

عنوان مقاله:

تاثیر قابلیت ادراک در واقعیت مجازی بر آموزش فرایند طراحی دانشجویان معماری

محل انتشار:

دومین کنفرانس بین المللی یافته های پژوهشی در مهندسی عمران، معماری و شهرسازی (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 20

نویسندگان:

شاهین امیدوار - گروه معماری-واحد همدان - دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران

سعید حقیقی - گروه معماری-واحد همدان - دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران

خلاصه مقاله:

ایده پردازی به عنوان اولین بخش از فرایند طراحی شناخته می شود، و عوامل مختلفی با توجه به نیاز مسئله مطرح شده بر ایده طراحی تاثیر می گذارد. فرایند طراحی خصوصا در کارگاه های آموزش معماری با توجه به آزادی عمل در پاسخ دهی به یک مسئله نقش پررنگ تری نسبت به بازار حرفه ای معماری بازی می کند. و در عین حال با توجه به شیوه آموزش و تازه بودن بستر فکری دانشجویان، می توان شیوه های نوینی را بر فرایند طراحی دانشجویان مورد ارزیابی قرار داد. با گسترش دنیای تکنولوژی و وارد شدن بازار جدید نظیر تکنولوژی واقعیت مجازی که یکی از اهداف آن ادغام فضای مجازی و فضای واقعی بوده است. با استفاده از تکنولوژی واقعیت مجازی در امر آموزش معماری، می توان تاثیر محیط مجازی را بر ساختار فکری دانشجویان در جهت فرایند طراحی مورد بررسی قرار داد و در پاسخ به این سؤال که "استفاده از تکنولوژی واقعیت مجازی تا چه اندازه می تواند در روند طراحی دانشجویان مفید باشد؟"، گام برداشت. در این پژوهش با مطالعه تطبیقی اسناد موجود از روند ایده پردازی و آماده سازی دو پرسش نامه از میان ۴۰ نفر از دانشجویان و ۷ نفر از اساتید معماری و متخصصین تکنولوژی واقعیت مجازی، پژوهش انجام شده است. به عبارت دیگر پرسش نامه اول از منظر لیکرت می باشد و جهت اعتبار سنجی پرسش نامه از منظر دلفی، با تشریح سؤالاتی از اساتید رشته معماری و متخصصین واقعیت مجازی، پرسشنامه انجام شده و نتیجه حاصل شده از این قرار است که: میزان SPSS نامی گروه اعتبار سنجی شده است، و پاسخ هر دو گروه توسط نرم افزار کاربردی بودن و علاقمندی به استفاده از این تکنولوژی در میان جامع پژوهش به میزان زیادی چشم گیر است و قابلیت ادراک جزء جدایی نشدنی از این تکنولوژی می باشد که در استفاده از این تکنولوژی همانند فرایند ادراک محیط عمل می کند اما نیازمند کنترل ادراک در این وسیله در جهت هدف موضوع معماری باید باشد، استفاده از تکنولوژی واقعیت مجازی در فرایند طراحی تا زمان ی که، همراه و هدفمند در جهت موضوع معماری پیش رود، در جهت رشد گام برداشته و استفاده بدون مطالعه و هدف، باعث انحراف در روند طراحی و فاصله گرفتن از موضوع اصلی خود می شود، اما در کل با توجه به قدرت و میزان علاقمندی دانشجویان و تایید اساتید این رشته مشخص است استفاده از این تکنولوژی در روند طراحی دانشجویان مفید است.

کلمات کلیدی:

واقعیت مجازی، فرایند طراحی، ادراک محیطی، معماری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1493685>

