

Список использованных источников

1. Бове К. Современная реклама / К. Бове, У. Арнс. – Тольятти: Довгань, 1995. – С. 38.
2. Гладун, О. Д. Язык современного плаката: тенденции развития / О. Д. Гладун // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: материалы междунар. заочной научн.-практ. конф. – М.: Московская государственная художественно-промышленная академия имени С. Г. Строганова, 2010. – С. 196–199.
3. Каменева, В. А. Манипуляция и/или пропаганда? Функциональные особенности социальной рекламы / В. А. Каменева // Политическая лингвистика. – 2013. № 2 (44). – С. 20–28.

УДК 712

БЛАГОУСТРОЙСТВО ГОРОДСКОЙ ПАРКОВОЙ ЗОНЫ*Ушкина И.М. ст. преп., Токаревская К.В. студ.**Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Ландшафтный дизайн и организация уникальных парковых зон остается одним из самых важных вопросов в благоустройстве городских территорий. Особенность ландшафтного проектирования, является искусством создания проекта благоустройства, перепланировки и озеленения территории. Главная задача ландшафтного дизайна – создание гармонии, красоты в сочетании с удобствами использования инфраструктуры города, сглаживание конфликтности между урбанизационными формами и природой. Благоустройство городской среды является важнейшей сферой деятельности урбанистического дизайна [1]. Именно в этой сфере создаются такие условия, которые обеспечивают высокий уровень жизни как для отдельного человека по месту проживания, так и для всех жителей районного центра. Визуальная среда городской парковой зоны зачастую не гармонична и имеет минимальное оформление. Недостаток эстетики в обустройстве парка негативно влияет на жителей города. Окружающее нас пространство в местах, которые мы посещаем, влияет на желание вернуться туда, и поэтому, если преобразовывать подобные территории, то повысится их посещаемость, следовательно, повысится и уровень социально-культурного развития населения города. При разработке дизайн-проекта по благоустройству парковой территории стоит ориентироваться прежде всего на взгляды современного человека, ценящего новизну, оригинальность и лаконичность дизайна, легкость и комфорт [2].

Основными условиями при создании концепции парка являются:

- удовлетворение потребностей людей в досуговом времяпрепровождении. Они должны быть доступны жителям города;
- обеспечение детских объектов, контроль за их состоянием, доступность для населения;
- эстетическая составляющая территории, которая хорошо вписывается в нынешнюю городскую среду.

Важно спроектировать парковые зоны так, чтобы ценность обширной территории не терялась, а наоборот была полностью рабочей. Основная концепция дизайна должна быть направлена на создание благоустроенной зоны отдыха на базе существующей

парковой территорией, которая будет соответствовать всем современным эргономическим и стилевым требованиям, и воссоздаст новые условия для времяпрепровождения жителей города [3].

Современная парковая культура предполагает превращения парков из банального места для прогулок среди зеленых насаждений в место массового и культурного отдыха, где могут без конфликтов проводить время различные возрастные категории людей. Все организовывается таким образом, что никто друг другу не мешает и каждый может найти себе занятие по душе: насладиться превосходным ландшафтным дизайном и утонченной эстетикой архитектурного комплекса, позаниматься спортом, хобби, любимым делом, искусством или уделить время для уединения с природой [4]. Современная жизнь на передний план выдвигает вопросы развития и социализации человека. Поэтому огромное значение приобретает проблема создания условий для его культурного развития. Человек воздействует на общественную жизнь, преобразует ее, создавая тем самым наиболее благоприятные условия для собственного развития и развития окружающих его людей.

Список использованных источников

1. Парк как социально-культурный институт [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://topref.ru>. – Дата доступа: 03.03.2023 г.
2. Благоустройство и озеленение парков [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ozelenitel-stroy.ru>. – Дата доступа: 24.02.2023 г.
3. Шимко, В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды / Учебное пособие. – Москва, 2006. – 384 с.
4. Проектирование парков [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://dendrology.ru>. – Дата доступа: 04.02.2023.

УДК 79

СОЗДАНИЕ GDD ИГРЫ

*Ушкина И.М. ст. преп., Прасмыцкая М.В. студ.
Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

На первом шаге создания игры команда придумывает концепцию и проводит начальную проработку игрового дизайна. Главная цель данного этапа – это геймдизайнерская документация, включающая в себя Vision (развернутый документ, описывающий игру как конечный бизнес-продукт) и Concept Document (начальная проработка всех аспектов игры). Информация, собранная на этапе подготовки производства, составляет основу документа по дизайну игры. Документ игрового дизайна (GDD) – это документ, который помогает понять и принять видение проекта, или детальное описание разрабатываемой компьютерной игры [1].

В дизайн-документ желательно включать следующую информацию:

1. Оглавление. На первой странице обычно описывают иерархию и структуру проекта. Здесь же находятся ссылки на все важные файлы и разделы, что существенно упрощает поиск информации о конкретной фиче (особенности проекта).
2. Вступление. Здесь пишется краткое описание проекта: название, платформа,