin framework) [3]. Він розподіляє системи та процеси на очевидні, ускладнені, заплутані та хаотичні. Фреймворк «Кеневін» дозволяє керівникам проєктів бачити речі з нових точок зору, засвоювати складні концепції, вирішувати проблеми та можливості реального світу.

Використання фреймворку може допомогти зрозуміти контекст, приймати кращі рішення, уникати помилок та проблем, які виникають [3]. Так як процес проєктування інтер'єрів можна віднести до заплутаних систем, то саме Agile-підхід може бути впроваджений в дизайні інтер'єру. Це дасть змогу швидко виявляти складності на ранніх етапах проєктування та гнучко пристосовуватися до непередбачуваних змін на етапі втілення.

Agile, як підхід до керування процесами, ґрунтується на Agile-маніфесті, проголошеному в 2001 році, та його 12 принципах [4]. Agile-підхід має декілька методик, що можуть бути використані також для дизайн-проєктування інтер'єрів.

Найпоширенішою методикою є SCRUM. «Скрам — це підхід, який дозволяє вирішувати складні адаптивні проблеми, і водночас продуктивно та творчо розробляти продукти найвищої якості [5].

Поділ проєкту на невеликі проміжки часу (спринти) вірогідно дасть змогу частіше отримувати зворотній зв'язок від замовника, виявляти його потреби та пристосовуватися до змін у бюджеті та комплектації інтер'єру. У зв'язку з тим, що Agile-підхід був створений для ІТ-сфери та розробки програмного забезпечення, звісно, не всі його методи можуть бути повністю пристосовані для дизайну інтер'єру. Тому задача подальших досліджень полягає у апробації Agile-підходу в прикладному аспекті.

### **ВИСНОВКИ**

Agile-підхід до процесу проєктування інтер'єру є перспективним для теорії та практики в галузі дизайн-діяльності. Застосування даного нового підходу забезпечить більш глибоку взаємодію із замовником та якісне кінцеве втілення дизайн-проєкту. Більш гнучкий підхід до проєктування удосконалив процес реалізації дизайн-проєкту, управління бюджетом та задоволення потреб замовника.



## ЛІТЕРАТУРА

1. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник. / [Г. Б. Минервин, В. Т. Шимко, А. В. Ефимов та ін.]. Москва: Архитектура-С, 2004. 288 с.
2. The CHAOS Report/ 2015. URL: [https://www.standishgroup.com/sample\\_research\\_files/CHAOSReport2015-Final.pdf](https://www.standishgroup.com/sample_research_files/CHAOSReport2015-Final.pdf).
3. Snowden D. Cynefin® framework introduction URL: <http://cognitive-edge.com/videos/cynefin-framework-introduction/>.
4. Agile-маніфест розробки програмного забезпечення URL: <https://agilemanifesto.org/iso/uk/manifesto.html>.
5. Швабер К. Посібник зі Скраму™. Повний навчальний посібник зі Скраму: правила гри. URL: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Ukrainian.pdf>.

**POLIAKOVA O., LARINA Ye.**

### **IMPLEMENTATION OF AGILE METHODOLOGY IN INTERIOR DESIGN**

*The presented article is proposing the possibilities of implementation of the Agile Methodology in Interior Design. It describes the advantages of using this software development methods in IT Technologies as well as describes the interior design common complication. The presented article give a guess how to improve the interior design process with implementation of Agile Methodology.*

**Key words:** interior, interior design, Agile methodology, Scrum framework, design methodology.