

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра дизайну інтер'єру і меблів

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Дизайн проєкт інтер'єру ігрового клубу-кафе

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Дизайн середовища

Виконав: студент групи БДс2-21

Василенко Д. П.

Науковий керівник к. т. н., доц

Булгакова Т. В.

Рецензент к. мист. Косенко Д.Ю.

Київ 2025

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра дизайну інтер'єру і меблів

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Дизайн середовища

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну інтер'єру і меблів

к.мис., доц. **Данило КОСЕНКО**

“ ____ ” _____ 2025 року

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ (ПРОЄКТ) СТУДЕНТУ

Василенка Данііла Павловича

1. Тема кваліфікаційної роботи Дизайн проєкт інтер'єру ігрового клубу-кафе

Науковий керівник роботи Булгакова Тетяна Володимирівна, к. т. н., доц.

затверджені наказом КНУТД від «05» березня 2025 р. № 50

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою та дослідження з дизайн-проєкту ігрового клубу-кафе

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно опрацювати): Вступ, Розділ 1. Аналіз досвіду проєктування інтер'єрів ігрового клубу-кафе, Розділ 2. Особливості проєктування інтер'єру ігрового клубу-кафе в заданих умовах, Розділ 3. Розробка дизайн-проєкту у інтер'єру ігрового клубу-кафе, Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки.

4. Дата видачі завдання лютий 2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2025	
2	Розділ 1. Аналіз досвіду проєктування інтер'єрів ігрового клубу-кафе	березень 2025	
3	Розділ 2. Особливості проєктування інтер'єру ігрового клубу-кафе в заданих умовах	квітень 2025	
4	Розділ 3. Розробка дизайн-проект у інтер'єру ігрового клубу-кафе	травень 2025	
5	Загальні висновки	травень 2025	
6	Оформлення дипломної роботи (чистовий варіант)	до 01.06.2025	
7	Подача кваліфікаційної роботи (проекту) науковому керівнику для відгуку (за 14 днів до захисту)	до 03.06.2025	
8	Подача кваліфікаційної роботи (проекту) для рецензування (за 12 днів до захисту)	до 05.06.2025	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи (проекту) на наявність ознак плагіату (за 10 днів до захисту)	до 07.06.2025	Коефіцієнт подібності _____% Коефіцієнт цитування _____%
10	Подання кваліфікаційної роботи (проекту) на завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	до 10.06.2025	

З завданням ознайомлений:

Студент _____

Данііл ВАСИЛЕНКО

Науковий керівник _____

Татяна БУЛГАКОВА

АНОТАЦІЯ

Василенко Д. П. Дизайн інтер'єру ігрового клубу-кафе – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

У кваліфікаційній роботі надані результати дослідження досвіду проєктування ігрового клубу-кафе (комп'ютерного). Проаналізовано наукову літературу, ДБН і довідкові джерела, аналоги інтер'єрів за темою, проведено аналіз об'єкту проєктування та цільової аудиторії та публікацій, електронних ресурсів було виявлено особливості дизайну інтер'єру ігрового клубу-кафе. Розглянуто нормативні вимоги до проєктування приміщень ігрового клубу-кафе, їх функціонально-планувальну організацію, вимоги до основних приміщень. Проаналізовано такі питання як меблювання та інженерне обладнання ігрового клубу-кафе, їх художньо композиційні рішення та оздоблення проведено аналіз реалізованих проєктів інтер'єру за темою дослідження, виявлено сучасні тенденції в дизайні інтер'єру ігрового клубу-кафе.

Грунтуючись на отриманих знаннях та проведених дослідженнях було розроблено концепцію дизайн-проєкту інтер'єру ігрового клубу-кафе. Запропонована концепція базується на елементах лофту, використанні сучасних матеріалів та додатковому декоративному освітленні в інтер'єрі. За допомогою спеціальних комп'ютерних програм був розроблений дизайн проєкт, який включає всі необхідні креслення та візуалізації для подальшої його реалізації на практиці.

Ключові слова: *дизайн інтер'єру, ігровий клуб-кафе, функціональне зонування, художньо-естетичне рішення, стиль лофт, оздоблення інтер'єру, декор.*

ABSTRACT

Vasylenko D. P. Interior design of a game club-cafe - Manuscript.

Qualification work for a bachelor's degree in 022 Design - Kyiv National University of Technology and Design, Kyiv, 2025.

The qualification work presents the results of a study of the experience of designing a game club-cafe (computer). The scientific literature, DBN and reference sources, analogues of interiors on the topic were analyzed, the design object and target audience were analyzed, and publications and electronic resources were used to identify the features of the interior design of a game club-cafe. The regulatory requirements for the design of the premises of a gaming club-cafe, their functional and planning organization, requirements for the main premises are considered. Such issues as furniture and engineering equipment of a gaming club-cafe, their artistic compositional solutions and decoration are analyzed, an analysis of implemented interior projects on the topic of the study is carried out, and modern trends in the interior design of a gaming club-cafe are identified.

Based on the knowledge gained and the research conducted, the concept of the interior design project for the gaming club-cafe was developed. The proposed concept is based on loft elements, the use of modern materials and additional decorative lighting in the interior. With the help of special computer programs, a design project was developed, which includes all the necessary drawings and visualizations for its further implementation in practice.

Keywords: *interior design, gaming club-cafe, functional zoning, artistic and aesthetic solution, loft style, interior decoration, decor.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1 Аналіз досвіду проєктування інтер'єрів ігрового клубу-кафе.....	11
1.1 Нормативні вимоги до проєктування інтер'єру ігрового клубу кафе.....	11
1.2 Функціонально-планувальна організація простору ігрового клубу-кафе.....	13
1.3 Вимоги до основних приміщень ігрового клубу-кафе.....	15
1.4 Меблювання та обладнання ігрового клубу-кафе.....	17
1.5 Інженерне обладнання ігрового клубу-кафе.....	19
1.6 Інклюзивність приміщень ігрового клубу-кафе.....	22
1.7 Художньо-композиційні рішення інтер'єру ігрового клубу-кафе.....	23
1.8 Аналіз реалізованих дизайн проєктів інтер'єру в Україні та закордоном.....	26
Висновок розділу 1.....	33
РОЗДІЛ 2 Особливості проєктування інтер'єру ігрового клубу-кафе в заданих умовах.....	35
2.1 Загальна характеристика та функціональне призначення об'єкту проєктування.....	35
2.2 Аналіз архітектурної ситуації об'єкта проєктування.....	35
2.3 Технічне завдання на проєктування інтер'єру ігрового клубу-кафе в заданих умовах.....	37
2.4 Концептуальне рішення інтер'єру ігрового клубу-кафе	38
Висновок розділу 2.....	41
РОЗДІЛ 3 Розробка дизайн-проєкту інтер'єру ігрового клубу-кафе.....	43
3.1 Планувальні рішення основних приміщень.....	43
3.2 Матеріали та меблювання	46
3.3 Художньо-естетичні рішення	48
Висновок розділу 3.....	49
ЗАГАЛЬНИЙ ВИСНОВОК.....	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	52
ДОДАТКИ.....	56

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному середовищі, де межі між відпочинком, роботою та розвагами поступово стираються, особливої популярності набувають заклади змішаного формату. Одним із яскравих прикладів таких просторів є ігрові клуби-кафе — багатофункціональні середовища, що об'єднують можливості для комп'ютерних ігор, соціального спілкування, неформальної роботи та релаксації. Попит на подібні формати зростає внаслідок змін стилю життя молоді та активного розвитку цифрових технологій. У цьому контексті особливого значення набуває питання якісного дизайну інтер'єру таких закладів, який має забезпечувати не лише функціональність, а й сприяти створенню комфортної, технологічно оснащеної та естетично привабливої атмосфери.

Ще донедавна комп'ютерні ігри сприймалися як небажане захоплення, особливо з боку батьків. Проте сьогодні ігрова індустрія перетворилася на глобальне явище з розвиненою інфраструктурою, професійними турнірами та значними призовими фондами. Багато комп'ютерних ігор включено до програм міжнародних змагань, переможці яких отримують грошові винагороди, а самі гравці зазнають психологічних і фізичних навантажень, подібних до навантажень у традиційних видах спорту.

Сьогодні ігрова індустрія приваблює широку аудиторію, зацікавлену не лише в індивідуальному дозвіллі, а й у соціальній взаємодії, створенні команд та участі в турнірах. У цьому контексті ігрові клуби стають просторами зустрічей для шанувальників кіберспорту та молоді загалом. Зокрема, ігрові клуби-кафе, як приклад закладів змішаного типу, поєднують функції комп'ютерного клубу та кафе, пропонуючи не лише доступ до сучасного обладнання, а й зони для харчування, відпочинку та проведення подій. Такий формат стає все більш привабливим для різних категорій користувачів.

У деяких містах України кількість комп'ютерних клубів зросла на 145% за останні роки, а в Києві – майже у 1,7 раза [12].

Кіберспорт – це змагання з комп'ютерних ігор, де беруть участь професійні гравці [22]. Найбільшим попитом з кіберспортивних предметів користуються:

Counter-Strike, Global Offensive та Fortnite, Dota 2, StarCraft II, League of Legends. Найвідомішими турнірами є Evolution Championship Series (файтинг), LoL World Championship, The International (грають в Dota 2), ESL Pro League, Fortnite World Cup Finals, Intel Extreme Masters (Starcraft II, CounterStrike: Global Offensive), PUBG Global Championship, які організовуються із мільйонними призовими фондами – для переможців і високоякісними відеотрансляціями [34].

«За інформацією української софтверної компанії ENESTECH, на кінець 2022 р. в Україні працювало 654 комп'ютерних клубів. Це на 21 % більше, ніж роком раніше. У 2025 році тенденція продовжиться. » З зростанням характеристик програм та ігор офісні комп'ютери не завжди можуть зробити 3Д рендерінг або плавно працювати за робочими програмами та деякими іграми. Зараз ринок вільний тому мінімальна конкуренція. Деякій частині аудиторії зручніше та дешевше заплатити одну сесію та пограти чи попрацювати ніж оновлювати комп'ютер за величезні суми, характеристики деяких деталей комп'ютера можуть не підходити до старих деталей у таких випадках може виникнути потреба як у заміні ще одної деталі так і заміні усього комп'ютера. Деякі користувачі не можуть собі дозволити витрати на покращення або придбання нового комп'ютера, комп'ютерні клуби дозволяють доволі дешево надати доступ до інтернету робочих програм або проведення час за іграми все залежить які саме деталі та потужність та на які саме програми вони хочуть встановити на комп'ютери. Також ігрові клуби можуть робити окремі ігрові кімнати з ігровими консолями та великим екраном чи окрему зону для тренувань команд чи проведення турнірів як окрему VIP послугу за окрему оплату [3].

Ігрові клуби, як окремий сегмент, демонструють небувалу гнучкість щодо змін та різних ситуацій у світі. Так, під час пандемії коронавірусу, ігрові клуби почали проводити онлайн-турніри. І доволі велика кількість ігрових клубів у той час демонстрували небувалий зріст своєї популярності, адже люди, на момент коронавірусу були позбавлені звичних для них розваг, в тому числі, класичних видів спорту, тому вони змінили напрямок своєї уваги де вони могли не тільки слідкувати за турніром а й могли брати участь та просто грати в онлайн ігри [12].

Станом на 2025 рік вражати людей виключно кухнею, обслуговуванням чи сучасними комп'ютерами стає дедалі складніше. Концепція комерційних закладів є зрозумілою для більшості, і відвідувачі приходять до кафе не лише задля задоволення гастрономічних потреб чи проведення часу за іграми. Вони прагнуть глибше зануритися в ігрову атмосферу, яка б заносила їх у віртуальний світ розваг.

Інтер'єр ігрового клубу відіграє значну роль як елемент маркетингової стратегії. Відвідувачі шукають не просто місце для проведення часу, а локалізацію, яка відповідатиме їхньому настрою та створюватиме унікальні враження. У цьому контексті розробка інтер'єру набуває вирішального значення, адже саме від неї залежить бажання клієнтів повертатися знову і знову[5].

Актуальним є розглянути нормативні вимоги до проектування, виявити особливості інтер'єру ігрового клубу-кафе, а також проаналізувати сучасні дизайнерські рішення з визначенням сучасних тенденцій, що в подальшому сприятиме створенню на практиці комфортного й естетично привабливого середовища в інтер'єрі таких закладів.

Мета роботи розробка комплексного проектного рішення інтер'єру сучасного ігрового клубу-кафе на основі аналізу наукової і нормативної літератури та досвіду проектування інтер'єру закладів даного типу.

Об'єктом дослідження є ігровий клуб-кафе (комп'ютерний)

Предмет дослідження: функціонально-планувальні, художньо-естетичні та технологічні рішення інтер'єру.

Завдання роботи:

- проаналізувати наукові джерела, нормативну та довідкову літературу, що стосуються дизайну інтер'єру ігрового клубу-кафе;
- проаналізувати реалізовані проекти інтер'єру ігрового клубу-кафе, які відзначаються вдалим дизайном;
- виявити сучасні тенденції та інновації в дизайні інтер'єру ігрового клубу-кафе;
- проаналізувати об'єкт проектування, сформулювати технічне завдання до дизайн-проекту інтер'єру ігрового клубу-кафе;

- розробити концепцію та дизайн-проект інтер'єру ігрового клубу-кафе базуючись на проведеному аналізі з використанням сучасних цифрових технологій

Методи дослідження: аналіз фахової літератури, наукових джерел, узагальнення, аналіз реалізованих проектів, синтез результатів, комп'ютерне моделювання.

Елементи наукової новизни. Визначено особливості та сучасні тенденції формування інтер'єру ігрового клубу-кафе, розроблено авторський дизайн-проект за темою дослідження, що поєднує функції ігрового відпочинку, роботи за комп'ютером та прийому їжі, має свою унікальні характеристики та дизайн.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження апробовано на практиці у виробничій діяльності ФОП Маїлян Ані Меружіївни. (Додаток 8)

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається з вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1

Аналіз досвіду проєктування інтер'єрів ігрового клубу-кафе

Незвичне поєднання комп'ютерних розваг із задоволенням від їжі створює унікальний виклик, тому розробка ігрового клубу-кафе потребує особливого врахування вимог для забезпечення комфорту, функціональності та безпеки гостей.

Основні приміщення такого закладу включають:

Ігрові зони – які є головним приміщенням у всьому інтер'єрі та є головним прибутком таких закладів;

Кафе-зона – в якій аудиторія може насолодитись холодними чи гарячими напоями та задовільнити потребу у їжі, зазвичай велика кількість геймерської аудиторії використовує комп'ютери на великий інтервал Час як до самого закриття закладу, так і з самого ранку, з чим у аудиторії виникає потреба в енергетичних напоях чи сніданках;

Технічні приміщення – приміщення сан вузлів, зберігання, приміщення персоналу;

Зони відпочинку – це зони, де геймерська аудиторія може відпочити від комп'ютерів чи просто очікувати своєї черги, такі зони є не обов'язковими але у багатьох випадках автоматично проєкт уються біля рецепції заради комфорту клієнтів та утворення презентабельності рецепшену, який є візитною чи обличчям багатьох закладів не тільки у сфері розваг[30].

З огляду на те, що ігрові клуби є відносно новим типом закладів із мінімальним рівнем конкуренції, ідея поєднання ігрового клубу та кафе представляє собою один із найсучасніших видів бізнесу в Україні з практично відсутньою конкуренцією. Для реалізації такого комбінованого формату необхідно провести аналіз нормативної бази та відповідної літератури, що забезпечить можливість якісного проєктування дизайн-проєкту, що відповідатиме всім чинним вимогам і забезпечить комфорт, безпеку, естетичну цілісність й функціональність приміщення.

1.1 Нормативні вимоги до проєктування інтер'єру ігрового клубу кафе

Приміщення комп'ютерного ігрового клубу має відповідати певним вимогам щодо його розташування. Зокрема, воно не може бути розташоване на відкритому підвір'ї, а повинно функціонувати у форматі вбудованої або прибудованої до житлових будівель конструкції, чи виступати окремою будівлею. У разі його знаходження у житловій будівлі або прибудові до неї, приміщення має бути обладнане окремим входом, який не матиме спільного доступу із житловими чи іншими комерційними приміщеннями [1].

Ігрові заклади, як і будь-які інші розважальні або побутові установи, не мають розташовуватися на високих поверхах будівель. Максимальна висота для таких клубів обмежується третім поверхом, і вони не повинні бути ізольованими один від одного.

Комп'ютерні ігрові заклади повинні забезпечувати природне освітлення, тому їх розміщення в підвальних приміщеннях заборонено, і вони мають знаходитися на наземних поверхах. Однак є виняток: якщо приміщення розташоване не в підвалі, а на цокольному поверсі будівлі з глибиною до 0,5 метра.

Комп'ютерні ігрові клуби мають бути забезпечені питною водою «Відповідно до вимог ДСанПіН N 136/1940 "Вода питна. Гігієнічні вимоги до якості води централізованого господарсько-питного водопостачання", будівлі таких закладів необхідно обладнати справними системами господарсько-питного та протипожежного водопостачання, а також каналізації та водовідведення [1].»

У комп'ютерному клубі-кафе слід облаштувати окремі зони: серверну, основне приміщення з усіма системними блоками комп'ютерів, рецепцію з комп'ютером адміністратора, який має доступ до всіх пристроїв, та стійку для прийому оплати. Також необхідно передбачити санвузол, зону кафе, де можна зробити замовлення, а також місце для сидіння поруч із кафе для прийому їжі та відпочинку.

У зоні кафе має бути передбачено обладнання для зберігання продукції (склад), зона обслуговування, вітрина, а також компактна кухонна зона для гігієнічних потреб (не повна кухня) з раковиною.

Приміщення має бути обладнане освітлювальними приладами, які забезпечують світло, максимально наближене до природного. Також необхідно передбачити систему вентиляції, протипожежного захисту, водопостачання, кондиціонування та опалення.

Кожен комп'ютер слід розташовувати на окремому робочому місці, щоб уникнути ситуацій, коли за одним пристроєм працюють двоє осіб, а також для запобігання створенню незручностей для інших користувачів.

Врахувавши всі зазначені будівельні норми та правила, можливо розробити дизайн-проект, який забезпечить сприятливі умови для задоволення потреб цільової аудиторії та створення комфортного середовища.

1.2 Функціонально-планувальна організація простору ігрового клубу-кафе

Ігровий клуб-кафе створений як простір для соціальної взаємодії геймерів, де поєднуються розваги, відпочинок і тренування команд до турнірів. Зона кафе орієнтована на комфортний відпочинок та пропонує обмежений вибір страв у порівнянні з ресторанами. Основна частина страв є легкою в приготуванні або вже готовою, тож потребує лише розігріву. Водночас широкий асортимент напоїв, включно з чаєм, кавою, газованими та негазованими напоями, а також енергетиками, компенсує вузькість вибору страв. Для успішного функціонування такого закладу необхідно ретельно спланувати його простір і організацію[17].

«Цільова аудиторія: Відповідно до середніх показників, аудиторія кіберспортивних клубів на 81 % складається з чоловіків, на 19% з жінок. Вік основного сегмента відвідувачів становить 20-30 років (49%). На другому місці - підлітки і школярі до 20 років (37 %). Третю сходинку посідають дорослі люди понад 30 років (14 %) (Додаток 1) [3].»

Станом на 2025 рік дизайнери дедалі частіше застосовують принципи психології у плануванні інтер'єрів з метою створення різноманітних образів і навіть впливу на поведінку людей. Зі зростанням числа бізнесів та підприємств конкуренція між ними значно посилилася, що спонукало корпорації та бізнеси

глибше вивчати психологію споживачів з метою підвищення ефективності продажів.

Сучасний інтер'єр є вагомим чинником у розширенні клієнтської бази. Важливо усвідомлювати взаємодію психологічних аспектів, кольорової палітри та освітлення, оскільки їх гармонійне поєднання формує атмосферу, яка сприяє досягненню успіху в бізнесі [30]. У зв'язку з цим дедалі більше компаній, як великих, так і малих, звертаються до професійних дизайнерів та спеціалістів для організації такого простору. Варто зауважити, що будь-який інтер'єр розпочинається саме з раціонального планування простору, яке суттєво впливає як на остаточний вигляд приміщення, так і на ефективність діяльності підприємства чи бізнесу[28].

Функціональність простору полягає в його здатності задовольняти специфічні потреби користувачів та реалізовувати поставлені цілі, для яких цей простір був створений. Вона охоплює ступінь відповідності простору запланованому призначенню, а також його сприяння оптимальному й ефективному використанню[36].

Для створення зручного та якісного простору слід враховувати кілька важливих аспектів: простір споживання, внутрішнє середовище громадських об'єктів, процеси суспільного обслуговування, організацію планувальних структур громадських будівель, проектування планувальних елементів, складові внутрішнього простору та функціональну структуру закладу [24].

Зонування простору має бути організоване максимально раціонально, щоб уникнути переповненості та формування значних черг. На початку повинна розташовуватися зона реєстрації, обладнана для одночасного обслуговування кількох клієнтів. Вона має забезпечувати зручний доступ до трьох ключових зон: санітарного вузла, головного ігрового залу та кафе[32]. З головного ігрового залу потрібно передбачити можливість переходу до приватних ВІП-кімнат, призначених для користування ігровими консолями або персональними комп'ютерами в комфортних умовах[16].

Кафе поділене на дві основні частини: зону обслуговування та сидячу зону зі столами. Зона обслуговування має бути спроектована таким чином, щоб формувати коридорний прохід. Це дозволить уникнути незручностей для клієнтів і забезпечить організований рух у разі значного напливу відвідувачів, спрямовуючи потік людей в одному напрямку.

Санвузол має вміщувати щонайбільше половину максимальної кількості можливих користувачів. Крім того, вхідна зона до санвузла повинна залишатися відкритою та видимою, без жодних перешкод чи прихованих елементів.

1.3 Вимоги до основних приміщень ігрового клубу-кафе

Проектування інтер'єру ігрового клубу-кафе потребує дотримання комплексу вимог, спрямованих на забезпечення комфорту, функціональності та безпеки відвідувачів і персоналу. До основних приміщень такого закладу належать ігрові зони, зона кафе, допоміжні та технічні приміщення, а також зони відпочинку [38]. Кожне з цих приміщень має власні просторові, ергономічні та експлуатаційні особливості.

Важливим аспектом формування інтер'єру є врахування психологічних принципів сприйняття простору. У сучасній практиці дизайну інтер'єрів вони застосовуються з метою підвищення функціональної та емоційної ефективності середовища. Основними напрямками їх використання є організація руху людини у просторі, формування образного сприйняття інтер'єру та кольорово-психологічний вплив. Раціональне зонування і продумана навігація дозволяють інтуїтивно спрямовувати рух відвідувачів, а використання художніх образів і кольорових рішень сприяє створенню комфортної та привабливої атмосфери (див. Додатки 2, 3).

Вимоги до ігрових зон.

Організація ігрових зон у приміщеннях комп'ютерних клубів здійснюється з урахуванням функціональних, ергономічних і санітарно-гігієнічних вимог. Кожне ігрове місце повинно бути обладнане персональним комп'ютером і мати площу не менше 4,5 м² на одного гравця. Ігрові місця доцільно розміщувати по периметру

приміщення або у вигляді рядів, що забезпечує зручність користування та візуального контролю.

Ширина проходів між ігровими місцями повинна становити не менше 0,6 м, що гарантує безпечне пересування відвідувачів. Освітлювальні прилади не повинні створювати відблисків на екранах комп'ютерів, а відеомонітори мають розміщуватися на відстані 40–80 см від очей користувача відповідно до ергономічних норм.

Приміщення ігрових зон рекомендовано розміщувати на цокольному поверсі із заглибленням не більше 0,5 м, уникаючи використання підвальних приміщень. Обов'язковою є наявність природного освітлення та достатньої площі для раціонального розміщення обладнання.

Вимоги пожежної безпеки.

Приміщення ігрового клубу-кафе повинні відповідати чинним вимогам пожежної безпеки. Основними заходами є запобігання виникненню пожеж, обмеження їх поширення та забезпечення безпечної евакуації людей. Для цього необхідно передбачити евакуаційні виходи, чітко організовані шляхи евакуації, відповідне маркування та первинні засоби пожежогасіння. Дотримання цих вимог забезпечує захист життя людей і збереження матеріальних цінностей [29].

Вимоги до зони кафе.

Зона кафе повинна відповідати загальній концепції ігрового клубу-кафе та функціонувати як логічне продовження ігрового простору. У разі необхідності допускається функціональне зонування із застосуванням стін і дверей [11]. Асортимент кафе доцільно формувати з урахуванням специфіки закладу та потреб відвідувачів, включаючи каву, енергетичні та прохолодні напої, а також легкі закуски.

Простір зони кафе має забезпечувати комфортне розміщення не менше 50 % відвідувачів, які одночасно перебувають у клубі, що сприяє зручному використанню приміщення та підвищенню рівня комфорту [14].

1.4 Меблювання та обладнання ігрового клубу-кафе

Меблі є невід’ємним елементом інтер’єрного простору та відіграють ключову роль у формуванні комфортного середовища життєдіяльності людини. Вони повинні відповідати функціональним, ергономічним та естетичним вимогам, а також сприяти формуванню художнього смаку користувачів [15]. Рационально підібрані меблі створюють відчуття внутрішнього затишку, забезпечують фізичний комфорт і позитивно впливають на емоційний стан людини. Водночас порушення ергономічних принципів у проектуванні меблів може негативно позначатися на здоров’ї користувачів, зокрема спричиняти перевтому та дискомфорт під час тривалого перебування у просторі [16].

Сучасний меблевий ринок характеризується динамічним розвитком та значною різноманітністю продукції. Меблі дедалі частіше розглядаються не лише як утилітарний об’єкт, а й як елемент художнього проектування, що зумовлює активну участь дизайнерів і митців у створенні актуальних форм відповідно до сучасних тенденцій [33].

Під час проектування меблів на замовлення для робочо-ігрових зон ігрового клубу-кафе необхідно враховувати принципи ергономічного дизайну. Це дозволяє забезпечити комфорт і збереження здоров’я клієнтів, а також підвищити ефективність роботи персоналу. Дослідження свідчать, що правильно підібрані меблі, ефективне освітлення та раціонально організовані зони відпочинку сприяють зростанню продуктивності та підвищенню привабливості закладу для відвідувачів [25].

У ігровій зоні клубу доцільно використовувати спеціалізовані ігрові крісла з ортопедичними налаштуваннями або офісні крісла, що відповідають ергономічним стандартам, зокрема принципам так званої лінії Акерблома (див. Додаток 4). Одним із ключових ергономічних принципів конструювання сидінь є наявність виступу у зоні спинки на висоті 180–220 мм від поверхні сидіння. Така конструкція забезпечує правильне положення хребта, підтримує поперековий відділ, не стискає грудну клітку та зменшує м’язове напруження [2].

Робочі столи повинні забезпечувати оптимальне розташування комп’ютерного обладнання — клавіатури, миші та монітора — відповідно до

ергономічних норм, з метою збереження здоров'я користувачів і підвищення комфорту під час гри або роботи. Сучасні моделі столів передбачають можливість індивідуального налаштування, що є особливо важливим з огляду на різновікову цільову аудиторію ігрового клубу — від підлітків до осіб старшої вікової групи. Крім того, стільниці повинні мати достатню площу для забезпечення свободи рухів, оскільки гравці часто використовують нестандартні положення периферійних пристроїв відповідно до власних уподобань [13].

Екрани ігрових та робочих комп'ютерів доцільно встановлювати на рухомі модульні кронштейни, що дозволяє адаптувати їх положення до антропометричних особливостей користувачів різного віку та зросту. З урахуванням різноманітності відвідувачів ігрового клубу фіксоване розташування моніторів не може забезпечити однаковий рівень комфорту для всіх користувачів.

На рецепції рекомендовано розміщувати комп'ютерну систему, яка забезпечує централізоване керування роботою ігрових місць і контроль часу перебування клієнтів. Конструкція рецепційної стійки має бути розрахована на обслуговування кількох відвідувачів одночасно, що сприяє підвищенню пропускної спроможності та скороченню часу очікування. Рецепцію доцільно розташовувати поблизу головного входу. Її дизайн може передбачати дворівневу конструкцію: верхній рівень — на висоті барної стійки для зручності клієнтів, нижній — на рівні робочого столу для персоналу.

У зоні кафе слід передбачити столи, стільці, дивани та крісла, запроектовані з урахуванням ергономічних вимог, зокрема принципів лінії Акерблома. Проходи між меблями повинні забезпечувати вільне пересування щонайменше двох осіб, що гарантує комфорт як для відвідувачів, так і для персоналу. Стійка кафе має бути функціональною, з можливістю демонстрації продукції, організації робочого простору для виконання замовлень та окремим модулем для здійснення оплати. Її конструкція повинна забезпечувати раціональний потік відвідувачів і запобігати скупченню людей [27].

Робоча зона кафе має бути організована з урахуванням зручності обслуговування клієнтів і виконання повсякденних виробничих процесів. У цій

зоні необхідно передбачити робочі поверхні для підготовки та видачі замовлень, місця для зберігання обладнання та інвентарю, а також мийну зону з раковиною відповідно до санітарно-гігієнічних норм. Додатково слід облаштувати вітрину для демонстрації продукції, інформаційний стенд або монітор з меню, а також шафи для зберігання товарів і запасного інвентарю.

Важливим елементом організації простору є зона з вільним доступом до аптечки першої допомоги, яка повинна бути доступною як для персоналу, так і для відвідувачів у разі потреби.

Таким чином, з урахуванням значної кількості ергономічних вимог та різноманіття сучасного меблевого ринку, проектування меблювання ігрового клубу-кафе потребує комплексного підходу. Дотримання ергономічних, функціональних та естетичних принципів є необхідною умовою створення комфортного середовища для клієнтів, підвищення ефективності роботи персоналу та зростання конкурентоспроможності закладу.

1.5 Інженерне обладнання ігрового клубу-кафе

У процесі формування інтер'єрного середовища ергономіка відіграє провідну роль у забезпеченні комфорту життєдіяльності людини, однак не менш важливими є технічно-інженерні рішення. Інженерні системи є невід'ємною складовою будь-якого інтер'єру — як житлового, так і комерційного призначення [8].

У сучасному будівництві житлові та комерційні будівлі оснащуються широким спектром інженерних систем, які забезпечують:

- комфортні умови перебування людини;
- оптимальні умови організації робочих місць;
- багатофункціональність простору;
- можливість інтеграції сучасних технологій у процесі експлуатації;
- підвищення довговічності конструктивних елементів будівлі.

Інженерні системи суттєво впливають на архітектурно-планувальні та інтер'єрні рішення. Вони проектуються з урахуванням несучих конструкцій будівлі, а також адаптуються до розробленої дизайн-концепції інтер'єру. Водночас

інженерні рішення повинні бути економічно доцільними та ефективними в експлуатації, що особливо актуально для систем водопостачання, опалення та електропостачання [10].

Інженерне обладнання розглядається як комплекс технічних пристроїв, що забезпечують сприятливі умови побуту, трудової діяльності та технологічних процесів у приміщенні [8].

Основні види інженерних систем доцільно класифікувати таким чином:

1. Опалення — забезпечення підтримання комфортної температури повітря у холодний період року;
2. Вентиляція — організація повітрообміну шляхом системи вентиляційних каналів;
3. Кондиціонування — підтримання оптимальних параметрів температури та вологості повітря;
4. Гаряче та холодне водопостачання — забезпечення подачі води для побутових і санітарно-гігієнічних потреб;
5. Каналізація — приймання та відведення забруднених стічних вод;
6. Електропостачання — забезпечення потреб комерційного приміщення в електроенергії;
7. Охоронна та протипожежна сигналізація — забезпечення безпеки майна та захисту життя людей.

Для підвищення привабливості ігрового клубу-кафе та зростання попиту серед відвідувачів необхідно створити комфортні мікрокліматичні умови. Зокрема, у ігрових зонах стабільна температура повітря є критично важливою, оскільки гравці проводять тривалий час за комп'ютерами, виконуючи дії, що потребують високої точності та швидкої реакції. Низька температура негативно впливає на фізичний стан рук, що є неприпустимим під час змагань і тривалих ігрових сесій.

Аналогічні вимоги стосуються і зони кафе: перебування відвідувачів у верхньому одязі в холодний період року суттєво знижує рівень комфорту. Тому система опалення є обов'язковою складовою інженерного забезпечення закладу.

Для даного проєкту доцільним є використання системи водяної теплої підлоги або традиційної системи радіаторного опалення.

Система вентиляції є обов'язковою як для зони кафе, так і для санітарних приміщень. Недостатній повітрообмін або накопичення стійких запахів можуть негативно впливати на сприйняття простору та призводити до зменшення кількості відвідувачів. Крім того, вентиляція є однією з базових вимог санітарно-гігієнічних норм, обов'язкових для закладів громадського харчування та дозвілля.

Кондиціонування повітря необхідне для забезпечення комфортних умов у літній період, а також для підтримання стабільного температурного режиму в приміщеннях із серверним обладнанням. Комп'ютерна техніка під час роботи виділяє значну кількість тепла, і за відсутності ефективного охолодження існує ризик перегріву обладнання, його аварійного вимкнення або пошкодження. У таких умовах внутрішніх систем охолодження комп'ютерів може бути недостатньо, тому важливо забезпечити загальне охолодження повітря в приміщенні.

Водопостачання є обов'язковою складовою інженерного забезпечення ігрового клубу-кафе. Наявність холодної та гарячої води у санвузлах є необхідною умовою дотримання санітарно-гігієнічних норм і збереження здоров'я відвідувачів та персоналу, особливо з урахуванням підвищених вимог до гігієни в постпандемічний період. Крім того, водопостачання є необхідним для функціонування зони кафе, прибирання приміщень та миття робочого інвентарю.

Каналізація є невід'ємною складовою санітарних вузлів і мийних зон. Вона забезпечує централізоване відведення забруднених стічних вод і є обов'язковою умовою експлуатації будь-якого комерційного приміщення.

Система охорони є важливим елементом безпеки ігрового клубу, оскільки в приміщенні зосереджена значна кількість дорогої комп'ютерної техніки та обладнання. Доцільним є використання охоронної сигналізації, систем відеоспостереження та, за потреби, фізичної охорони під час роботи закладу.

Не менш важливою є протипожежна система, оскільки електротехнічне обладнання створює підвищений ризик займання у разі технічних несправностей.

Наявність автоматичної пожежної сигналізації та засобів пожежогасіння є обов'язковою умовою забезпечення безпеки людей і збереження матеріальних цінностей.

1.6 Інклюзивність приміщень ігрового клубу-кафе

Не всі люди мають повноцінний стан здоров'я, тому поряд із досягненнями медицини важливу роль у підвищенні якості життя осіб з інвалідністю відіграють рішення у сфері архітектури та дизайну. Сучасні фахівці з дизайну інтер'єру активно працюють над створенням просторів, адаптованих до потреб людей з різними фізичними можливостями, забезпечуючи доступність, безпеку та комфорт середовища [7].

Інклюзивний підхід у дизайні інтер'єрів в Україні наразі перебуває на етапі активного розвитку, хоча його поширення все ще є недостатнім. Водночас цей напрямок є надзвичайно важливим, оскільки він спрямований на забезпечення рівних можливостей для людей з обмеженими можливостями, створення умов для їхньої соціальної інтеграції, самореалізації та професійної діяльності незалежно від фізичних обмежень. Реалізація принципів інклюзивного дизайну сприяє не лише покращенню якості життя таких осіб, а й стимулює подальший розвиток дизайнерських рішень і еволюцію інтер'єрного середовища загалом [4].

Інклюзивність у дизайні інтер'єру визначається як концепція, спрямована на формування просторів, які є доступними, комфортними та безпечними для всіх користувачів незалежно від їхніх фізичних можливостей, віку, статі, культурного походження чи інших індивідуальних особливостей [23].

У процесі євроінтеграції України було адаптовано та впроваджено низку нормативних вимог, спрямованих на забезпечення доступності середовища для людей з інвалідністю. Ці правила вплинули на формування рівних можливостей для всіх громадян та розширили участь осіб з обмеженими можливостями у різних сферах суспільного життя.

Функціональна специфіка комп'ютерних клубів у цілому не створює значних бар'єрів для людей з обмеженими можливостями, однак потребує врахування

окремих просторових параметрів. Зокрема, необхідно забезпечити достатню ширину дверних прорізів та проходів для вільного пересування користувачів на кріслах колісних. Оскільки основне обладнання розміщується на столах, користувач має можливість під'їхати до робочого місця, залишитися у кріслі колісному або, за потреби, пересісти на стандартне ігрове крісло.

Санітарно-гігієнічні приміщення повинні містити щонайменше одне спеціально обладнане місце для осіб з обмеженими можливостями, відповідно до чинних нормативних вимог (див. Додаток 5).

Зона кафе має передбачати розширені проходи та збільшену відстань між столами, що забезпечує зручне пересування відвідувачів із порушеннями опорно-рухового апарату, а також комфортне користування простором усіма категоріями відвідувачів.

У випадку розміщення закладу у будівлі зі сходами необхідно передбачити встановлення спеціального підйомника або ліфта для осіб з інвалідністю. За відсутності технічної можливості встановлення такого обладнання слід організувати альтернативні рішення, зокрема систему виклику персоналу для надання допомоги у пересуванні.

Таким чином, упровадження принципів інклюзивного дизайну в ігровому клубі-кафе є важливою складовою формування сучасного, соціально відповідального та доступного громадського простору, що відповідає актуальним вимогам суспільства та міжнародним стандартам доступності.

1.7 Художньо-композиційні рішення інтер'єру ігрового клубу-кафе

Добре спроектований і гармонійно скомпонований інтер'єр є невід'ємною складовою естетичного сприйняття простору, комфортної життєдіяльності людини та ефективного функціонування комерційного закладу. Незалежно від типу об'єкта — офісу, ресторану, магазину чи готелю — інтер'єр має бути розроблений з урахуванням раціонального використання простору, забезпечення зручної організації робочих процесів і створення позитивного емоційного середовища [37].

Якісно оформлений інтер'єр здатен приваблювати відвідувачів, що безпосередньо впливає на формування клієнтської бази та розвиток бізнесу. У разі врахування вікових особливостей, фізичних можливостей персоналу й відвідувачів дизайн середовища може сприяти підвищенню загальної продуктивності та рівня комфорту користувачів.

Водночас інтер'єр повинен бути естетично цілісним і відповідати концепції закладу, відображаючи його ідею, цінності та функціональне призначення. Залежно від поставлених цілей, інтер'єр може формувати атмосферу затишку й відпочинку або акцентувати увагу на послугах і технологічних можливостях простору [19].

Композиція інтер'єру являє собою гармонійне поєднання елементів дизайну з метою створення цілісного й виразного художнього образу. До основних засобів композиції належать лінії, форми, кольори, фактури та текстури, які у взаємодії формують єдину просторову структуру [18].

Важливим художнім принципом композиції є єдність, яка передбачає узгодженість усіх елементів інтер'єру — форм, пропорцій, кольорових рішень і декоративних акцентів — у межах цілісної композиційної системи. Саме дотримання цього принципу забезпечує відчуття завершеності та гармонії простору [18, с. 4].

Невід'ємним компонентом композиції є також гармонія, що досягається завдяки використанню засобів архітектурно-дизайнерської композиції. Відсутність гармонії призводить до візуальної хаотичності, фрагментарності та психологічного дискомфорту користувачів. З естетичної точки зору принципи єдності та гармонії є взаємопов'язаними й не можуть існувати окремо один від одного [20].

Художньо продуманий інтер'єр ігрового клубу-кафе є одним із ключових чинників його успішності. Простір повинен бути одночасно функціональним, комфортним та естетично привабливим, оскільки саме він формує враження відвідувачів, впливає на рівень їхньої залученості та бажання повертатися до закладу [39].

Формування атмосфери інтер'єру визначає загальний характер закладу та має відповідати очікуванням цільової аудиторії. Для геймерів важливим є відчуття технологічності, динаміки та сучасності, тоді як відвідувачі кафе, окрім ігрової складової, цінують затишок і комфорт [9]. Грамотні художньо-композиційні рішення забезпечують як фізичний комфорт (ергономічні меблі, достатній простір), так і емоційний комфорт (приємне освітлення, акустичний баланс).

Дизайн інтер'єру може виконувати роль своєрідної «візитівки» закладу, формуючи впізнаваний стиль та конкурентну перевагу. Гармонійне середовище створює позитивні емоції, стимулює відвідувачів проводити більше часу в клубі, що є економічно вигідним для власника [40].

У проєкті ігрового клубу-кафе доцільно використовувати комбіновану систему освітлення: яскраве функціональне освітлення в ігрових зонах для зменшення зорового навантаження та більш приглушене — у зонах відпочинку. LED-підсвічування дозволяє підкреслити сучасний і технологічний характер простору.

Кольорова гама інтер'єру ігрових зон повинна ґрунтуватися переважно на нейтральних відтінках, що знижують зорову втому під час тривалого перебування за комп'ютером. В оформленні зони кафе доцільно застосовувати теплі кольори, які сприяють створенню комфортної та розслаблювальної атмосфери.

Найбільш доцільним стилістичним рішенням для дизайну ігрового клубу-кафе є стиль лофт, який широко використовується у подібних закладах поряд зі стилістикою кіберпанку. Лофт поєднує індустріальну естетику, практичність і сучасний вигляд, створюючи атмосферу відкритості та технологічності, що добре резонує з геймерською аудиторією та поціновувачами сучасного дизайну [31].

Характерними ознаками стилю лофт є використання відкритих конструктивних елементів — бетонних поверхонь, цегляної кладки, металевих балок, інженерних комунікацій. Такі рішення дозволяють підкреслити індустріальний характер простору та створити виразний візуальний образ, водночас забезпечуючи функціональність і комфорт [3] (див. Додаток 6).

Оздоблення є важливою складовою будь-якого інтер'єрного проєкту незалежно від його стилістики та функціонального призначення. Саме оздоблювальні матеріали відіграють значну роль у формуванні композиції простору [6]. Дизайн інтер'єру не обмежується лише розстановкою меблів і вибором покриттів для стін, підлоги та стелі, а є результатом комплексного аналізу функціональних, естетичних і нормативних чинників.

У процесі проєктування дизайнер повинен враховувати як державні нормативні вимоги (ДБН), так і художньо-естетичні принципи, спрямовані на створення комфортних і безпечних умов життєдіяльності людини. Грамотно організований інтер'єр сприяє збереженню фізичного та психологічного комфорту користувачів, забезпечуючи умови для роботи, навчання, відпочинку та соціальної взаємодії [21].

Професійний дизайнер приділяє увагу кожній деталі інтер'єру — від меблів і світлових приладів до декоративних елементів та оформлення вікон. Узгоджене поєднання цих складових формує цілісну композицію, яка задовольняє як візуальні, так і функціональні потреби користувачів. Саме здатність створити гармонійний, продуманий і завершений простір відрізняє фахового дизайнера інтер'єру від поверхневих рішень (див. Додаток 7).

У якості декоративних акцентів в інтер'єрі ігрового клубу-кафе доцільно використовувати неонові вивіски, які підкреслюють сучасний характер простору, урізноманітнюють композицію та додають динаміки за рахунок кольорових світлових ефектів. У межах стилю лофт широко застосовуються бетонні та штукатурні поверхні, а також відкриті стіни з акцентами з металу або дерева, що підсилюють індустриальну естетику простору..

1.8 Аналіз реалізованих дизайн проєктів інтер'єру в Україні та закордоном

ASUS CyberZone

Адреса: Бессарабська площа, 2, ТЦ "Метроград", мінус 2-й поверх.

Сайт: cyberzone.kiev.ua.

Ігровий клуб ASUS CyberZone зроблений з використанням стилю лофт із застосуванням холодного освітлення і займає високе місце серед популярних клубів. Усередині самого клубу розташований вільний простір під назвою LifeZone, де гравці можуть присісти на м'які крісла мішки та пограти у приставку-консол, кікер, настільні ігри, FullHD-проектор, пристрої віртуальної реальності та ін.

У самому клубі вже як більше 20 років проводяться кіберспортивні змагання за популярними ігровими платформами. Більшість аматорських та захвату вальних турнірів відбувалися в стінах ASUS CyberZone.

Компанія ASUS розробила цей клуб (CyberZone) заради створення кіберспортивного простору для підтримки кіберспортивних турнірів, та спільнот геймерів, ще компанія використовує клуб як рекламне місце для демонстрації свого нового товару. Інтер'єр клубу ASUS CyberZone з ультрасучасним дизайном поєднує акцент на технологічності та комфорті.

В самому інтер'єрі використовується футуристичний дизайн з використанням темно тіньової палітри (чорний, сірий) з використанням холодно яскравим неоновим світлом, що дозволяє створити атмосферу з гри кіберпанк. В інтер'єрі використовується підсвітка RGB як основний декоративний елемент: вона інтегрована у меблі, стіни та техніку. (див. рис. 1.1).



Рис. 1.1 ігровий клуб ASUS CyberZone

ASUS CyberZone створено для того, щоб геймери могли з насолодою поринути у кібер світ, за допомогою клубу демонструється та тестується нове обладнання яке допомагає досягати кращих результатів у змаганнях.

GamePlay Cyber Club

Адреса: проспект Миколи Бажана, 10а, 6 поверх

Офіційний сайт: gameplay-club.com.ua

GamePlay Cyber Club є сучасним кіберспортивним клубом, інтер'єр якого вирішено в нейтральній кольоровій гамі з домінуванням чорних відтінків. Основний декоративний акцент сформовано за рахунок неоновної підсвітки, яка активно використовується в усіх приміщеннях і визначає загальний візуальний образ закладу. Інтер'єр сприймається як легкий, ненавантажений деталями, водночас футуристичний і кібернетичний за характером.

Функціонально клуб орієнтований на широку геймерську аудиторію та пропонує значний вибір консольних і комп'ютерних ігор. Просторова структура закладу включає сім різних залів. У зоні Pro Zone розміщено 45 робочих місць, обладнаних потужними ігровими персональними комп'ютерами. Окремо передбачена PS/XBOX Zone, призначена для гри на консолях. Клуб регулярно виступає майданчиком для проведення кіберспортивних турнірів і змагань.

У великому Lounge-залі розташована барна стійка з асортиментом напоїв, а також кальянна зона. Простір доповнений великим екраном та HD-проектором, на яких транслюються кіберспортивні події, турніри та матчі. Крім того, у клубі передбачено спеціалізовану кімнату для командних тренувань Bootcamp, розраховану на 5–8 гравців.

Заклад також включає декілька VIP-приміщень різного формату:

Mini VIP — кімната з покерним столом, великою плазмовою панеллю та двома ігровими приставками;

Party VIP — простора зала з проектором, покерним столом, настільними іграми та консолями Xbox;

Private VIP — закрите приміщення з 3D-телевізором і консолями, розраховане на компанію до шести осіб.

GamePlay Cyber Club реалізує популярний формат кіберспортивного простору, у межах якого цільова аудиторія має можливість грати в сучасні відеоігри, брати участь у турнірах або проводити дозвілля з друзями у комфортному, технологічно оснащеному середовищі. Інтер'єр клубу спрямований на формування стильової, динамічної та високотехнологічної атмосфери, що відповідає очікуванням сучасних користувачів (див. рис. 1.2).

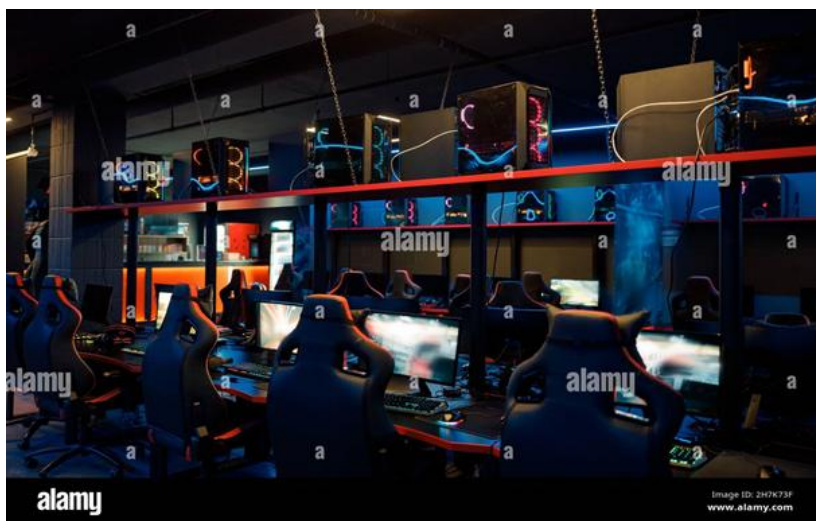


Рис. 1.2 ігрового клубу GamePlay Cyber Club

З використанням LED-панелі створюється акцент з використанням світла синього, червоного та фіолетового. З урахуванням створеного акценту виникає атмосферу кіберпанку де декоративне підсвічування стін, стелі та ігрових зон, підсилює візуальні ефекти підсилюють враження від простору.

GamePlay Cyber Club надає цільовій аудиторії усе необхідне для повного занурення в ігровий світ, поєднуючи комфорт, стиль і сучасні технології.

Мережа клубів Vault

Адреса Vault 21: бульвар Перова, 36.

Адреса Vault 15: вулиця Маршала Малиновського, 12.

Сайт: vault.ua.

На час локдауну в Києві клуби мережі припинили роботу.

Перше відділення Vault було відкрито в 1999 році, за цей час в мережі клубів провели безліч кібер турнірів.

Мережа кіберспортивних клубів Vault відома своїм високотехнологічним підходом до організації ігрового приладдя. Інтер'єр клубів Vault створений таким чином, щоб забезпечити комфорт для гравців з використанням преміум-дизайну. Сам клуб розроблений не тільки на аудиторію по іграм але і на клієнтів яким потрібний доступ до потужних комп'ютерів заради виконання робочих цілей клієнта або навчання студента.

Основні риси інтер'єру клубів Vault складаються з кольорової палітри з використанням чорного, сірого та жовтих відтінків які домінують в інтер'єрі. Це створює ефект замкнутості та занурення чим допомагає клієнтам не відволікатись від проведення часу за комп'ютером. Та використання металевих й скляних поверхонь які додають інтер'єру сучасного(див. рис. 1.3).



Рис. 1.3 ігрового клубу Vault

Мережа Vault орієнтована на сучасних геймерів, які цінують високоякісне обладнання, комфорт і звичайний стильовий простір для змагань або відпочинку.

CyberRing

Адреса: проспект Героїв Сталінграду, 27.

У клубі проводяться регулярно турніри та різноманітні змагання, кожне 25 квітня на території клубу відбудеться Fortnite Duo Cup. Заклад виділяється тим що він співпрацює з Федерацією кіберспорту України.

У клубі є:

- Вісімдесят високопродуктивних ПК;

- Шість PS4 PRO і два VR VIVE PRO;
- Ринг для проведення турнірів.

Клуб відомий своїм унікальним дизайном та технологічними інноваціями, що поєднує футуристичну естетику та комфорт. Основним акцентом в інтер'єрі у клубі вирішили зробитися на створенні атмосфери занурення у світ кіберспорту, підкреслюючи елементи кіберпанку та технологічного модерну.

У назві клубу відображена концепція радіального розташування зон, де гравці сидять по колу або півколу. Це забезпечує максимальний огляд та ефект спільності.

З використанням футуристичної кольорової гами з поєднанням сірої та чорної гами інтер'єрі доповнюється яскравими неоновими акцентами із кольорів: синього, пурпурного та зеленого коліру.

Клуб виділяється використанням динамічного освітлення яке може змінюватись залежно від ситуації у клубі наприклад турнірів, освітлення використовується по всюди стіни, стеля, підлога, столи і так далі... (див. рис 1.4).

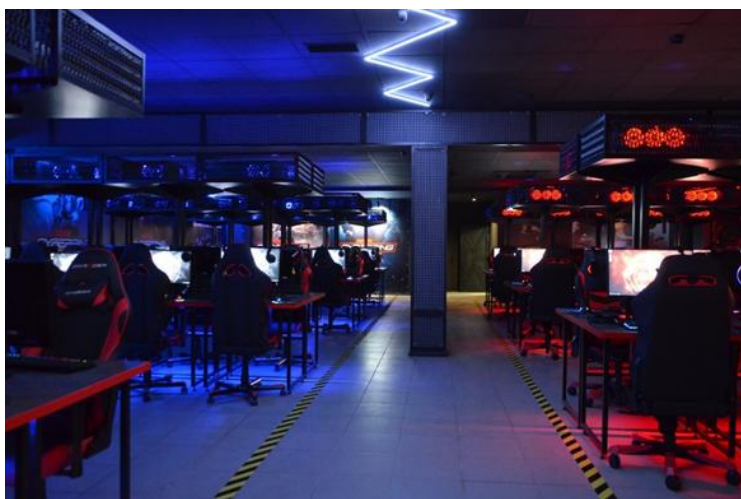


Рис. 1.4 ігровий клуб CyberRing

CyberRing клуб створений заради високого відсотку соціальної взаємодії де будуть об'єднуватись як і аматори та і професіональні гравці.

Мережа IT Land

Адреса Hub Т: вулиця Теодора Драйзера, 8а, 3-й поверх.

Адреса Hub А: бульвар Академіка Вернадського, 79, 2-й поверх.

У закладі є:

- Барна стійка;
- Центр для друку;
- Комп'ютерна зона;
- Зона де є консолі PS4.

Ігрова зона обладнана понад 70 ігровими комп'ютерними системами від компаній: ASUS ROG, MSI та Acer.

Клуб відомий підходом до створення комфортного, технологічно інтер'єру з оснащеним простором для ігрових сесій, сам клуб розрахований також на клієнтів які бажають розвиватись чи тільки почати опановувати IT-сфері, сам клуб також проводить кіберспортивні турніри. Інтер'єр клубів використовує функціональність простору, зручність декору та меблів та цілісну естетику.

Зі своїм функціональним простором дизайн інтер'єр самого клубу виконаний у мінімалістичному стилі, щоб додати футуризму в інтер'єр було використано прийоми з використанням декоративних панелей з підсвічуванням що у свою чергу створило універсальне геймерське середовище, в самому інтер'єрі було зроблено візуальні акценти на використання прямих ліній та створення сучасного простору. Основна кольорова палітра в інтер'єрі складається з: сірого, білого та чорного, яка доповнена яскравими акцентними.

Дизайн виконаний з використанням природних матеріалів, а саме доповнення інтер'єру декоративними елементами з використанням дерева які використовуються у меблях та стінах(див. рис. 1.5).

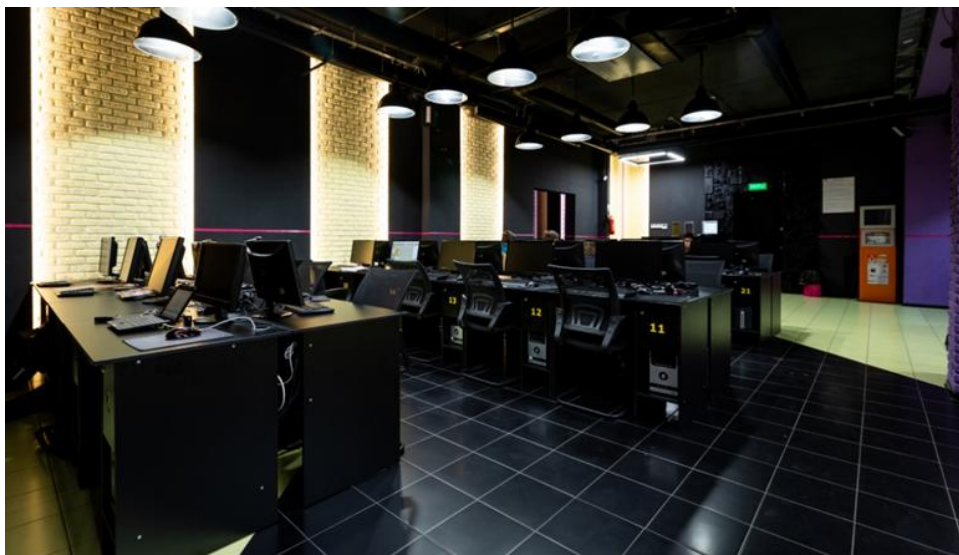


Рис. 1.5 ігровий клуб IT Land

IT Land під час проєктування був спрямований на різноманіття простору, який підходить заради розваг за комп'ютерними іграми і кіберспортивних змагань, ще клуб розраховує використання не тільки використання комп'ютерів з ціллю розваг але і на навчання та роботу. Це універсальне просторове середовище, яке враховує сучасні потреби геймерської цільової аудиторії та робітників (наприклад у сфері інформаційних технологій).

Висновок до розділу 1

У першому розділі кваліфікаційної роботи проведено комплексний аналіз передумов для проєктування інтер'єру ігрового клубу-кафе. У процесі дослідження було виконано наступні завдання:

1. Проаналізовано нормативно-правові документи, які регламентують вимоги до організації громадських інтер'єрів, зокрема ігрових клубів-кафе. Особливу увагу приділено дотриманню санітарно-гігієнічних норм, вимог пожежної безпеки, ергономіки, інклюзивності та енергоефективності приміщень.
2. Розглянуто функціонально-планувальні особливості простору ігрового клубу-кафе. Визначено ключові зони — рецепція, основна геймерська зала, кафе, санвузол, а також окремі кімнати для консольних ігор і командних тренувань. Обґрунтовано необхідність організації ефективної логістики руху користувачів задля забезпечення комфортної експлуатації закладу.

3. Визначено основні вимоги до просторової організації та технічного оснащення, включаючи освітлення, вентиляцію, шумоізоляцію, електропостачання та системи безпеки.

4. Проведено аналіз актуального меблювання та інженерного обладнання, що використовується в сучасних ігрових клубах. Сформовано уявлення про технічні характеристики, ергономічність, довговічність та відповідність меблів до функціонального призначення зони.

5. Встановлено актуальні художньо-композиційні рішення, які домінують у сучасному дизайні таких просторів. Визначено перевагу стилів лофт і кіберпанк, які поєднують індустриальну естетику з технологічною виразністю.

6. Проведено аналіз реалізованих дизайн-проектів інтер'єру ігрових клубів в Україні та за кордоном. Виділено ключові тенденції, серед яких: мультифункціональність простору, інтеграція елементів геймерської культури, використання цифрових технологій та гнучкість зонування.

Таким чином, отримана теоретична база та прикладні матеріали слугували основою для формування концепції проекту інтер'єру ігрового клубу-кафе, адаптованої до сучасних вимог, потреб користувачів та специфіки даного типу простору..

РОЗДІЛ 2

Особливості проєктування інтер'єру ігрового клубу-кафе в заданих умовах

2.1 Загальна характеристика та функціональне призначення об'єкту проєктування

Ігровий клуб-кафе спрямований на обслуговування великої кількості та різноманітності клієнтури не зважаючи на вік чи стать. Такий заклад спрямований на відпочинок клієнтури чи проведення геймерами часу у своїх найбільш вподобаних відеоігор, з урахуванням того що в цьому проєкті і також поєднується і кафе то об'єкт проєктування повинен бути розрахований на клієнтуру яка прийшла не за відпочинком в комп'ютері а відпочинку з чашкою кави чи пообідати.

Заради комфорту треба розраховувати на низьку аспектів:

- стиль інтер'єру який буде об'єднувати простір кафе та ігрової зони з використанням сучасних елементів.
- кольорова темна кольорова гама заради зменшення відволіканню аудиторії від розваг та проведення турнірів.
- не сильне освітлення щоб не засвічувати монітори клієнтам.

Ігровий клуб-кафе повинен стати центром соціальної взаємодії між геймерами та утворення цільової аудиторії яка зможе з насолодою грати, працювати чи відпочивати.

Він повинен вміщувати значну кількість гравців та декілька команд з турнірів по кібер-спорту які будуть як змагатись так і тренуватись, кафе починно задовільнити потреби клієнтів у сидячих місцях заради прийому їжі та відпочинку.

Дизайн проєкт у є важливим аспектом у комфорті як клієнтів так і співробітників, дизайн повинен стати візитівкою закладу яка буде збільшувати прибуток та створювати атмосферу кібер-спорту. Також надавати змогу клієнтам відійти від хатніх, робочих проблем і з насолодою проводити час чи за комп'ютером, чи за чашечкою кави, чаю.

2.2 Аналіз архітектурної ситуації об'єкта проєктування

У рамках дизайн-проект у було обрано комерційне приміщення 1 поверху ЖК Great наб, яке складає ця з двох приміщень. На даний момент обидва приміщення стоять на продажу. Фасадне приміщення з панорамними вікнами та краєвидом на Дніпро.

Адреса: Дніпровська 15Є;

Висота приміщень: 3.6 м;

Загальна площа: 384,18м² що ідеально підходить для ігрового клубу.

Приміщення знаходиться на першому поверсі тим самим дозволяє не прив'язуватись до виходів водоканалів.

Замість звичних колон використовує ця несучі часткові перегородки які розташовані сіткою по всій площині приміщення.

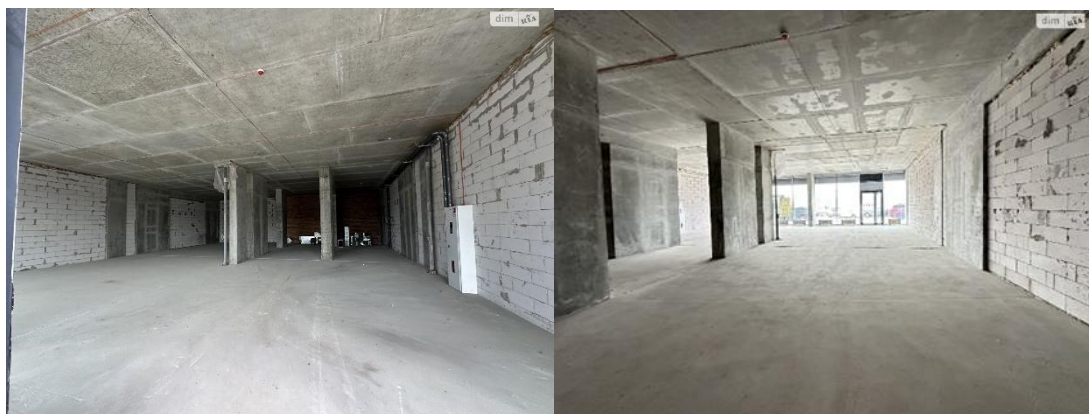


Рис. 2.1 фото об'єкта комерційного приміщення ЖК Great

Інфраструктура ЖК Great є функціональною та гнучкою можливістю для комерції бо біля ЖК є велика кількість ТРЦ та природних частин (Парки, пляжі) із чого виникає потреба людей до перепочинку з малим перекусом тим самим заохочує клієнтів, за допомогою того що це мікро місто на території ЖК розташовані школи та заклади вищої освіти чим допоможе з цільовою аудиторією у комп'ютерній частині. Територія під охороною із за чого питання безпеки спрощується.

Біля ЖК є як зупинки громадського транспорту так і не далекий доступ до метро, доступ до транспортної розв'язки дозволяє збільшити клієнтури за рахунок проходимості клієнтів за іншими справами.

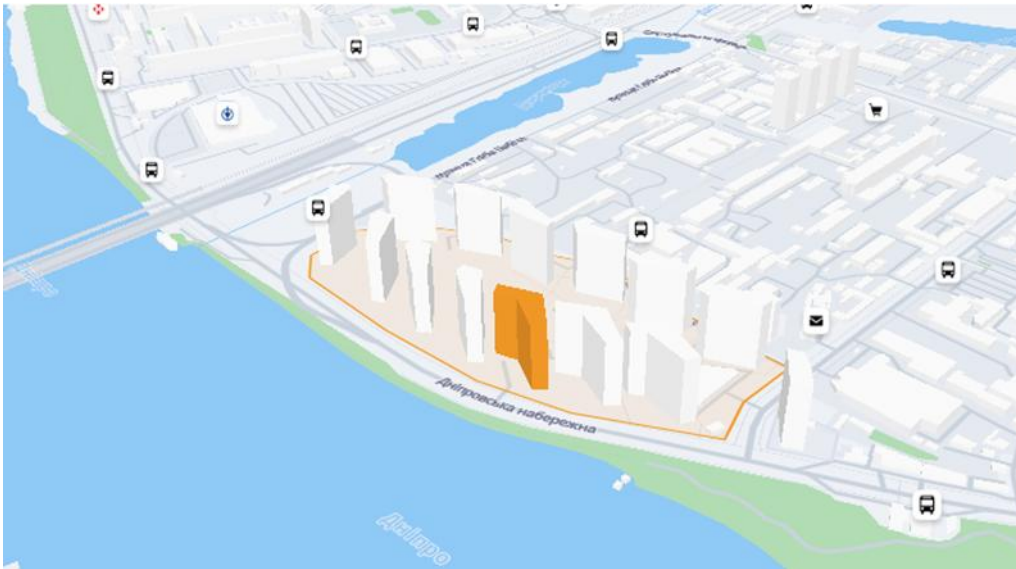


Рис. 2.2 розташування об'єкта на карті 3Д

2.3 Технічне завдання на проєктування інтер'єру ігрового клубу-кафе в заданих умовах

Для розробки дизайн-проект у було обрано 4-те та 5-те приміщення 1 поверху ЖК Great загальною площею 384,18м²



Рис. 2.3 Вихідні дані об'єкта проєктування

Висота приміщень 3, 6 м;

Чотири вхідні групи;

Загальна площа 384,18 м²;

Корисна 384,18 м².

Технічне завдання: спроектувати ігровий клуб-кафе

Зонування повинно буди вільним щоб не сталося стовпотворінь чи утворення великих черг. Спочатку повинна йти зона рецепції з можливістю обслуговування декількох клієнтів з доступом до трьох зон а саме зони санвузлу, головного ігрового залу та кафе[23].

Кафе розділене на дві зони зона обслуговування та сидяча зона зі столами, зона обслуговування повинна задавати коридорний прохід щоб не було незручностей клієнтів щоб якщо буде великий наплив люди йшли в одному напрямі.

Санвузол повинне вміщувати у найкращому випадку половину можливих гравців. Також вхідна зона до санвузлу повинна бути видна не прихована.

Важливо враховувати ергономічні принципи при проєктуванні робочих зон, щоб забезпечити комфорт та здоров'я працівників та клієнтів. Зручні меблі, правильне освітлення та продумані зони відпочинку сприяють підвищенню продуктивності та збільшення попиту[7].

У самому клубі повинно бути ігрові крісла з ортопедичними налаштуваннями чи офісні крісла які відповідають лінії Акерблома

Так звана «лінія Акерблома» з виступом в поперековій частині, який знаходиться на висоті 180-220 мм від площини сидіння, забезпечує правильне положення хребта, підтримує, але не затискає грудну клітку, не наражає на зайві навантаження поперековий відділ хребта та не спричиняє напруження м'язів.

2.4 Концептуальне рішення інтер'єру ігрового клубу-кафе

Концептуальне вирішення інтер'єру ігрового клубу-кафе базується на ідеї створення багатофункціонального простору, що поєднує технологічність, комфорт, індустриальну естетику та зручну організацію простору. Проєктом передбачено чітке функціонально-планувальне зонування приміщення з урахуванням потреб цільової аудиторії, вимог ергономіки, безпеки та сучасних дизайнерських тенденцій.

Проєктна пропозиція охоплює чотири основні функціональні зони:
зона рецепції;

основна ігрова зала;
кафе;
санвузол.

Зона реєстрації розміщується біля входу до закладу і виконує функцію логістичного вузла, забезпечуючи швидке та зручне обслуговування відвідувачів. Вона не передбачає великої площі, однак повинна мати достатню пропускну здатність, щоб уникнути скупчення людей під час пікового навантаження. Із реєстрації забезпечується прямий доступ до основної зали.

Основна ігрова зала — ключовий простір закладу — спроектована з урахуванням рівномірного розташування ігрових станцій за сіткою, що дозволяє формувати логічні коридори руху до інших зон (кафе, санвузлу, окремих кімнат з ігровими консолями). Така організація сприяє зручності пересування та орієнтації в просторі, а також підвищує функціональність приміщення.

Зона кафе розташовується так, щоб бути зручною як для геймерів, так і для відвідувачів, які не беруть участі в іграх. Передбачено організацію кругового або П-подібного потоку відвідувачів для уникнення заторів і скупчення. Важливою умовою є створення комфортної атмосфери для спілкування, очікування або відпочинку.

Санвузол передбачено у віддаленій частині приміщення для збереження приватності та мінімізації акустичних і візуальних порушень загального середовища. Доступ до нього забезпечено через головні проходи з основної зали.

Основна концепція планування передбачає використання подвійної лінії руху, яка дозволяє ефективно розподіляти потоки відвідувачів, запобігаючи скупченню людей у ключових точках та забезпечуючи логічну послідовність переміщення між зонами.

Стилістичне рішення. Основним стилістичним напрямом обрано лофт, що є доцільним як з естетичної, так і з функціональної точки зору. Індустріальний характер стилю підкреслює техноцентричність закладу, а відкритість планування дозволяє гнучко адаптувати простір під потреби різних користувачів. Вибір стилю

також відповідає очікуванням молодшої аудиторії, яка є основною цільовою групою ігрових клубів-кафе.

Декорування інтер'єру включає:

- Неонові вивіски з геймерською тематикою (назви ігор, символіка турнірів);
- Графічні лінійні елементи у стилі кіберпанку на стінах і стелі;
- Декоративні панелі з підсвічуванням RGB у зонах ігрових місць;
- Постери або мурали з популярними героями ігор чи сценами змагань;
- Графітовані елементи інтер'єру для створення атмосфери «вуличної» творчості;
- Інтерактивні екрани з інформацією про події та акції клубу.

Колірна палітра базується на поєднанні нейтральних (чорного, білого, сірого) і теплих (коричневого, бордового) відтінків. У ігрових зонах переважають приглушені нейтральні кольори, що сприяє концентрації та зменшує візуальне навантаження. У зоні кафе використовуються більш теплі відтінки для створення затишної, невимушеної атмосфери. При цьому палітра підібрана таким чином, щоб не порушувати стилістичну цілісність простору.

У дизайні інтер'єру передбачено використання натуральних та індустриальних матеріалів: відкрита цегляна кладка, бетон, дерево, метал. Ці матеріали відповідають стилю лофт і підкреслюють урбаністичний характер простору. Декоративні елементи включають неонові вивіски з тематикою комп'ютерних ігор, лінійні графічні елементи, що візуально структурують простір і додають відчуття технологічності, натякаючи на стилістику кіберпанку.

Освітлення вирішено комбіновано. У ігрових зонах передбачено розсіяне яскраве світло для зменшення навантаження на зір і запобігання відблискам на моніторах. У зонах відпочинку та кафе — приглушене світло для створення комфортної атмосфери. Встановлення LED-підсвічування дозволяє досягти енергоефективності, естетичності та гнучкості у візуальному оформленні інтер'єру.

Проектування меблів і розміщення обладнання здійснено з урахуванням ергономічних норм: забезпечено достатню відстань між робочими місцями, проходами та зонами відпочинку. Застосування звукоізоляційних рішень сприяє зниженню рівня шуму, а візуальне зонування дозволяє уникнути конфліктів у використанні простору. Таким чином, інтер'єр закладу забезпечує як фізичний, так і емоційний комфорт для відвідувачів.

Висновок до розділу 2

У результаті роботи над другим розділом було виконано:

1. Проведено загальну характеристику об'єкта проектування, визначено його функціональне призначення в умовах сучасного ринку розваг.
2. Проаналізовано архітектурну ситуацію на заданому майданчику, вивчено умови реалізації дизайн-рішення в межах конкретного простору.
3. Сформовано технічне завдання на проектування інтер'єру, з урахуванням вимог ергономіки, інклюзії, безпеки, гігієнічних норм і комерційної доцільності.
4. Розроблено концепцію зонування, визначено логіку взаємозв'язку між ключовими зонами (рецепція, зала, кафе, санвузол, кімнати з консолями) та побудовано схему подвійного потоку для запобігання скупченням.
5. Обґрунтовано вибір стилю лофт, що відповідає цільовим запитам геймерської аудиторії та концепції сучасного змішаного закладу.
6. Опрацьовано кольорову палітру для кожної функціональної зони, забезпечено відповідність стилістичній єдності простору.
7. Сформовано підхід до декоративного оформлення, у якому враховано елементи стилю кіберпанк, геймерську естетику, неонове освітлення, інтеграцію цифрових елементів.
8. Передбачено освітлювальні сценарії, що забезпечують комфортне візуальне сприйняття простору відповідно до його функціонального призначення.

Таким чином, концептуальне рішення інтер'єру ігрового клубу-кафе ґрунтується на комплексному врахуванні функціональності, естетики, інженерних

вимог і комерційної привабливості. Отримані результати створюють повноцінну основу для подальшої розробки дизайн-проєкту.

РОЗДІЛ 3

Розробка дизайн-проекту інтер'єру ігрового клубу-кафе

3.1 Планувальні рішення основних приміщень

Для реалізації проекту ігрового клубу-кафе було обрано два суміжні приміщення в новобудові житлового комплексу ЖК Great. Обидва простори мають достатню площу для розміщення необхідних функціональних зон, проте складені з великої кількості несучих та частково несучих стін, що проходять уздовж усього об'єму об'єктів.

У рамках перепланування передбачається демонтаж частини не несучих перегородок, що дозволить об'єднати два приміщення в єдиний функціональний простір. Такий підхід забезпечить збільшення корисної площі, покращення логістики пересування відвідувачів та спростить зонування. На рисунку 3.1 показано, які саме стінові конструкції підлягають демонтажу.

Кожне приміщення має по дві входні групи, розміщені на фасаді зі скляних панелей. Завдяки цьому конструктивному рішенням можливо реалізувати ідею об'єднаної входної зони шляхом заміни окремих дверей скляними панелями. Це дозволить сформувати центральний вхід із зручним доступом до рецепції.

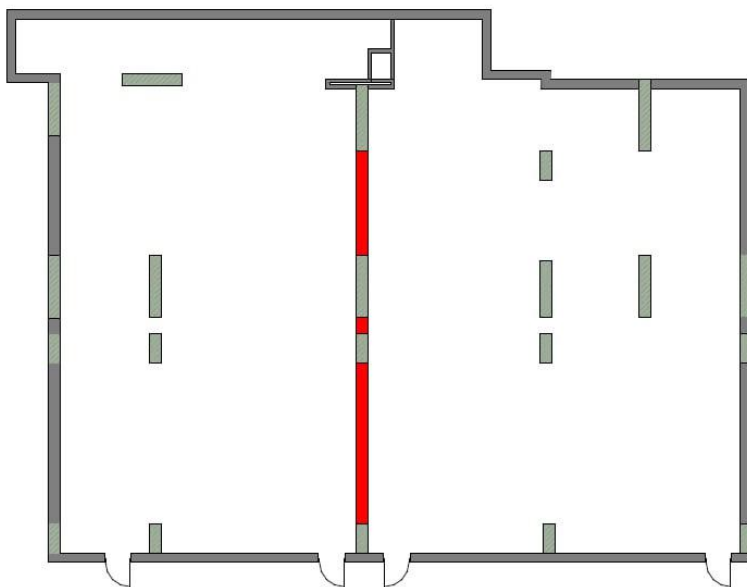


Рис. 3.1 Демонтаж стін

Оскільки приміщення розташовані на першому поверсі, немає потреби у жорсткій прив'язці до існуючих інженерних комунікацій. Це створює гнучкі можливості для розміщення сантехнічних зон і кухні.

Функціональне зонування

Для повноцінного функціонування ігрового клубу-кафе передбачено виділення таких основних функціональних зон:

- Зона реєстрації — центральний елемент простору, який виконує навігаційну функцію і забезпечує зручний розподіл потоку клієнтів;
- Основна зала з комп'ютерними станціями;
- Консольні ВІП-кімнати;
- Кімнати для тренувань та змагань команд;
- Кафе-зона, що складається з відкритої зали для відвідувачів та закритого блоку для обслуговування;
- Санвузол.

Рух користувачів організовано поетапно — від реєстрації до основної ігрової зали, далі до кафе і санвузла. Така послідовність сприяє зручній навігації та уникненню скупчень у вузьких зонах. У кафе-зоні виділено дві частини: відкриту для клієнтів і закриту робочу зону. План формування нових функціональних перегородок, що забезпечують зонування простору, представлено на рисунку 3.2.

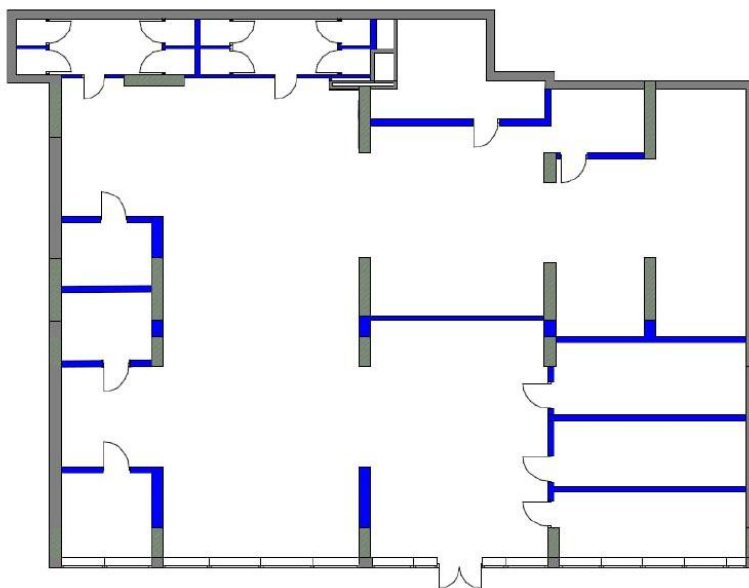


Рис. 3.2 Монтаж стін

Основні характеристики зон.

Кафе розраховане на близько 40 осіб, сидячі місця згруповані в:

- окрему зону для компаній до 6 осіб;
- відкриту групу на 4 особи;
- спільну зону з індивідуальними посадковими місцями (1–3 особи на стіл).

Основна ігрова зала вміщує 36 комп'ютерних станцій, розміщених на чотирьох довгих столах по 8 місць на кожному, з можливістю комфортного розміщення користувачів навпроти один одного. Звідси забезпечено зручний доступ до всіх інших зон — санвузлів, кімнат з консолями та кафе.

Консольні ВІП-кімнати — у кількості трьох, кожна розрахована на 1–4 користувачів, обладнана консоллю, великим екраном та м'якими кріслами-мішками. Можливість колективної гри залежить від типу ігрового контенту.

Кімнати для тренувань команд — також у кількості трьох, адаптовані під командний формат 5×5, що є стандартом більшості кіберспортивних дисциплін. Кожна кімната має витягнуту форму та вузькі столи для економії простору і встановлення техніки з додатковим обладнанням для зйомки.

Пропускна здатність та комфорт.

Усі проходи та меблювання запроектовані з урахуванням середнього рівня завантаженості, однак сам простір розрахований на високу пропускну здатність. Це дозволить уникнути заторів у пікові години та забезпечити комфортне пересування користувачів по всьому клубу. На рисунку 3.3 представлено схему розміщення меблів та планування функціональних зон.

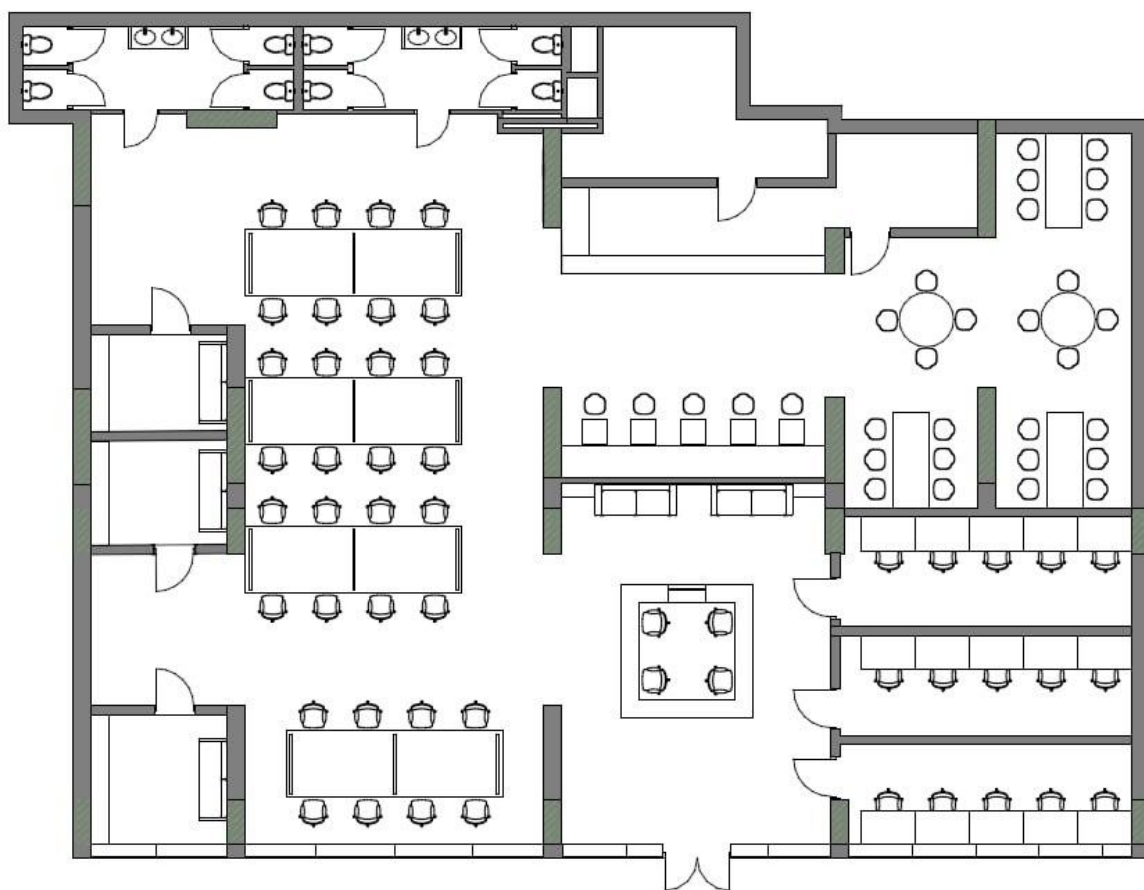


Рис. 3.3 Планування з меблями

3.2 Матеріали та меблювання

В інтер'єрі ігрового клубу-кафе передбачено застосування кількох типів підлогових покриттів, підібраних відповідно до функціонального призначення зон.

У зоні рецепції, кафе та ВІП-кімнатах з ігровими консолями заплановано використання темно-коричневої паркетної дошки з ясеня (товщина — 13,5 мм). Таке покриття створює теплу, домашню атмосферу, сприяє візуальному комфорту і водночас є зносостійким завдяки захисному шару. У разі пошкодження окремі елементи можуть бути легко замінені, що важливо для комерційного простору.

В основній ігровій залі, де передбачено інтенсивне навантаження на покриття, заплановано епоксидну наливну підлогу світло-сірого кольору. Вона характеризується високою стійкістю до зношування, температурних коливань (через велику кількість техніки), легкою у догляді та тривалим терміном експлуатації.

У санвузлах передбачено плитку з візерунком темного мармуру, яка поєднує естетику з практичністю — вологостійкість, легкість у догляді та довговічність.

Стіни приміщення вирівнюються та фарбуються в темно-сірий і білий кольори із використанням декоративних елементів. У декорі передбачено неонові акценти, тематичні графічні вставки та лінійні елементи в стилі кіберпанк. Стелі по всьому периметру фарбуються у чорний колір і декоруються алюмінієвими деталями, що підкреслює індустріальну стилістику.

Для організації освітлення застосовано комбіновану систему:

- У зоні геймерських місць — лінійні LED-світильники з розсіяним світлом, що мінімізують відблиски на моніторах;
- У кафе — приглушене освітлення та точкові світильники в зоні обслуговування;
- У проходах — акцентоване лінійне світло для орієнтації та безпеки;
- Додатково передбачено LED-підсвічування у меблях для підсилення візуального ефекту.

Стійка рецепції спроектована індивідуально та розрахована на чотири робочі місця. Вона виготовляється з фарбованої ДСП, має дворівневу конструкцію: нижній рівень — для роботи персоналу, верхній — для зручної взаємодії з клієнтом. У конструкції передбачено закриті секції для техніки та особистих речей.

Кафе-стійка обладнана скляною вітриною для демонстрації продукції, передбачає місця для двох працівників, над якими розміщується електронне табло з меню. Робоча зона за стійкою включає модульні шафи, мийку, полички, вбудований міні-холодильник, приховану урну та зону зберігання кухонного приладдя.

Меблювання основної зали представлено довгими загальними столами з верхньою частиною із МДФ, покритою меламіном, стійким до подряпин. Каркас столів виготовлено зі сталі з порошковим фарбуванням. Конструкція передбачає підйомний металевий модуль із LED-підсвічуванням, де розміщено системні блоки, а нижній рівень — для моніторів, клавіатур і мишок. Це знижує ризик пошкодження техніки й підвищує зручність користувачів.

Зона кафе оснащена м'якими лавками з тканинною оббивкою. Уздовж них розміщено продовгуваті столи з алюмінієвим каркасом і полістероловими стільницями. У центральній частині приміщення — круглі столи з МДФ і металевим каркасом, а також квадратні столи в стилі лофт з дуба на металевих ніжках. Для сидіння використовуються стілець Bonro — поєднання дерев'яного каркасу, металевого підсилення та пластикової сидячої частини з оббивкою «букле».

Робочі крісла у зоні рецепції та основній залі — моделі Cyberlux Poseidon Black від компанії Cyberlux. Вони мають металевий каркас, тканинну основу з екошкірою, механізм регулювання висоти, куту нахилу, 3D-підлокітники та подушки з ефектом пам'яті.

ВІП-кімнати з ігровими консолями обладнані настінними екранами, під якими вбудовані коробки для зберігання геймпадів та консолей. Для сидіння використано м'які крісла-мішки. Додатково в кімнатах встановлено журнальні столики.

Кімнати для командних тренувань обладнані вузькими, подовженими столами, які дозволяють розмістити гравців по один бік, залишивши місце для спостереження або встановлення камер під час турнірів. Столи адаптовані за конструкцією до інтенсивного використання та обладнані всім необхідним для командної роботи.

3.3 Художньо-естетичні рішення

Художньо-естетична концепція інтер'єру ігрового клубу-кафе базується на поєднанні двох сучасних стилів — лофт та кіберпанк, що дозволило створити технологічно виразне та водночас емоційно комфортне середовище. Стиль лофт надає інтер'єру відчуття індустріальної простоти, відкритості простору та практичності, а елементи кіберпанку додають динаміки, візуального ритму та посилюють тематичну відповідність геймерській культурі.

У кольоровій палітрі переважають темно-сірий, білий та червоний кольори. Основні відтінки були обрані з урахуванням психологічного впливу: сірий і білий

створюють нейтральне середовище для концентрації в ігровій зоні, а червоні акценти додають енергійності та візуального ритму.

Декоративне наповнення представлено лінійними елементами червоного кольору, які проходять через усі основні зони простору, візуально об'єднуючи їх. На стелі використано декоративні алюмінієві балки, які підсилюють індустріальний характер приміщення та формують горизонтальну композиційну сітку.

Рецепція оформлена у стилі "теплого лофту" з офісним характером, що створює позитивне перше враження та підкреслює функціональність простору. Розташування рецепції в центрі приміщення забезпечує раціональну кругову логістику руху відвідувачів.

Лаунж-зона за рецепцією оформлена м'якими меблями та декоративною стіною із випуклими шестикутними модулями, що стилізовані під соти. Такий підхід дозволяє візуально акцентувати місце для відпочинку та створює інсталяційний ефект.

Кафе-зона орієнтована на групове дозвілля — планування та меблювання розраховане на компанії, а не лише індивідуальні посадкові місця, що відрізняє її від типових форматів кав'ярень.

Сучасні вимоги до дизайну вимагають поєднання кількох стилів, нових колористичних рішень та нестандартного мислення. Подвійна стилістика дозволяє не тільки задовольнити смаки широкої аудиторії, а й виділити заклад серед конкурентів.

Висновок до розділу 3

У третьому розділі кваліфікаційної роботи було виконано низку практичних і проєктних дій, а саме:

1. Розроблено художньо-естетичну концепцію інтер'єру, яка базується на стилістичному поєднанні лофту та кіберпанку, що відповідає цільовій аудиторії закладу.

2. Опрацьовано декоративні елементи інтер'єру, зокрема графічні лінії, фактури стін, освітлювальні рішення та акцентні елементи, що підсилюють загальну атмосферу простору.

3. Виконано добір меблів та обладнання відповідно до функціонального зонування, з урахуванням ергономіки, експлуатаційних характеристик і сучасних дизайнерських тенденцій.

4. Сформовано концепцію організації простору, що включає раціональне розміщення зон — рецепції, лаунж-простору, кафе, основної зали, ВІП-кімнат — з дотриманням логіки руху та оптимального використання площі.

5. Опрацьовано креслення та планування в ArchiCAD, що дозволило візуалізувати концепцію і детально проробити компонування меблів, проходів, зон функціонального навантаження.

6. Проведено аналіз цільової аудиторії з метою адаптації художнього рішення до її потреб та вподобань.

У результаті виконаної роботи було створено дизайн-проект, який поєднує функціональність, візуальну виразність і відповідність сучасним вимогам до громадських інтер'єрів, спрямованих на молодіжну й геймерську аудиторію.

ЗАГАЛЬНИЙ ВИСНОВОК

У процесі реалізації кваліфікаційного проекту на тему дизайну інтер'єру ігрового клубу-кафе було здійснено комплексний аналіз літературних джерел, сучасних тенденцій та нормативних вимог, що дозволило сформулювати концептуальні та функціональні засади для проектування подібного закладу.

1. Першим етапом стала аналітична робота з вивчення специфіки функціонування ігрових (комп'ютерних) клубів-кафе. Було встановлено, що ефективне поєднання функціональних зон — для гри, роботи, спілкування та відпочинку — є ключовим чинником залучення цільової аудиторії та забезпечення комерційної успішності закладу. Дослідження цільової аудиторії виявило попит на багатофункціональні простори, які задовольняють потреби як індивідуальних

гравців, так і невеликих команд, сприяючи соціальній взаємодії, креативності та дозвіллю.

2. На основі виявлених функціональних вимог було обґрунтовано доцільність використання стилю лофт, який дозволяє створити простір із сучасною естетикою, широкими можливостями для креативного оформлення та відкритим плануванням. Поєднання індустріального характеру, мінімалістичних декоративних засобів та чітко організованого зонування забезпечує зручність користування та привабливість серед молодіжної аудиторії. Також, з метою візуального підсилення тематики, до окремих елементів дизайну було інтегровано стилістику кіберпанку, що сформувало виразне відчуття технологічності та геймерської атмосфери.

3. У ході розробки проєкту було враховано ключові нормативні вимоги, серед яких:

Санітарно-гігієнічні норми — відповідність параметрам вентиляції, температурного режиму, освітлення та організації прибирання;

Пожежна безпека — використання вогнестійких матеріалів, забезпечення евакуаційних виходів та встановлення систем сповіщення;

Ергономіка простору — раціональне зонування для комфортного розміщення обладнання, меблів і відвідувачів;

Інклюзивність — забезпечення доступу для осіб з інвалідністю через пандуси, відповідні проходи, меблі та санвузли;

Енергоефективність — застосування сучасного LED-освітлення, енергоощадної техніки та систем оптимізації витрат.

4. Результатом роботи стало формування інтер'єру, що відповідає як функціональним, так і естетичним вимогам, враховує побажання умовного замовника, сприяє зручності пересування, логічному руху користувачів у просторі, і забезпечує високий рівень комфорту, безпеки та адаптивності. Вдале поєднання стилів, обґрунтоване планувальне рішення та дотримання нормативів роблять запропонований інтер'єр конкурентоспроможним на ринку послуг у сфері розваг.

Було розроблено візуальний проєкт та креслення в програмі ArchiCAD та розроблено індивідуальні меблі та декоративні елементи інтер'єру.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Адвокатське бюро. Вимоги до комп'ютерних клубів URL: <https://ukr-advokat.org.ua/нові-вимоги-до-комп'ютерних-клубів>: (дата звернення: 02.05.2025).
2. Акерблом Бент: лінія Акерблома на стільці URL: <https://www.prostocomfort.com.ua/spravochniki/terminy/id/12> (дата звернення: 03.05.2025).
3. Бізнес-план комп'ютерного клубу. URL: <https://drukarnia.com.ua/articles/biznes-plan-komp-yuternogo-klubu-z-rozrakhunkami-dUjOP> (дата звернення: 10.05.2025)
4. Бондаренко А.Р, Малашенкова В.О. Маломобільність населення та її вплив на дизайн архітектурного середовища міст, Архітектурно-художній інститут Одеса, Одеська державна академія будівництва та архітектури, 2023. 9с.
5. Важливість дизайну інтер'єру для комерційних приміщень URL: <https://sampleboard.com/the-importance-of-interior-design-for-commercial-spaces/> (дата звернення: 10.05.2025).
6. Віннік М.О. Концептуально-стильова специфіка оздоблення ужиткових інтер'єрів засобами декоративного живопису. Національний авіаційний університет. Київ, 2021. 85 с.
7. GlobalBud Ukraine URL: <https://www.gbu.kyiv.ua/inklyuzyvnysh-budiveltaprymishhen> (дата звернення: 10.05.2025).
8. Громнюк О. В. Етнічні мотиви в архітектурі сучасних інтер'єрів підприємств харчування: 18.00.01: нау. кан. архі. Львів 2016. 28с.
9. Гуз Т.В. Художньо-конструктивне рішення інтер'єрів кафе-кондитерської з крамницею і міні-коворкінгом. Національний авіаційний університет. Київ, 2021. 67 с.
10. Dspace URL: <https://er.nau.edu.ua/bitstream/> (дата звернення: 10.05.2025).
11. Дудка С. Р. Ергодизайнерські принципи організації інтер'єрських просторів ресторанних закладів : кан. мист. : 17.00.07. Львів, 2019. 322с.

12. Зайцев І. О. Довідково-інформаційна система комп'ютерного клубу: дипломний проект бакалавра: 121 Інженерія програмного забезпечення. Хмельниц. нац. ун-т. Хмельницький, 2021. 88 с.
13. Зинов'єва С. С. Дизайн-проект інтер'єру кав'ярні-кондитерської, Київ: КНУТД, 2023. 82 с.
14. Іщук О. С. Дизайн-проект інтер'єру приміщення кафе в середземноморському стилі: кваліфікаційна робота бакалавра, Київ: КНУТД, 2023. 68 с.
15. Конструювання меблів URL: https://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU/23552/1/Konstruyvannya_mebliv_pidruchnik.pdf (дата звернення: 02.06.2025).
16. Косенко Д. Ю. Дизайн інтер'єру закладів середньої освіти: історичний розвиток і сучасні тенденції : дис. ... кандидата мистецтвознавства: 17.00.07; наук. кер. І. В. Чорноморденко ; КНУТД. Київ, 2021. 316 с.
17. Корочанський В. А. Особливості дизайну інтер'єрів офісів: Київ, НАУ, 2020, 72с.
18. Кузнецова І. О., Вишнеvsька О.В. Правила композиції в проектуванні інтер'єрів магазинів, Національний авіаційний університет: 10.03.03: Київ, НАУ, 2013, 25с
19. Кузьмін О.В. Інженерне обладнання будівель, Донецький національний університет економіки і торгівлі імені Михайла Туган-Барановського. Донецьк: ДонНУЕТ, 2014.
20. Москвічова О.С Естетика інтер'єру та дизайн. Основні терміни та визначення Національний університет біоресурсів і природокористування України Київ, Національним університетом біоресурсів і природокористування, 2022, 58с.
21. Новосельчук Н.Є. Дизайн інтер'єру: Навчальний посібник: Полтава, 2020 165с.
22. OakShop URL: <https://oakshop.com.ua/blog/loft-style/> (дата звернення: 20.05.2025).

23. Обстеження приміщень на доступність для маломобільних груп населення URL: https://mb.expert/services/tehobstezhennya/obstezhennya-prymishhen-na-dostupnist/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=techobst&utm_term (дата звернення: 06.05.2025).

24. Oleg Knurenko interior desihn URL: <https://okstudio.in.ua/articles/yak-stvoryty-funktsionalnyi-prostir.html> (дата звернення: 09.05.2025).

25. Олійник О.П. Конструювання меблів та обладнання між ними: Київ, НАУ, 2014. 348с

26. Особливості дизайну для різних приміщень URL: <https://eds.ua/blog/article/onlyvosti-dyzaynu-dlya-riznyh-prymishen> (дата звернення: 11.05.2025).

27. Петрова К. В. Дизайн-проектування інтер'єру кафе-лапшичної «Каї» в м. Старокостянтинів у східному стилі; Хмельницький національний університет. Хмельницький, 2023. 62 с.

28. Підлісна О. В. Сучасні дизайнерські підходи та засоби формування виробничого інтер'єру; 17.00.07; нау. кан. мис. Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв 2015. 24с.

29. Пожежна безпека на підприємстві: правила та організація URL: <https://profiteh.ua/pozhezhna-bezpeka-na-pidpriemstvi-pravyla-ta-orhanizatsiia/> (дата звернення: 11.05.2025).

30. Савицька Н.Л., Олініченко К.С. Основи дизайну в маркетингу, Харківський державний університет харчування та торгівлі. Харків, 2016. 92с.

31. Сафронова О. О. Особливості формування інтер'єру житлового приміщення в стилі «лофт» О. О. Сафронова, Г. С. Лазарева Теорія та практика дизайну. Мистецтвознавство. К.: «ДІЯ», 2014. Вип. 5. С.122-130. (дата звернення: 10.05.2025).

32. Сафронова О., Перетятко Д., Ришкевич Н. О., Логвинюк А., Чорненька К.. Особливості дизайну інтер'єрів сучасних бізнес-інкубаторів, Актуальні проблеми сучасного дизайну: Київ: КНУТД, 2021. 277с.

33. Сьомка С. В., Антонович Є. А. Дизайн інтер'єру, меблів та обладнання : підручник. Київ : Видавництво Ліра-К, 2018. 400 с.
34. Турніри із кіберспорту 2023. URL: <https://tips.gg/ua/tournaments/> (дата звернення: 20.04.2025)
35. ХАТА Design URL: <https://xata.kh.ua/ua/blog/rol-dizajnera-interera-v-kommercheskix-obektax.html> (дата звернення: 10.05.2025).
36. Шашікант Н.Ш., Доктор К.Д. Основи планування та Дизайн житла: Індія Бангалор, Notion Press, 2023. 170с
37. Шарапа Д.Г. Художньо-конструктивне рішення інтер'єрів виставкового салону. Національний авіаційний університет. Київ, 2021. 58 с.
38. Шведчикова К.Є. Дизайн інтер'єру кафе - студентського клубу. Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня бакалавра спеціальності "Дизайн". Національний авіаційний університет. Київ, 2024. 84 с.
39. Шевчук А. О. Дизайн-проект інтер'єру приміщення коворкінгу, Київ: КНУТД, 2023. 96 с.
40. Як дизайн впливає на бізнес URL: https://zaxid.net/yak_dizayn_vplivaye_na_biznes_n1458471 (дата звернення: 28.05.2025).

ДОДАТКИ

Додаток 1. Статистичні данні

Українська кіберспортивна аудиторія

Гендерна статистика

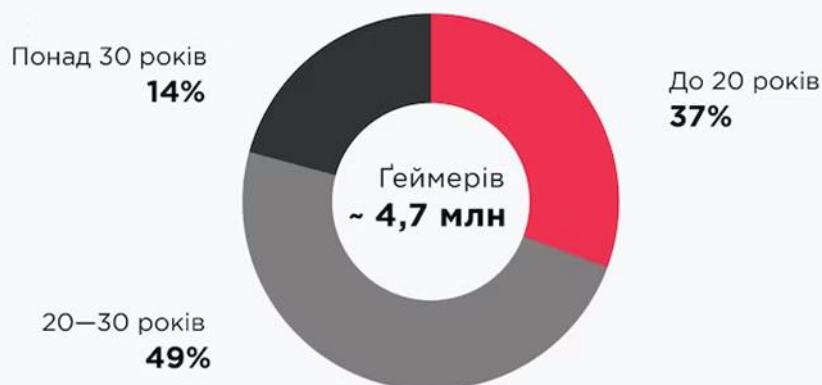


Джерело: Esports Charts

BIRD IN FLIGHT

Українська кіберспортивна аудиторія

Вікова статистика



Джерело: Esports Charts

BIRD IN FLIGHT

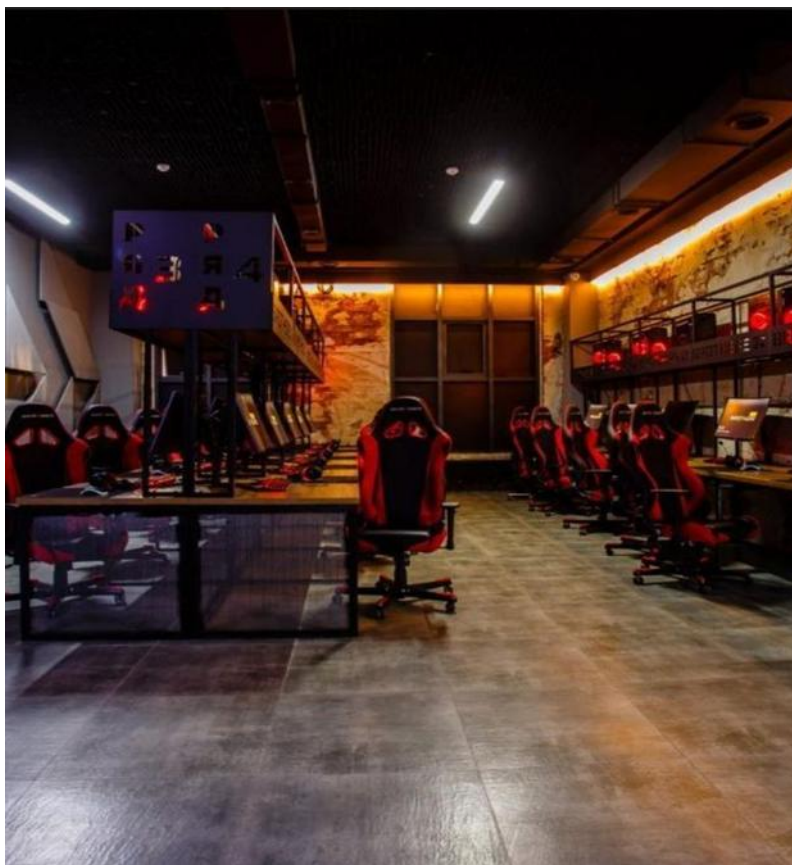
Додаток 2. Інтер'єр, що набуває емоційної виразності та може сприйматися користувачем як «живий»



Додаток 3. Вплив кольору на емоційний стан людини.



Додаток 6 Інтер'єр в стилі «Лофт»



Додаток 7. Гармонійне поєднання деталей інтер'єру



Додаток 8. Акт впровадження

АКТ ВПРОВАДЖЕННЯ**Результатів кваліфікаційної роботи рівня «бакалавр»****Василенко Данііл Павлович****«Дизайн-проект інтер'єру ресторану» на базі ФОП Маляні Ані
Меружанівна**

Цей акт складено про те, що у виробничій діяльності ФОП Маляні Ані Меружанівна використано результати кваліфікаційної роботи рівня «бакалавр» Василенка Данііла Павловича за темою «Дизайн-проект інтер'єру ресторану», а саме

- Розробка дизайн-проекту приміщення (закладу ресторанної діяльності на Дегтярівська, 31)
- Підбір меблювання та обладнання приміщення (для основного залу), включаючи освітлення та аксесуари
- Підбір кольорової гами

Впровадження дизайн-проекту приміщення, розробленого Василенком Даніілом Павловичем, дозволено покращити комфорт для працівників та гостей підприємства, продуктивність праці, задоволеність умовами роботи співробітників.

Керівник

ФОП Маляні Ані Меружанівна



Додаток 9. Макет планшету

Дизайн-проект ігрового клубу – кафе

