

عنوان مقاله:

کاربرد گیمیفیکیشن (بازی وارسازی) در هوشمندسازی شهر

محل انتشار:

چهارمین کنفرانس ملی شهرسازی و معماری دانش بنیان (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسنده:

مجید کریمی ثانی - دانشجوی دکتری مدیریت دولتی، گروه مدیریت، واحد گرگان، دانشگاه آزاد اسلامی، گرگان، ایران

خلاصه مقاله:

واقعیت این که در عصری زندگی می کنیم که به واسطه فناوری و تغییراتی که همین رهگذر برای ما به ارمغان آورده است، می توان ادعا کرد که دید و درک ما نیز نسبت به محیط اطراف تغییر یافته و به غایت درجه متاثر از فناوری های نوین است. اگر معماری و شهر را آینه ای از واقعیت های اجتماعی بدانیم، می توان بیان کرد، محیط با آنچه که ذهن ما در گذشته با آن آشنا بود متفاوت گردیده و افق های جدیدی از فرهنگ شهری پیش روی ما گشوده شده است. در این میان به همان اندازه که تصور رجعت و بازگشت به دنیای قبل از فناوری و تکنولوژی امری است غیر واقع، تکرار مدیریت شهری و معماری امروز که چونان کودکی شاداب هر آن در حال رشد است، موضوعیست غیر منطقی و به غایت درجه غیر قابل دسترس. تحول، بازسازی و نوسازی و به عبارتی همگام سازی با موضوعات و لایه های جدید دانش، یکی از ابعاد مهم سلامت حیات شهری و معماری امروز است که باعث می شود، مدیریت تغییر در این سیستم در حال رشد را تماما وابسته به مدیریت دانش استراتژیک و سیستماتیک نماید. بنابراین به ضرورت استفاده از گیمیفیکیشن به عنوان یکی از عوامل تسهیل کننده تغییر و بهسازی در شهر و معماری و همچنین رویکردی برای سیستماتیک کردن مدیریت دانش و نوآوری می توان توجهی دو چندان کرد.

کلمات کلیدی:

گیمیفیکیشن، شهروندان، هوشمندسازی شهر

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1798025>

