

СЛОЖНООРГАНИЗОВАННАЯ ЖИЛАЯ СРЕДА КАК ОБЪЕКТ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ.

Вахрушева Л.Л., доцент кафедры Дизайна ИСМД ВГУЭС,
Вознесенская Т.В., ст.преподаватель кафедры Дизайна
ИСМД ВГУЭС,
**Владивостокский Государственный университет
экономики и сервиса, г. Владивосток**

Мы живем во время кардинальных перемен, когда индустриальное общество сменяется постиндустриальным, эпоха покорения природы и безудержного прогресса сменяется экологической эрой, переключающей наше сознание с внешних факторов развития на внутренние. Кроме того, с приходом компьютерных технологий в область дизайн-проектирования рождается новая реальность. Проектировщик порождаемой «интеллектом» здания среды обязан предусматривать различные сценарии ее изменения в пространстве и во времени. В настоящее время популярным становится термин – «интеллектуализация здания».

«Интеллектуальность», «разумность» здания должны проявляться не только в организации автоматизации систем жизнеобеспечения, но и в гармоничной архитектурно-строительной компоновке, конструктивной основе здания, в зависимости художественно-композиционных решений от динамических параметров (времени суток, климата, состояния человека). Иными словами, здание должно «ожить» в соответствии с потребностями и желаниями человека, присутствие которого может быть реальным или потенциальным. Дом-машина для жилья превращается в дом-организм и, как для всех организмов, его свойством является уникальность, определяемая уникальностью человека-пользователя.

Производители оборудования для систем автоматизации жилой среды заинтересованы во взаимодействии с дизайнерами. В частности группа Legrand проводит конкурс на лучший

проект жилой среды с элементами домашней автоматизации среди студентов-дизайнеров и профессионалов. Комплексный процесс формирования креативной идеи, создания виртуальной модели и ее тестирования требует от дизайнера уверенного владения компьютерными технологиями, которое они приобретают в учебном процессе.

Отсюда следует, что уже сейчас перед будущими дизайнерами необходимо ставить сложные комплексные цели по созданию динамичной, постоянно изменяющейся, комфортной среды и активно использовать мультимедийные технологии в учебном проектировании, а именно:

1. Разрабатывать виртуальные дизайн-модели, специфика которых – встраивание моделирующей логико-конструктивной деятельности в саму ткань проектного процесса.

2. Производить анализ множества разнообразных параметров системы, применяемых для целого ряда проектных задач.

Литература:

1. Яцук Ольга Григорьевна.

Мультимедиа: становление новой проектной культуры // Научно-практический и методический журнал «Вопросы культурологии», №1, 2008. М.: Просвещение, с. 35–39.