

مطالعه کده

سامانه‌ای الکترونیکی برای مطالعه در پارک

مؤلف:

الهام نکونام

سرشناسه

نکونام، الهام، ۱۳۶۳ -

عنوان و نام پدیدآور

مطالعه‌کده : سامانه‌ای الکترونیکی برای مطالعه در پارک/مؤلف الهام نکونام.

مشخصات نشر

تهران: سبز رایان گستر، ۱۳۹۳.

مشخصات ظاهری

۱۱۲ ص.: مصور (رنگی)، جدول.

۹۷۸-۶۰۰-۷۰۵۷-۷۶-۶

شابک

فیبا

وبسایت فهرست نویسی

عنوان دیگر

سامانه‌ای الکترونیکی برای مطالعه در پارک.

موضوع

فضاهای عمومی -- ایران -- تهران -- طرح و ساختمان

موضوع

فضاهای عمومی -- طرح و ساختمان

موضوع

مطالعه و فراگیری

رده بندی کنگره

۱۲۹۳۹۲۳۷۸/م۶

رده بندی دیویی

۴۰۹۵۵۸(۱)

شماره کتابشناسی ملی

۵۳۶۵

ناشر: سبز رایان گستر

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۰۵۷-۷۶-۶

نوبت چاپ: اول

تعداد صفحه: ۱۱۲

تاریخ نشر: ۱۳۹۳

تیراژ: ۱۰۰۰ عدد

قیمت: ۶۰۰۰ تومان

آدرس: تهران - خیابان ۱۲ فروردین پ ۲۸۶ ط ۱ واحد ۳

تلفن: ۶۶۴۱۶۵۶۵

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

۱۳	پیشگفتار
۱۴	دسته
۱۵	موضوع پروژه
۱۵	دلایل انتخاب موضوع
۱۵	اهداف پروژه و تحقیقی
۱۶	اهمیت مسأله
۱۷	فلسفه‌ی وجودی محصول
	فصل اول: آنالیز موضوع
۲۱	۱-۱ تجزیه و تحلیل موضوع
۲۱	۱-۱-۱ اهمیت مطالعه
۲۱	۱-۱-۲ ارتباطات انسان- محصول در زمان مطالعه
۲۲	۲-۱ آنالیز نیاز
۲۳	۱-۲-۱ فراغت
۲۴	۱-۲-۱-۱ سطوح مختلف فراغت
۲۵	۲-۲-۱ نیازها در طراحی تجهیزات الکترونیکی
۲۶	۱-۲-۲-۱ مزایای استفاده از کتابخانه دیجیتال
۲۷	۳-۱ آنالیز روابط اجتماعی
۲۸	۱-۳-۱ جوان و ایجاد هنجار مطالعه
۲۹	۴-۱ وندلیزم
۳۰	۱-۴-۱ انواع وندلیزم
۳۰	۲-۴-۱ رابطه گروههای سنی و وندلیزم
۳۰	۳-۴-۱ رابطه شرایط محیطی و وندلیزم

- ۴-۴-۱ پیشگیری از وندلیزم یا مقابله با آن ۳۱
- ۵-۱ بررسی روابط اجتماعی مصرف‌کننده، سازنده، نصب‌کننده، تعمیرکار ۳۱
- ۱-۵-۱ کاربران درجه اول ۳۱
- ۱-۵-۱-۱ جنسیت استفاده‌گر ۳۴
- ۱-۵-۱-۲ گروه سنی استفاده‌گر ۳۴
- ۲-۵-۱ کاربران درجه دوم ۳۴
- ۲-۵-۱-۱ تولیدکنندگان ۳۴
- ۲-۵-۱-۲ حمل و نقل کنندگان ۳۴
- ۳-۵-۱ تعمیرکاران ۳۵
- ۴-۲-۱ بازدیدکنندگان ۳۵
- ۵-۴-۱-۵ خریداران ۳۵
- ۵-۳-۱ گروه‌های خاص (مطلوبین و نابینایان) ۳۶
- ۶-۱ آنالیز محیطی ۳۶
- ۱-۶-۱ هماهنگی محصول با محیط ۳۶
- ۲-۶-۱ تأثیرات محصول بر محیط ۳۸
- ۱-۲-۶-۱ استتیک (زیبایشناسی) ۳۸
- ۲-۲-۶-۱ فرم ۳۸
- ۳-۲-۶-۱ رنگ ۳۹
- ۴-۲-۶-۱ بازافت ۴۰
- ۳-۶-۱ تأثیر محیط بر محصول ۴۰
- ۱-۳-۶-۱ نور و روشنایی ۴۰
- ۱-۱-۳-۶-۱ نور طبیعی ۴۱
- ۲-۱-۳-۶-۱ جنبه‌های بهداشتی و ایمنی نور ۴۲
- ۴-۳-۶-۱ گرد و غبار ۴۲
- ۵-۳-۶-۱ امواج ۴۲
- ۶-۳-۶-۱ اصوات ۴۲
- ۱-۶-۳-۶-۱ شدت صدا ۴۳

۴۵	۷-۱ آنالیز عملی (فیزیکی).....
۴۶	۱-۷-۱ اندازه‌ها و ابعاد انسانی.....
۴۸	۳-۷-۱ حرکت‌ها.....
۴۸	۱-۳-۷-۱ دقت در حرکت‌ها.....
۴۹	۲-۳-۷-۱ راحتی در حرکت‌ها.....
۴۹	۴-۷-۱ تفهیم و ادراک.....
۴۹	۷-۱ دیدن.....
۴۹	۸-۲ آنالیز رابط عملی.....
۵۰	۱-۸-۲ الگوهای رفتاری مردم در محدوده‌ی مطالعاتی.....
۵۵	۸-۱-۲ روابط عمومی در مطالعه.....
۵۵	۹-۱ آنالیز بازار.....
۵۵	۱-۹-۱ شناخت ساختمان عمومی سامانه.....
۵۷	۲-۹-۱ ساختمان عمومی کیوسک (الایرانی) (نمونه‌های موجود).....
۵۹	۱-۲-۹-۱ بدنه یا پیکره‌ی کیوسک.....
۶۱	۱۰-۱ آنالیز فنی وساخت.....
۶۱	۱-۱۰-۱ مانیتورهای لمسی یا تاج اسکرین.....
۶۳	۲-۱۰-۱ شیشه یا قابلیت لمسی.....
۶۴	۳-۱۰-۱ سازه‌های پارچه‌ای.....
۶۴	۱-۳-۱۰-۲ انواع سازه‌های پارچه‌ای.....
۶۶	۲-۳-۱۰-۱ ویژگی سازه‌ها.....
۶۶	۱۱-۲ روند استفاده از محصول.....
۶۶	۱-۱۱-۲ استفاده‌کننده چگونه از محصول استفاده می‌کند؟.....
	نتیجه‌گیری.....

فصل دوم: کتابخانه‌ی دیجیتال

۷۲	۱-۲ کتابخانه‌های الکترونیکی.....
۷۲	۱-۱-۲ مزایای کتابخانه‌های الکترونیکی.....
۷۲	۲-۲ ارتباط.....

۷۳	۱-۲-۲ ارتباطات و توسعه آن در طول تاریخ
۷۳	۲-۲-۲ انواع ارتباط
۷۴	۳-۲ اطلاعات
۷۵	۱-۳-۲ پردازش اطلاعات
۷۶	۲-۳-۲ تعریف فناوری اطلاعات
۷۶	۴-۲ فناوری یا تکنولوژی
۷۷	۴-۱ تعریف رایانه
۷۸	۱-۴-۲ طبقه‌بندی علوم رایانه
۷۹	۱-۱-۲-۲ ابزار
۷۹	۲-۱-۲-۲ نرم افزار
۷۹	۱-۴-۲ ابزار
۷۹	۴-۱-۴-۲ پیاده سازی
۸۰	۲-۴-۲ نظریه‌ی سیستم‌ها
۸۲	۵-۲ طراحی تعاملی
۸۲	۱-۳-۲ طراحی تعاملی در عصر اطلاعات
۸۳	۲-۵-۲ نقش زیباشناسی در طراحی تعاملی
۸۴	۳-۵-۲ تعریف دوباره محصولات در دنیای اطلاعات
۸۴	۴-۵-۲ معرفی اجمالی HCI
۸۵	۵-۵-۲ محصولات، شبکه‌ای و قابل ارتباط هستند
۸۶	۷-۵-۲ اصول کلی طراحی تعاملی
۸۶	۶-۲ کتابخانه‌های الکترونیکی، مفاهیم و مزایا
۸۶	۱-۶-۲ بیان مسئله
۸۷	۲-۶-۲ کتابخانه‌ی الکترونیکی، دیجیتال، مجازی
۸۸	۳-۶-۲ ساختار کتابخانه دیجیتال
۸۸	۱-۳-۶-۲ محتوا
۸۹	۲-۳-۶-۲ سیستم نرم‌افزاری
۹۰	۱-۲-۳-۶-۲ مهم‌ترین عناصر در نرم‌افزار کتابخانه دیجیتال

- ۲-۳-۳ خدمات ۹۱
- ۲-۳-۴ دیدگاه‌های مدیران کتابخانه‌های تهران در مورد ایجاد کتابخانه دیجیتال ۹۲
- نتیجه‌گیری ۹۲

فصل سوم: ارزیابی ایده‌های برتر

- ۱-۱ چک لیست بایدها ۹۶
- ۱-۲ اولویت‌های قسمت الکترونیکی ۹۶
- ۲-۱ محدودیت‌ها ۹۷
- ۲-۲ لیست ایده‌های برتر ۹۸
- ۴-۴ راهبردهای طرح برتر ۱۰۳
- منابع و مآخذ ۱۰۹
- منابع کتابی ۱۰۹
- منابع پایانامه ۱۱۱
- منابع اینترنتی ۱۱۲

پیشگفتار

طراحی سامانه‌ای برای مطالعه در محیط‌های باز پارک، با هدف بهینه‌سازی ساعات اوقاتی که در این محیط‌ها سپری می‌شود، موضوعی است که برای پروژه پایانی انتخاب شده است.

اهمیت طراحی این سامانه آنجایی بارزتر می‌شود که با توجه به سرعت پیشرفت و تغییر اطلاعات در هر ساعت، لازم است هر فرد با بالا بردن دانش و آگاهی خود با این پیشرفت هم‌گام شده و از آن عقب نماند.

انچه که طی تحقیقات نظری این پروژه به دست آمد، اهمیت سه موضوع وندلیزم در آنالیز اجزای سامانه، توجه به ابعاد محیطی (نور، باران، شاخه‌های درخت، ...، با توجه به قرارگیری سامانه در فضای باز پارک) در تجزیه و تحلیل محیطی و تعامل آسان و بدون پیچیدگی کاربر با محصول در حوزه‌ی طراحی تعاملی است. همچنین توجه به پیچیدگی سامانه در عملکرد گویا و هماهنگی و هم‌خوانی آن با دیگر تجهیزات موجود در پارک از نظر نرم و سخت نیز در اهمیت بعدی قرار گرفت.

در این سامانه استفاده از فناوری الکترونیک در اولویت طراحی است و سایر عوامل با توجه با این تکنولوژی طراحی شده و برای بخش الکترونیکی تمام موارد ارگونومی (ارتباط فیزیکی با محصول، طرز نشستن، صفحی تصویر ...) به طور کامل بررسی شد. در پایان، طرحی ارائه شده است که امکان استفاده از آن برای مطالعه سنتی کتاب برای کاربرانی که تمایل به خواندن کتاب را دارند و کاربرانی که برای مطالعه، سامانه‌ی الکترونیکی را ترجیح می‌دهند، توأمأ موجود باشد و در حین کار با آن به پایین‌ترین سطح وندلیزم را داشته و به گونه‌ایست که سایر استفاده‌ها از محصول را استفاده به عنوان میز، نشستن‌های بی‌مورد، ...) محدود می‌کند.

مقدمه

جهان در حال ورود به جامعه اطلاعاتی می‌باشد. جامعه اطلاعاتی جایی است که امکان دسترسی همه مردم به منابع اطلاعاتی و ارتباطی فراهم باشد و تمام انسان‌ها در هر مکان و زمان با شرایط مساوی حق دسترسی و به‌کارگیری اطلاعات را داشته باشند (بهمن، ۱۳۸۸).

با در نظر گرفتن این شرایط، ایجاد امکانات مناسب برای دستیابی راحت و کارآمد به اطلاعات برای همه افراد جامعه در اولویتهای برنامه‌ریزی قرار می‌گیرد. توجه به ساعات غیر مفید روزانه هر فرد، از جمله ساعاتی که در مترو و اتوبوس سپری می‌شود، ساعات انتظار به دلایل مختلف، ساعاتی که افراد به عنوان زمان فراغت در مکان‌های شهری مانند پارک‌ها، خیابان‌ها می‌گذرانند را می‌توان به عنوان راهبردی برای ارتقاء سطح مطالعه و یاد بردن اطلاعات فردی در نظر گرفت^۱.

در این رساله در بخش پیشین نظری به مطالعه‌ی فضاهای عمومی پارک‌های سطح شهر - پارک ملت - به عنوان فضای درخور توجه برای ایجاد شرایط مناسب و اختصاصی برای مطالعه پرداخته و آن را با توجه به به‌کار بردن فضاهای شهری جهت گذران اوقات فراغت و دیگر فعالیت‌های فردی و گروهی در راستای هدف گسترش کتاب‌خوانی و بالا بردن هر چه بیشتر سطح دانش و اطلاعات افراد، مناسب ارزیابی می‌کند.

در بخش بعد، رهیافتی نوین در عرصه‌ی مطالعه و کتاب‌خوانی با استفاده از امکانات الکترونیکی و دنیای مجازی مورد بررسی قرار می‌گیرد. به دلیل لزوم استفاده از این فن‌آوری جدید در حوزه‌ی مطالعه و کتاب‌خوانی اثبات می‌شود.

طراحی و نصب سامانه‌های مطالعه که از جذابیت و گسترش بالایی برای تشویق جوانان به مطالعه برخوردار باشد، هدفی است که در انتخاب این پروژه به عنوان موضوع پروژه‌ی نهایی مورد نظر قرار گرفته است.

^۱ - اغلب پژوهش‌های مربوط به مقوله‌ی جوان و اوقات فراغت که توسط افراد و سازمان‌های مختلف انجام شده است، عمدتاً پیرامون مسائل و مشکلات جوانان، انحرافات اخلاقی و اجتماعی آنان، نحوه‌ی گذران اوقات فراغت و کمبود امکانات و عواصم ناشی از آن می‌باشد و کم‌تر به رابطه‌ی جوانان، فراغت وی در فضای شهری و استفاده‌ی مفید از این امکان توجه شده است.