

## عنوان مقاله:

جایگاه رایانه در ایده آفرینی طراحی

## محل انتشار:

مجله صفا، دوره 32، شماره 2 (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 14

## نویسنده:

لیلا علی پور - استادیار دانشکده معماری، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران

## خلاصه مقاله:

طراحان برای بیان ایده های خود از ابزار متنوعی استفاده می کنند که در گذشته بیشتر به صورت ترسیمات دستی، مدل سازی فیزیکی، و اسکیس بودند و به تدریج با ابزار رایانه ای جانشین می شوند. هدف در این پژوهش شناخت جایگاه ابزار رایانه ای در مرحله ایده آفرینی طراحی و بررسی ابعاد این جانشینی است تا راهکاری کاربردی برای آموزش معماری به دست آید. در مرحله اول ۲۳ پژوهش تجربی، که در آن ها ابزار دستی و رایانه ای در مرحله ایده آفرینی با هم مقایسه شده اند، تحلیل و بررسی شد. در مرحله دوم از ۵۰ دانش آموخته معماری وارد شده به عرصه حرفه نظرسنجی شد که از کدام نوع ابزار در مرحله ایده آفرینی استفاده می کنند و دلیل این انتخاب چیست. مرحله اول پژوهش نشان داد که مزیت اسکیس بالاتر بودن تعداد و تنوع ایده های طراحی و مزیت ابزار رایانه ای سهولت اصلاحات است، گرچه این کاربر است که باید به شیوه درست از ابزار استفاده کند. برآمد مرحله دوم پژوهش این بود که اکثر دانش آموختگان معماری از رایانه در مرحله ایده آفرینی استفاده می کنند و دلیل این انتخاب را قابلیت بالای نرم افزار و نقص در آموزش ترسیمات دستی می دانند. نتایج این پژوهش مسئولیت آموزش در ارتقای مهارت اسکیس ایده آفرینی و استفاده صحیح از ابزار رایانه ای را نشان می دهد.

## کلمات کلیدی:

رایانه، ابزار، اسکیس، ایدهآفرینی، فرایند طراحی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1470430>

