

БЕЛОРУССКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Кафедра «АРХИТЕКТУРА ЖИЛЫХ И ОБЩЕСТВЕННЫХ ЗДАНИЙ»

ДОПУЩЕН К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой

 Лазовская Н. А.  
подпись

« 01 » 16 2020 г.

**РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА  
ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА**

**«КИБЕР-АРЕНА В МИНСКЕ»**

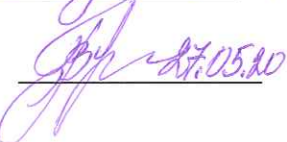
Специальность 1 69 01 01

АРХИТЕКТУРА

Обучающийся  
Группы 11101214


 25.05.20 М.А. Воробьев

Руководитель

 27.05.20 В.В. Горуневич

Консультанты

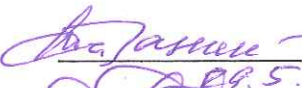
по архитектуре

 27.05.20 В.В. Горуневич


по конструкциям

 26.06.20 Д.Д. Жуков

по градостроительству  
и экологии

 29.05.2020 А.В. Мазаник

Ответственный за нормоконтроль

 29.05.20 Г.Е. Молокович

Объем проекта:

расчетно-пояснительная записка - 44 страниц;

графическая часть - 1 листов;

магнитные (цифровые) носители - 0 единиц.

**Минск 2020**

## РЕФЕРАТ

Ключевые слова: Киберарена, Индустриальный парк, новый город, научно-исследовательский центр.

В рамках проектирования дипломного проекта разработана концепция Киберспротивной арены с функциями досуга и научно исследовательской деятельности в сфере развитии киберспорта. Территория проектируемого объекта выбрана с учетом развития китайско-белорусского индустриального парка, который проектируется и развивается в рамках международных отношений. Особенности данной территории являются: непосредственная близость к национальному аэропорту Минск, что благоприятно скажется на привлечении иностранных игроков со всего света.

Объемно-структурную компоновку здания предопределила основополагающая функция организации соревнований в киберспорте. В правой боковой часть объекта расположен кинотеатр и ресторан. В левой игровой компьютерный клуб. Второй этаж объекта предназначена для научно-исследовательских работ в развитии киберспорта, а также имеет ряд помещений, предназначенных для проведения досуга. Центральная часть объекта выступает непосредственно в качестве арены для проведения киберспортивных соревнования.

Целью дипломного проекта являлось создание объема, который способствует развитию киберспорта, привлечению туристов и организации места проведения досуга, обладающего эстетикой как экстерьера, так и интерьерных пространств.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Общественные здания и сооружения. Строительные нормы проектирования: ТКП 45- 3.02 -290 -2013 (02250). Введ. 01.01.2014 – Минск: Министерство архитектуры и строительства Республики Беларусь, 2013 г.– 21с.
2. Гаражи-стоянки и стоянки автомобилей. Нормы проектирования:ТКП 45-3.02-25-2006 (02250). Введ. 01-07-2006 - Минск: Министерство архитектуры и строительства Республики Беларусь, 2006 г.– 22с.
3. Архитектурное проектирование. Учебно-методическое пособие для выполнения курсового проекта "Общественное здание зального типа" / И.П.Реутская[и др.] ; под общ. ред. С.А. Сергачева. – Минск : БНТУ, 2009. – 82 с.
4. Википедия [Электронный ресурс] / Spodek – Режим доступа: <https://en.wikipedia.org/wiki/Spodek/>– Дата доступа: 12.05.2018
5. Stadiums [Электронный ресурс] / Строительство Роял Арены в Копенгагене – Режим доступа: <http://stadiums.at.ua/news/2017-02-01-30734/> – Дата доступа: 12.05.2018
6. Stadiumdb [Электронный ресурс] / Mercedes-Benz Stadium – Режим доступа: [http://stadiumdb.com/constructions/usa/falcons\\_stadium/](http://stadiumdb.com/constructions/usa/falcons_stadium/) – Дата доступа: 12.05.2018
7. Sports.ru [Электронный ресурс] / Это лучший стадион мира. Он стоил 1,6 миллиарда долларов – Режим доступа: <https://www.sports.ru/tribuna/blogs/sportconnect/1398842.html/> – Дата доступа: 12.05.2018
8. Киберспорт [Электронный ресурс] / Цифра дня. Два миллиарда долларов инвестировали в киберспорт за 3 месяца – Режим доступа: [https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/firstblood/1674068.html?utm\\_source=tw&utm\\_medium=share&utm\\_campaign=cyber.sports.ru/](https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/firstblood/1674068.html?utm_source=tw&utm_medium=share&utm_campaign=cyber.sports.ru/) – Дата доступа: 12.05.2018
9. Goodgame [Электронный ресурс] / Обзор лучших кибер-площадок. – Режим доступа: <https://goodgame.ru/creative/18517/> – Дата доступа: 12.05.2018
10. Sciencerop [Электронный ресурс] / Киберспорт как феномен. – Режим доступа: <https://sciencerop.ru/kibersport-kak-fenomen/> – Дата доступа: 12.05.2018
11. Eloplay [Электронный ресурс] / Лучшие киберспортивные арены мира. – Режим доступа: [https://eloplay.com/blog/knowledge\\_base/best-esport-arenas/](https://eloplay.com/blog/knowledge_base/best-esport-arenas/) – Дата доступа: 12.05.2018

12. Kanobu [Электронный ресурс] / Более трети опрошенных маркетологов собираются инвестировать в киберспорт. – Режим доступа: <https://kanobu.ru/news/bole-treti-oproshennyih-marketologov-sobirayutsya-investirovat-v-kibersport-398205/> – Дата доступа: 12.05.2018
13. Libeskind [Электронный ресурс] / TAMPERE CENTRAL DECK AND ARENA. – Режим доступа: <https://libeskind.com/work/tampere-central-deck-and-arena-2/> – Дата доступа: 12.05.2018
14. Archdaily [Электронный ресурс] / Royal Arena / 3XN + HKS. – Режим доступа: <https://www.archdaily.com/883844/royal-arena-3xn-plus-hks/> – Дата доступа: 12.05.2018