











## ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ DESIGN THINKING

Fractal Project не заискаивает в разработке городских объектов, а в разработке взаимоотношений, которые позволяют создать их. Как в настольной игре, процесс дизайна прописывается по определенным правилам.

Fractal Project is not about the design of urban objects, but on the design of the relationships that allow them becoming a city. As in a game, this is becoming by certain rules governing and looking for symmetry.

Для того мы научили гибкость системы (единиц городской жизни) проектирования способностью определять в плане и функциональном измерении, что позволяет ей адаптироваться к любым изменениям и давать более эффективные и инновационные результаты. Поэтому мы можем сказать, что Fractal Project – это интегрированная система на практике.

Давайте разберемся, какая система работает с помощью этого инструмента. Стартует игра с теми же самыми условиями участников: есть три игрока, имеющие одинаковую систему. Но есть и отличия: есть различия в том, какую информацию, например, об объектах, участникам предстоит рассматривать различными путями.

Fractal Project – это интегрированная система на практике:

## МОДЕЛЬ THE MODEL

Сеть городов – это интегрированную разработку картплана. Модель Block, которая получает информацию блоками в течение времени, что позволяет ей лучше адаптироваться к изменившимся условиям.

Этот инструмент в Генерации Планов или в Дизайне Плана является стратегии характеризующей модель, которая называется материнской кирпичной (brick).

1. Икономика и продвижение игры.

В каждом масиве говорят

о том, что это может

сделать для города.

2. Стартовая Инициатива, в

которой мы говорим

о том, что это может

сделать для города.

3. Инновации в машинах

автомобиля, информационные материалы и множество других данных для других соревнований.

2. География. Я думаю, что самое главное в этом.

3. Мониторинг и мониторинг, который

дает нам и число и место

изменения, чтобы

сделать это лучше.

Соответственно, The Mother Block не имеет

одного изображения, которое

является общим для всех

игроков, то есть

один и тот же

для каждого игрока.

3. Игра. Оно, вероятно, не является

одним из главных

игроков, но

они должны

иметь право

на участие в игре.

4. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

5. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

6. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

7. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

8. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

9. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

10. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

11. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

12. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

13. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

14. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

15. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

16. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

17. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

18. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

19. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

20. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

21. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

22. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

23. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

24. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

25. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

26. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

27. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

28. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

29. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

30. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

31. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

32. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

33. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

34. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

35. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

36. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

37. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

38. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

39. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

40. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

41. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

42. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

43. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

44. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

45. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

46. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

47. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

48. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

49. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

50. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

51. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

52. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

53. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

54. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

55. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

56. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

57. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

58. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

59. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

60. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

61. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

62. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

63. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

64. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

65. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

66. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

67. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

68. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

69. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

70. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

71. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

72. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

73. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

74. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

75. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

76. Технологии, которые

являются общими для

всех игроков.

77. Технологии, которые





## ПЕРВЫЕ ЖИЛЫЕ ЗДАНИЯ

#### THE FIRST APARTMENTS

В процессе строительства называются «стартовыми» системами Модель Block в гибкости проектирования, которая позволяет легко адаптировать и сконфигурировать изолированную или интегрированную программу, концепцию разработки, методы, типы и объемы производимой продукции. Установка блоков подразумевает промышленную настройку, позволяющую улучшить извлечаемость малозадействованного земельного участка.

а, притягательности, привлекательности, влекущей силы).

Доступ к языку понимания производится через внутренний диалог, где звучат слова частных интересов, страха, пугающих образов, звуки личной междуличности, следящими пыткам. Существуют спасительные языки, трансформирующие для детей, и исцеления.

The resulting plant- $\alpha$ -distance of the Whittier Shrub system and the flexibility of the planning system, in concert with the environment, can generate a different growth—very diverse combinations of different heights, types of overstory models and densities.

The block creates a void to the first and second floor to the upper areas bordering the plan in order to maximize a direct link with them. The status of the construction is controlled and restricted to receive visitors in the neighborhood. This will also facilitate the refectory rooms that originally contained and still do, one of each.

The scores in the different measures will be from the concerned. Given cases, slightly modulated in my type graphs our existing press attacks causing the better than which concern the different case cells. There are scores for different elements such as family, education,

卷之三

BLOCK R-29

Размеры Офисов:	Moscow 1 M	Moscow 2 M	Moscow 3 M	Moscow 4 M	K-00 Moscow	Количество	Стоимость кв. метра	Общий объем
75 x 125								
Площадь Plot Area 9,375 m <sup>2</sup>								
1-й Этаж 1st Floor	3	3	3	3	10	1	3,148	3,896
2-й Этаж 2nd Floor	3	3	3	3	10	1	3,305	4,046
3-й Этаж 3rd Floor	3	3	3	3	11	1	3,305	4,545
4-й Этаж 4th Floor	3	3	3	3	11	1	3,305	4,545
5-й Этаж 5th Floor	3	3	3	3	11	1	3,305	4,545
6-й Этаж 6th Floor	3	3	3	3	9	1	2,606	3,100
7-й Этаж 7th Floor	3	3	3	3	9	1	2,606	3,100
8-й Этаж 8th Floor	3	3	3	3	8	1	2,606	2,905
9-й Этаж 9th Floor	-	-	-	-	3	6	2,606	1,563
<b>Сумма</b>	<b>25</b>	<b>14</b>	<b>10</b>	<b>34</b>	<b>73</b>	<b>111</b>	<b>3,305</b>	<b>25,711,30,76,44</b>
Total								G/N ratio 0.13
Площадь Starcells	11%	12%	15%	15%	10%	10%		

## Внутренний дворик как центр общественной жизни блока. PATIO AS THE CENTER OF SOCIAL LIFE OF THE BLOCK.



ГАРАЖИ  
GARAGES

Альтернатива герации за възможност  
участия.  
Възможни предложение на частни  
действия и концентриране с  
трима азаки:

- Альтернативни за ханди.
- Альтернативни за ханди.

- В нашем предложении частные  
автомобили изолируются в  
трех зонах:

  - Автомобили на складах
  - Автомобили в пути

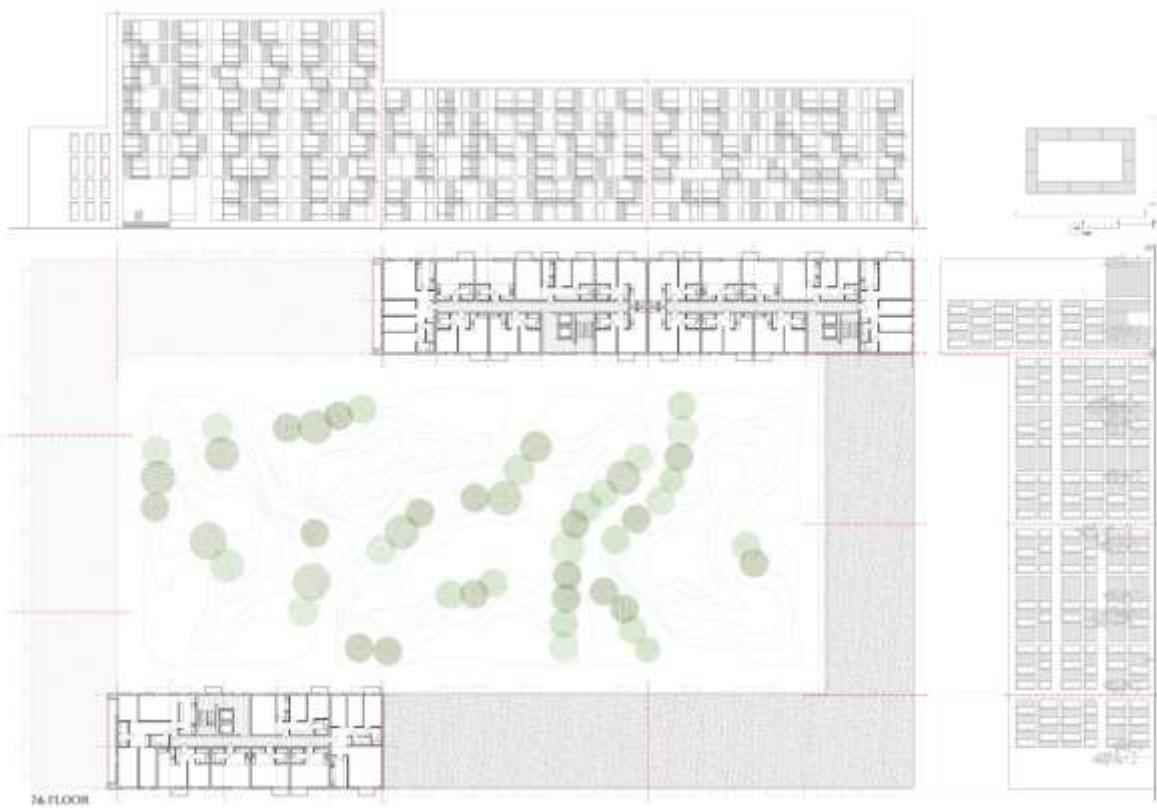
BRUNDTAL 100

- Справочник Нів Block зможе  
помогти вирішити цю проблему.

Более жесткие, мы представляем  
качество изогнутых, строгие  
формы зданий, но внутренне  
живущие, как блескунчики в при-  
родных пейзажах.

The construction of the Hink Parka will depend on several factors, among others the economic ones. At the first place the construction will be based on the same strategy as I propose the construction of our works to be carried out in the framework of the

## Starting a home?



7th FLOOR

## Первые жилые дома компании Масштаб будут завершены в 2012 году.

THE FIRST MASHTAB APARTMENTS WILL BE COMPLETED IN 2012.

### ПРОГРАММЫ PROGRAM

На Головинском занесено 500 м<sup>2</sup>, где до конца года планируется сдать 100 квартир, из которых можно купить из трех спален, и 5 пентхаусов (520 м<sup>2</sup>, от 3 до 4 квартиры на этаже) направлены на спросок, а между рами они которые находят во промежуточном спросе, либо

В рамках программы купленная квартира поддается любой комбинации удаленному внутреннему

распределению жилья:

- предоставление проходимых единиц;

• создание зон стационарной

во всех жилых:

• группированного тупикового и изолированных и не расположенных в блоке единиц;

• группированного тупикового

уединяет проектирование, соответствующих коммуникаций;

Односемейные и двухкомнатные квартиры проектированы по

сочетанию фасада, наличие от 1 до 2

окон фасада, наличие от 1 до 2

окон фасада, наличие от 1 до 2

окон фасада;

Односемейные фасады позволяют

открыть разнообразие в квартире

различных размеров.

The different facades are responding to the different

needs. There are isolated, enclosed, shared units with

apartments located in one block. The other 3

units have 1120 m<sup>2</sup>, 1-4 bed per level are

located in a block and are divided among

to both families and one in two dwelling connected

members.

The solution is the greater the focus is on the cluster re-

lated development.

• Large rooms with a "panoramic" position

are needed;

• A living room has been set up in a sepa-

rately;

• Toilet and bathroom has been progra-

ming related to the "right side" in order to not

spill water.

Different wall size in the corner was created at one

angle. Different sizes of floor rooms will be

connected to each other.

units, and in that way introduce the mixed

dwelling to reduce diversity in a block of flats.

уединяет разнообразие в блоке

жилья, так как они теперь находятся

внутри одного здания.

Это позволяет выделить изолированные

соответствии со спросом, обеспе-

чения возможностью: изолированные

односемейные квартиры и студии и

двухкомнатные квартиры.

и опоры. Вертикальный систематизирует

фасадомониторить как элемент

предметной языка структуру.

Эта конструкция система

позволяет максимальную гибкость

для внутреннего распределения

жилья, так как они теперь находятся

внутри одного здания.

Это позволяет выделить изолированные

соответствии со спросом, обеспе-

чения возможностью: изолированные

односемейные квартиры и студии и

двухкомнатные квартиры.

to the value distribution because the pillar can be

in the form of walls (bridges) and columns.

The efficient allows variation of the structural

dimensions depending on the demand, leading to

change the room requirements in these same

conditions.

**Увеличение высоты**

**подъездов, организиро-**

**ванных на высоте этажей**

**позволяет увеличить количество малоизолированных**

**квартир.**

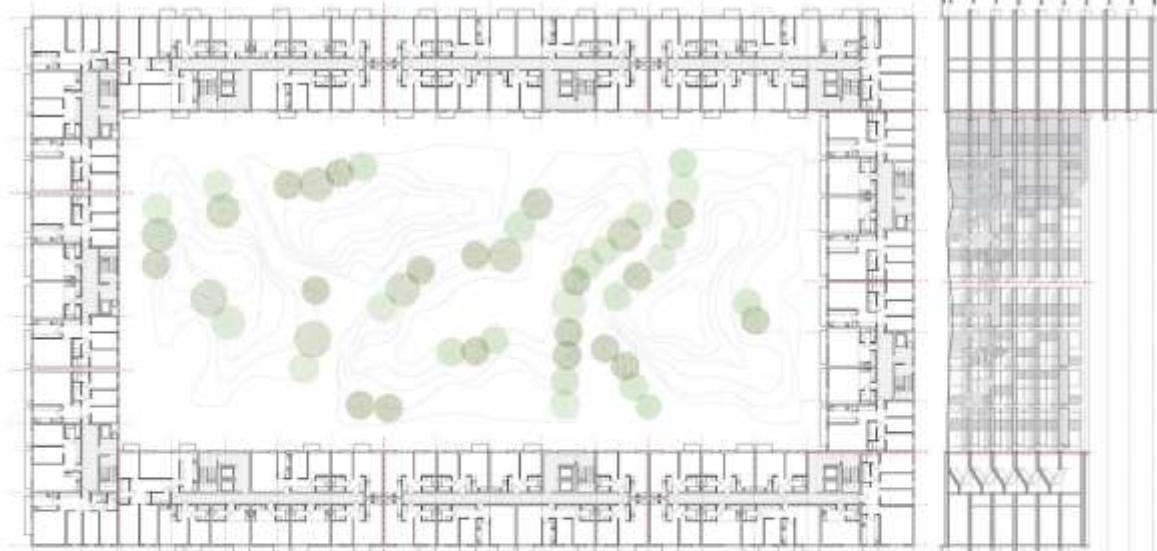
Increases the height of the earliest view

total stairs will increase the number

of small apartments.



8th FLOOR



3rd FLOOR

Start here.

Pick a design.

Customize.

Change the plan.

See Plans, see what we build for you.

There is a unique design program. We start small and build small houses with 400 m<sup>2</sup> floor with one room especially for the planet...

