

عنوان مقاله:

دام های رایانه در فرایند طراحی معماری

محل انتشار:

پنجمین کنگره بین المللی عمران ، معماری و توسعه شهری (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسندگان:

تکتم کهدویی - دانشجوی کارشناسی ارشد معماری، دانشگاه حکیم سبزواری،

نیلوفر مدبری - دانشجوی کارشناسی ارشد معماری، دانشگاه حکیم سبزواری،

وحید صدرام - استادیار دانشکده ی معماری و شهرسازی، دانشگاه حکیم سبزواری،

خلاصه مقاله:

فرایند طراحی، فرایندی چرخه ای، رفت و برگشتی و پیچیده است که در ذهن انسان اتفاق می افتد و توسط ابزارهای گوناگون نمود و توسعه می یابد. طراح، در سیر از سوال به جواب طراحی می کوشد بهترین فرایند ها را برای رسیدن به بهترین فرآورده های طراحی بپیماید. در این فرایندها، طراحان نوآموز غالباً در دام هایی گرفتار می شوند که آن ها را از مسیر دستیابی به نتیجه ی رضایت بخش طراحی دور می کند. با ورود فراگیر رایانه به حیطه ی طراحی معماری، این ابزار کاربردی، به تفکر و عمل طراحان سازوکاری تازه بخشیده است. با این حال، نقش رایانه در فرایند طراحی، همواره مثبت نبوده و دام های جدیدی برای معماران، به خصوص نوآموزان این حوزه ایجاد کرده است. این پژوهش سعی می کند با تعریف دو مفهوم دام در فرایند طراحی معماری و طراحی به کمک رایانه ، دام های ایجاد شده در این فرایند را شناسایی کند. روش تحقیق این مقاله، توصیفی است و با مطالعات کتابخانه ای پیش می رود. مفهوم سازی دام های رایانه در طراحی معماری، مخاطب را به سوی پرسش های جدیدی برای پژوهش های آتی سوق می دهد. از این رو، مقاله ی حاضر را می توان پروپزالی مقدماتی برای پژوهش های دوره ی دکتری دانست.

کلمات کلیدی:

طراحی معماری، فرایند طراحی، دام های طراحی، رایانه

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/734564>

