

عنوان مقاله:

نقش و جایگاه واقعیت مجازی در فرآیند آموزش معماری

محل انتشار:

اولین همایش ملی پایداری در محیط های انسان ساخت (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 14

نویسندگان:

سید محمدعلی ابطی - دانشجوی دکتری تخصصی گروه معماری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد اصفهان (خوراسگان)، اصفهان، ایران

امیر بهزاد برومند جز ی - دانشجوی دکتری تخصصی گروه معماری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد اصفهان (خوراسگان)، اصفهان، ایران

سمر حقیقی بروجنی - استادیار گروه معماری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد اصفهان (خوراسگان)، اصفهان، ایران

خلاصه مقاله:

فناوری در حال تحول و تکامل دائمی است و به طور قابل توجهی بر نحوه رفتار و عملکرد جوامع و همچنین بر روند آموزش و یادگیری تاثیر می گذارد. رسانه های فیزیکی و آنالوگ یادگیری مانند نقاشی های دستی و ماکت ها در رشته معماری به سرعت با داده های مجازی و نقشه ها و اطلاعات تولید شده توسط کامپیوتر جایگزین شده اند. به منظور تجسم فضایی سازی معماری علاوه بر توسعه درک فضا و اجزای آن، نیاز به آشنایی و استفاده از فناوری های به کمک تلفن همراه، روش های تعاملی و واقعیت مجازی ضروری به نظر می رسد. واقعیت مجازی یک دنیای مصنوعی سه بعدی تعاملی است که به طور گسترده در آموزش معماری گسترش یافته است و به کاربران اجازه می دهد در دنیای دیجیتال یا شب یه سازی پروژه ساخته نشده غوطه ور شوند و توهم واقعیت را برایشان ایجاد می کند و این پتانسیل را دارد تا به راحتی به دانشجویان معماری و معماران در کنترل طرح ها و خروجی هایشان از جمله تحلیل، مطالعه، مدیریت، تجسم و ارزیابی کل فرآیند طراحی، کمک کند. به همین منظور، این مقاله به مطالعه و جمع آوری اطلاعات در حوزه ی نقش و جایگاه واقعیت مجازی در فرآیند آموزش معماری می پردازد و به این نتیجه می رسد که واقعیت مجازی یک ابزار آموزشی موثر برای مسائل بسیار پیچیده یا مفهومی است که نیاز به تجسم و درک فضایی دارند و کاربردهای گسترده ای در طراحی معماری، ساخت و ساز، نقشه برداری و تحلیل و طراحی سازه ها دارد. همچنین با درگیر کردن تجربه فضایی دانشجو، فرآیند یاددهی یادگیری را غنی کرده و با تعامل بین شرکتکنندگان و محیط پیش بینی شده، منجر به تصمیم گیری می شود.

کلمات کلیدی:

واقعیت مجازی، فناوری، آموزش معماری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2004056>

