

В 2040 году город в рамках национального проекта в Новосибирске принято решение о строительстве насыпного острова на реке Обь. Вдохновленные примером крупнейших мегаполисов мира, местные власти и жители объединили усилия для создания уникального острова, который станет символом прогресса, инноваций и единства.

Ваша задача спроектировать остров, который может стать частью современного и инновационного городского пространства, который станет символом прогресса и единства города. Единственное обязательное требование горожан – парковая зона!

Требования, выдвинутые к размерам острова:

- Ширина: 200 метров
- Длина: 600 метров
- Форма острова – прямоугольная (края острова могут быть визуально изменены авторами проектов)
- Остров должен соединяться с городом мостом

Пусть именно ваш проект станет символом прогресса и инноваций, объединяя в себе передовые технологии для комфорта граждан и заботу о природе!

Задачи заочного этапа:

Ваша 1 задача. Собрать информацию о мировом опыте строительства насыпных островов. Результат представляется в виде презентации на 5-6 слайдов, не считая титульного.

Ваша 2 задача. Исследовать методы укрепления береговой линии и предложить оптимальное решение. Результат представляется в виде презентации на 3-4 слайда, не считая титульного.

Ваша 3 задача. Определить, где лучше всего разместить данный остров на реке Обь. Результат представляется в виде презентации на 3-4 слайда, не считая титульного.

Ваша 4 задача. Произвести зонирование острова и выделить какие территории будут отданы под жилую застройку, какие под коммерческую деятельность, а какие станут общественными территориями. Результат представляется в виде презентации на 5-7 слайдов, не считая титульного.

Ваша 5 задача. Создать блочную модель застройки острова, отобразив блочными габаритными объектами основные элементы капитальной застройки острова. Результат представляется в виде трехмерной модели в формате .blend или архива проекта Unreal Engine. Помимо модели готовится презентации на 3-4 слайда с демонстрацией основных видов острова.

(5 задача обязательна для выполнения именно в редакторе Blender или в среде разработки Unreal Engine т.к. на очном этапе будет производиться работа именно с данным программным обеспечением).