загородного медиа лагеря. Правильно организованное пространство детского лагеря формирует у детей мотивацию к самостоятельной физической активности, личностному развитию, овладению важными навыками, развивает их поведенческую культуру. На основании проведенных исследований были установлены современные принципы проектирования медиа лагеря, а именно: целостность образного решения, многофункциональность, сомасштабность, эко – оптимизация, инновационность и сценарность.

Список литературы

1. Тхор Э.А. Детские курортно-оздоровительные учреждения и комплексы. - М.: Стройиздат, 1984. - 184с.

2. Мигулько Е.Н. ЗАРУБЕЖНАЯ ПРАКТИКА ФОРМИРОВАНИЯ ДИЗАЙНА ДЕТСКИХ ИГРОВЫХ ПЛОЩАДОК В СОВРЕМЕННОЙ ГОРОДСКОЙ СРЕДЕ // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сб. ст. по матер. XVIII междунар. науч.-практ. конф. Часть II. – Новосибирск: СибАК, 2012. – с. 27-35.

3. Коренькова Г.В., Сидорова Н.И. РЕНОВАЦИЯ ДЕТСКИХ ЗАГОРОДНЫХ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ ЛАГЕРЕЙ НА ПРИМЕРЕ БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ // Актуальные вопросы науки и техники сборник научных трудов по итогам междунар. Науч.-практ. конф. - Белгород: Инновационный центр развития образования и наук, 2017. – с. 37-39.

4. Артемьева, Т. Д. ОБ АРХИТЕКТУРНО-ПЛАНИРОВОЧНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКИХ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ ЛАГЕРЕЙ В УСЛОВИЯХ СИБИРСКОГО РЕГИОНА // Молодежь и наука: сборник материалов IX Всероссийской научно-технической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых с международным участием, посвященной 385-летию со дня основания г. Красноярска [Электронный ресурс]. — Красноярск: СФУ, 2013. URL: http://conf.sfu-kras.ru/sites/mn2013/section003.html (дата обращения 05.02.2020).

5.Детский лагерь. [Электронный ресурс] URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Детский_лагерь (дата обращения: 05.02.2020).

УДК 747.023
ГРНТИ 67.07.31

ПОНЯТИЕ "КВЕСТ-КОМНАТА И ЕЕ ИНТЕРЬЕР.

Барабанщикова Н.А.
ст. гр. ДАС-1-15
Белова Е.С.
Доцент Каф. ДиМДИ
ВолгГТУ ИАИС, г. Волгоград, РФ

АННОТАЦИЯ

Огромную популярность сейчас приобретают различные досуговые мероприятия. Одним из которых являются квест-комнаты. Из-за большого спроса их появляется огромное количество с самыми разными тематиками. Причина посещения квестов - получение новых ощущений и эмоций.

ABSTRACT

Various leisure activities are becoming very popular now. One of which is the quest rooms. Because of the high demand, a huge number of them appear with a variety of topics. The reason for visiting quests is to get new feelings and emotions.

Ключевые слова: Квест, Квест-комната, интерьер, атмосфера.

Keywords: Quest, Quest-room, interior, atmosphere.

Введение

В настоящее время стал популярным такой вид времяпровождения, как квест. Он является одним из главных жанров компьютерных игр. Действия в игре осуществляются в едином сюжете и направлены на достижение определенной цели. Способы для выполнения задачи представляют собой разгадывание различных головоломок, поиска необходимых предметов и так далее. С недавних пор квест перешел из комьютерныой игры в реальность и главным героем стал сам человек. Стоит отметить, что разновидностей квестов довольно много. Они могут принимать различные формы и степени активности. Это могут быть поисковые и интелектуальные игры, спорт-экстрим и так далее.[1]

История появления квестов.

Впервые квесты живого действия появились на Западе. Они получили широкое распространение и называются "Murder Mystery Games". В России игы подобного типа появились в 2013 году. Их привез из Западной Европы Георгий Полищук со своей командой и открыл в Москве первую локацию. Проанализировав развитие данной индустрии за рубежом и в России, его команда сделала вывод, что развитие в нашей стране идет намного быстрее и было принято решение создать собственный бренд "Эврика". В данный момент квесты "Эврика" функционируют в 12 городах Белоруссии и России.[2]

Понятие "Квест-комната" или "Квеструм".

Квест - это игра, в которой учавствует небольшое количество человек (от 2-х до 6-ти) и действия происходят в отдельно отведенном пространстве, где главной задачей игроков является достичь поставленной цели.

Каждый квест имеет свой сюжет, которому следуют игроки. Благодаря этому у людей есть возможность почувствовать себя героем и окунуться в нереальный мир. В рамках игрового процесса команде будет необходимо решать задачи, применять логику и смекалку, а также проявлять ловкость и любопытство. Во время квеста происходит выброс неконтролируемых эмоций: страх, удивление, радость победы, свежесть чувств. Все это происходит во время приключения в компании друзей. Тематика квестов может быть абсолютно различной: апокалипсис, виртуальная реальность, детектив, интеллектуальные игры, исторический, мистика, музейный, перфоманс, ужасы, триллер, тюремный, фантастика и так далее. Окунутся в атмосферу и оказать определенное психологическое воздействие выбранной темы прежде всего помагает интерьер игрового пространства и специальные технические средства. Каждый квеструм имеет свой определенный стиль. Для полного погружения в происходящее используют подходящее по стилю оборудование и декорации.[3]

Отечествееный и зарубежный опыт

Россия, г.Екатеринбург, "Квестикс"

Квест "Алиса в стране чудес" Рис.1

Квест создан по мотивам известного произведения. Для его прохождения оборудовано четыре комнаты. Волшебную атмосферу создает яркий интерьер. Здесь можно встретить дерево, в корни которого провалилась Алиса, созданное бутафорами из Свердловской киностудии, двухметровый гриб с курящей на нем гусеницей. Эти помещения используются только для проведения данного квеста и никогда не меняются. Оформление интерьера и окружающие предметы максимально приближены к сюжету сказки. Комнаты открываются игрокам по мере прохождения квеста. Каждая отличается от предыдущей оформлением и декорациями.[4]

Рис.1 Интерьер квеста "Алиса в стране чудес"

Лондон, Великобритания.

Квест "Da Vinci" Рис.2

Сюжет квеста происходит в миланской Италии, в 1495 году. Леонардо да Винчи признан великим мастером. Множество человек пытаются попасть в ряды его учеников. Чтобы стать учеником великого мастера нужно разгадать все его загадки и выбраться из комнаты, предназначеной для выбора только лучших. Интерьеры выполнены в стиле эпохи возрождения и наполнены невероятными деталями. Используются различные виды освещения.[5]

Рис. 2 Квест "Da Vinci"

Россия, г. Москва "Мир Квестов"

Квест "Тайна поместья" Рис.3

Квест находится в ДК «Маяк». Темой является старинное поместье XIX века, хозяин которого сбежал из страны во время революции. Группу встречает смотритель и провожает в дом, после чего исчезает. Интерьеры комнат сохранили атмосферу прошлого столетия. Мебель и декор соответствуют эпохе. Угнетающую атмосферу создает мрачное освещение. Квест не имет линейной структуры. 6

Рис. 3 Интерьер квеста "Тайна поместья"

Авторский проект

Тема фентази является наиболее популярной на сегодняшний день. Ей посвящены книги, фильмы, настольные игры. Популярность данной темы объясняется возможность для человека побывать в другом мире без четких рамок, где есть тайны, магия и невероятные существа. В рамках учебного проектирования был разработан дизайн квет-комнаты с темой фентази. Название данного квеста "Подземелье". Участников ждет невероятное приключение, целью которого будет спасти мир от злобного Алхимика, забрав могущественную реликвию. Интерьеры помещений квеста вызывают немного угнетающую атмосферу. Используются средневековые элементы в оформлении.

Рис. 4 Интерьер квеста "Подземелье" (главный зал)

Вывод

Квест-комнаты представляют собой интересный досуг для получения различных эмоций и предлагают открыть для себя что-то новое. Именно антуражные интерьеры помогат ощутить атмосферу и погружают человека в иную реальность.

Библиографический список

1. Статьи на сайте "Кестополия" URL:https://questopolia.ru/articles/ponyatie-kvestkomnata

2. ЖУРНАЛ "Российские регионы: взгляд в будущее" Автор:Егоренко О.А., Веденеева Е.Г. Научная работа на тему "Квест как элемент культурного досуга" [MAGAZINE "Russian regions: a look into the future" Author:Egorenko O. A., Vedeneeva E. G. Scientific work on the theme "Quest as an element of cultural leisure"]

3.URL:http://www.za-sov.ru/chto_takoe_kvesty_v_realnosti/

4. Интелектуальные квесты для детей "Квестикс"/ Квест "Алиса в стране чудес URL:https://kvestiks.ru/articles/kvest-komnata

5. "London Escaped" квеструм в Лондоне, Великобритания/ Квест "Da Vinci" URL:https://nowescape.com/ru/london-uk-escape-rooms/da-vinci-1

6.Квеструм "Мир квестов" в Москве/ Квест "Тайна поместья" URL:http://mir-kvestov.ru/quests/iluzio_taina_pomestya

ИНТЕРЬЕРЫ ЖИЛЫХ КОМПЛЕКСОВ.

Юшин В.В.
преподаватель
Горбунцова В.А.
студент
ФГБОУ ВПО Волгоградский государственный технический университет.
Институт архитектуры и строительства.
Россия, г.Волгоград

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается дизайн интерьеров квартир, жилых комплексов, анализируются отечественные и зарубежные примеры интерьеров жилых комплексов, представлены основные способы отображения той или иной концепции в интерьере. Статья сопровождается иллюстрированным материалом.

Ключевые слова: квартира, жилой комплекс, дизайн, концепция, интерьер.

Актуальность. Дизайн интерьеров представляет собой организацию внутреннего пространства помещений, линий, форм, фактуры, мебели, цвета и освещенности, в результате чего возникает особенная среда обитания человека, характеризующаяся функциональным удобством, безопасностью, здоровым микроклиматом, комфортом и художественной привлекательностью. Так как люди проводят большую часть времени под крышей, хорошо спланированный интерьер играет важную большую роль в обеспечении их комфорта, как физического, так и психологического. Дизайн интерьера также влияет на производительность труда, способствует экономии трудовых затрат, обеспечению здоровья и безопасности людей. Особенно это важно в