

سلوك المستخدم في فراغ قاعة النشاط التفاعلية

أ. د/ سعيد حسن عبد الرحمن

أستاذ التصميم الادارى - قسم التصميم الداخلى والأثاث - كلية الفنون التطبيقية - جامعة حلوان.

saeed_hassan2020@yahoo.com

أ. د/ دعاء عبد الرحمن محمد

أستاذ أساسيات التصميم - قسم التصميم الداخلى والأثاث - كلية الفنون التطبيقية - جامعة حلوان.

doaagoda2018@gmail.com

الباحثة/ بسمة محمد السيد جبر

مصمم داخلى بقصر الثقافة , قسم التصميم الداخلى والأثاث - كلية الفنون التطبيقية - جامعة حلوان.

b.mohamed888@yahoo.com

المخلص:

أصبح الفراغ الداخلى التفاعلى جزءاً لا يتجزأ من الفراغات الداخلية التى تهدف إلى نشر الثقافة والتعلم، لتسهيل توصيل الفكر والثقافة إلى كل فئات المجتمع المتفاعل داخل الفراغ بكل فئاته العمرية وأيضاً تحثهم على الإبداع والابتكار. يهدف المصمم الداخلى إلى دمج الفراغ الداخلى مع التكنولوجيا التفاعلية، لإكتشاف كل جديد ناتج عن التقدم التكنولوجى قد يبدأ بمحاولة توظيف خامات مستحدثة قد أنتجتها التكنولوجيا.

والدراسة البحثية هنا تطرقت لتسليط الضوء على سلوك المستخدم داخل الفراغ مع الأخذ بالإعتبار نوع النشاط المقام، وكيفية التفاعل مع المستخدم بدراسة سلوكه داخل بيئة النشاط التفاعلى لنصل لأعلى كفاءة وإستفاده من التفاعل والإندماج بين الواقع والخيال مع مراعاة متطلبات التصميم الداخلى الوظيفية والجمالية والإنسانية والتكنولوجية.

إن بيئة النشاط التفاعلى بيئة افتراضية يندمج بها الواقع والخيال بإستخدام أساليب وتقنيات حديثة، يحدث بها أشكال مختلفة من التفاعل بين الموجه والمستخدم، وبين المستخدم وآخر وأخيراً بين المستخدم وأدوات الفراغ التفاعلى وعناصر التصميم. فبيئة التفاعل دائرة تفاعلية متصلة متكاملة عن طريق توافق عناصر التصميم الداخلى من حوائط وأرضيات وأسقف وأسطح عمل لخدمة النشاط فى الفراغ الداخلى مع دراسة الفئة العمرية للمستخدمين ومتطلباتهم والعوامل النفسية والتكنولوجية أثناء التفاعل؛ ومن هنا يتم تفعيل ذلك النظام بإختيار النظام التفاعلى المناسب لخدمة وتعزيز متطلبات الفراغ الداخلى التفاعلى.

وبذلك يتم غلق دائرة التفاعل داخل الفراغ بوجود فراغ متكامل من حيث النظام التفاعلى والاتصال بينه وبين المستخدم تحت إشراف المختص، وأن يتضمن النظام طرق للتعلم وللابتكار والحصول على معلومات جديدة تتعلق بالنشاط، ووجود مختصين وتعليم القائمين على العمل فى قاعات الأنشطة كيفية التعامل مع النظام التفاعلى وتيسيره على المستخدمين.

مع توضيح ذلك من خلال ذكر إحدى تطبيقات للنشاط التفاعلى داخل فراغ متحف تفاعلى رقمى للطفل.

الكلمات المفتاحية:

التكنولوجيا التفاعلية، الفراغ التفاعلي، بيئة النشاط التفاعلي، المستخدم.