

Αποτυπώματα Κατοίκησης

Βασίλης Κρητικάκης

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Έβελυν Γαβρήλου

Δ
728.3
ΚΡΗ

Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών | Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών "Αρχιτεκτονικός Σχεδιασμός"



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ & ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ «ΓΚΡΙΖΑ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ»

Αριθ. Εισ.: 12979/1

Ημερ. Εισ.: 24-07-2014

Δωρεά: Συγγραφέας

Ταξιθετικός Κωδικός: Δ

728.3

ΚΡΗ

Περίληψη

Η συγκεκριμένη διπλωματική έρχεται να πειραματιστεί με το τρόπο κατοίκησης σε σχέση με τα έπιπλα. Η ερώτηση είναι αν ο σχεδιασμός σήμερα μπορεί να προσαρμοστεί στον τρόπο ζωής του κατοίκου, και να ορίζει τον ελάχιστο συσχετισμό μεταξύ ανθρώπου και αντικειμένου σε σχέση με το χώρο και τη διαβίωση. Η οικία προσεγγίζεται ως μία πλατφόρμα προσωπικής έκφρασης αλλά και κάλυψης των προσωπικών και κοινωνικών αναγκών του χρήστη. Σκοπός είναι η δημιουργία ενός συστήματος, μια εναλλακτική λύση για τη μαζικότητα, με στοιχεία πλατφόρμας συμμετοχικού σχεδιασμού, που αναζητά τη συμβολή του κατοίκου, μια προσωπική “σφραγίδα” που σχηματίζεται από τον ίδιο.

Abstract

This dissertation project aims to research the boundaries of the accepted concepts of living in connection to furniture. The thesis aims to discover whether design can play a role in shaping the way we live and interact with our furniture and raises the question of whether it is our surroundings that are shaped to our needs, or our behaviour conforms to our surroundings.

The purpose of this project is to create a system that offers an alternative solution to the norms of living environments, a participatory design that requires the contribution of an inhabitant and which responds to him; a personal imprint on a space formed by its resident.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	■
Σύντομη Περιγραφή Εργασίας	■
Μέθοδος και Πειραματισμός	■
Το Σύστημα	■
Η Εφαρμογή	■
Σύζευξη	■
Παράρτημα	■

Εισαγωγή

“Η φαντασία βελτιώνει τις αξίες της πραγματικότητας”

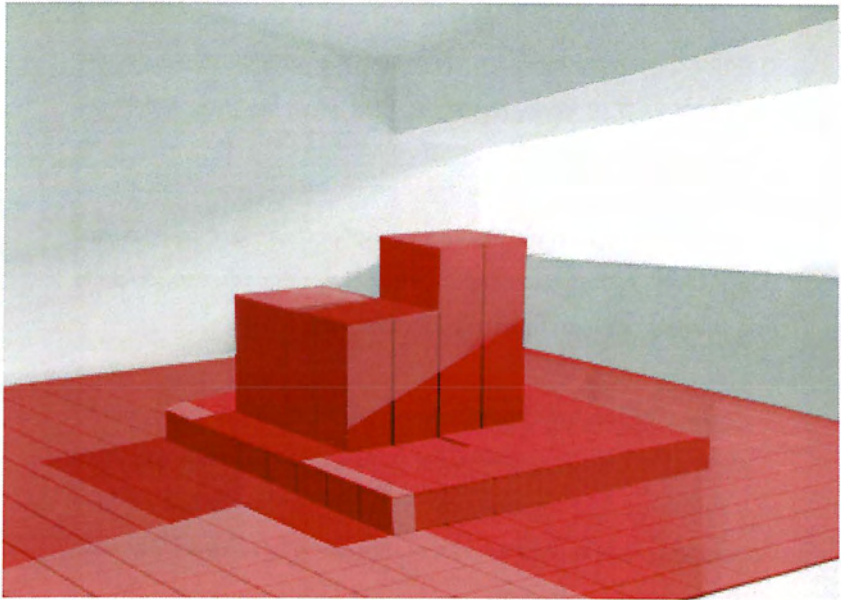
Gaston Bachelard, The poetics of space

Η παρούσα εργασία μελετά την σχέση του ατόμου με το οικιακό περιβάλλον και το τρόπο που αυτό ορίζεται με βάση τις συνήθειες του.

Στόχος είναι η εύρεση του “κοινού χώρου” μεταξύ των διαφορετικών αναγκών της καθημερινής ζωής και της έκφρασης του ατόμου μέσα από την διαμόρφωση του περιβάλλοντός του.

Η εργασία διερευνά τον τρόπο που ο χώρος διαβίωσης αντανακλά τις προσωπικές και εξατομικευμένες ανάγκες του χρήστη και το ρόλο που τα ευρέως διαδεδομένα και αποδεκτά έπιπλα σήμερα παίζουν στον τρόπο που διαμορφώνονται οι εκφράσεις των αναγκών αυτών.

Ως βασικό ερώτημα τίθεται το κατά πόσο οι νόρμες στο σχεδιασμό τόσο του επίπλου όσο και του χώρου σήμερα επιτρέπουν την πραγματική και ουσιαστική εξατομίκευση του οικιακού περιβάλλοντος και το πόσο οι νόρμες αυτές επηρεάζουν και διαμορφώνουν τις συνήθειες και τις συμπεριφορές του ατόμου στον χώρο του.



01. Grid System. Παράδειγμα όψης

Σύντομη Περιγραφή Εργασίας

Προσεγγίζοντας την οικία σαν μία πλατφόρμα κάλυψης των προσωπικών και κοινωνικών αναγκών του χρήστη αλλά και ως πλατφόρμα προσωπικής έκφρασης, η εργασία προτείνει ένα διαδραστικό πάτωμα το οποίο προσφέρει στον χρήστη τη δυνατότητα να διαμορφώνει τον χώρο του κατ' ανάγκη και κατά βούληση ανάλογα με τις εκάστοτε απαιτήσεις και επιθυμίες του.

Καταρχήν, παραθέτεται στον χρήστη ένα εύρος προκαθορισμένων επιλογών και στη συνέχεια, αφού η λογική του συστήματος κατακτηθεί από τον ίδιο, οι επιλογές αυξάνονται κατά κόρον. Το προτεινόμενο σύστημα καλεί τον χρήστη να επιλέξει ενεργά το περιβάλλον διαβίωσης του, ενώ ταυτόχρονα του ζητά την αποοικειοποίηση των συνήθειών του σε σχέση με τον χώρο του όσο και με τα αντικείμενα που βρίσκονται μέσα σε αυτόν.

Με τον τρόπο αυτόν η εργασία προτείνει ότι, αφαιρώντας από το περιβάλλον κάθε είδους δεδομένο όγκο και ταυτόχρονα παρέχοντας την δυνατότητα της εξολοκλήρου νέας και δυναμικής δημιουργίας, απαλείφονται και κάθε είδους δεδομένες κομφορμιστικές συμπεριφορές αφήνοντας χώρο για νέες συνήθειες και συμπεριφορές ενώ επιτρέπεται η δημιουργία παρθένων αλληλεπιδράσεων μεταξύ του χώρου και του ατόμου.

Κατ'επέκταση, ο χρήστης είναι αντιμέτωπος με την πρόκληση της δημιουργίας εκ νέου, καλείται να αναθεωρήσει τον τρόπο που ζει και λειτουργεί μέσα στον χώρο, ενώ εξετάζει την δική του προσωπική έκφραση μέσα στον χώρο αυτό δημιουργώντας ένα τοπίο με την δική του μοναδική σφραγίδα.

Μέθοδος και Πειραματισμός

Μελετώντας τον χώρο ως μέσον προσωπικής έκφρασης, η εργασία ξεκίνησε με την μελέτη, καταγραφή και αποτύπωση του τρόπου διαμόρφωσης ενός δεδομένου χώρου από ένα σύνολο ατόμων, τα οποία κλήθηκαν να ανταποκριθούν στις διαφορετικές ανάγκες που προκύπτουν από διαφορετικά σενάρια χρήσης με τον ιδανικό για αυτά τρόπο.

Για την αποτύπωση των ιδανικών αυτών διαρρυθμίσεων χρησιμοποιήθηκε η ιδέα της αρχιτεκτονικής κάτοψης, ως ευκολότερο μέσο διατύπωσης ενός φανταστικού χώρου, για άτομα χωρίς αρχιτεκτονική παιδεία και για τον ευκολότερο έλεγχο της κατανομής δράσεων, χρήσεων στο χώρο. Ένα σύνολο απλών γεωμετρικών σχημάτων δόθηκε σε 15 διαφορετικά τυχαία άτομα, ηλικίας 20-30 χρόνων, χωρίς αρχιτεκτονικές γνώσεις. Το καθένα από τα σχήματα αντιστοιχούσε στις σχετικές διαστάσεις των βασικών επίπλων οικιακής χρήσης: κρεβάτι, καναπές, πάγκος, τραπέζι, τραπεζάκι, πολυθρόνα, καρέκλα, σκαμνί, σε σχέση με την κλίμακα δεδομένου χώρου που δόθηκε σε κάθε υποκείμενο.

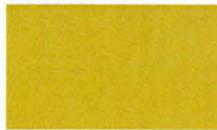
Τα σχήματα αυτά δεν είχαν τίτλους, ώστε να μην αποτελέσουν περιορισμό στην δημιουργία του ιδανικού, για κάθε άτομο, χώρου αλλά και για να μην επηρεάσουν την δημιουργική έκφραση, παρέχοντας δεδομένα σχέδια, για παράδειγμα το σχήμα του κρεβατιού μπορεί να μετατραπεί σε βάθρο. Από το κάθε άτομο



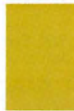
bed



chair



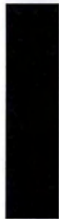
table



coffee table



stool

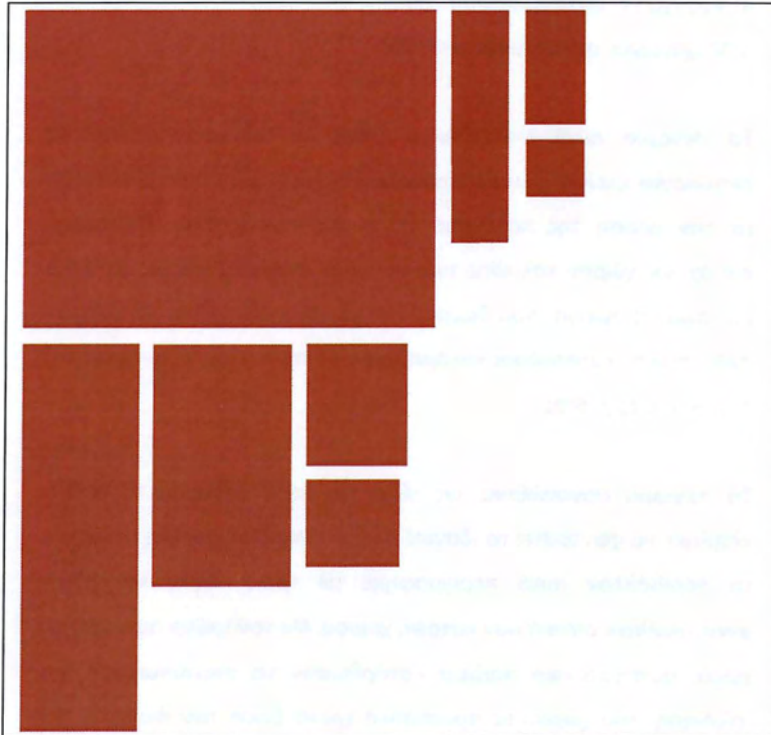


bench



sofa

02. Λίστα δοσμένων αντικειμένων για το πείραμα.



03. Τα δοσμένα αντικείμενα και το σχετικό τους μέγεθος στο χώρο

ζητήθηκε η δημιουργία κάτοψης του ιδανικού χώρου για μία σειρά οικιακών καταστάσεων/ σεναρίων. Αυτές ήταν:

- 1) Χαλάρωση με παρέα
- 2) Χαλάρωση ατομικά
- 3) Ψυχαγωγία σε ατομικό επίπεδο
- 4) Ψυχαγωγία σε κοινωνικό επίπεδο

Τα σενάρια αυτά επιλέχθηκαν ώστε να αντικατοπτρίζουν τις λειτουργίες εκείνες του οικιακού χώρου που σχετίζονται περισσότερο με την χρήση της κατοικίας ως χώρου προσωπικής έκφρασης, και όχι ως χώρου κάλυψης των φυσικών αναγκών -ύπνος, φαγητό, προσωπική υγιεινή- που θεωρούνται κοινά, τουλάχιστον σε επίπεδο πολιτισμικής κουλτούρας και άρα λιγότερο σχετικά με τις ανάγκες της παρούσας εργασίας.

Το πείραμα οργανώθηκε ως εξής: Για κάθε σενάριο, το άτομο κλήθηκε να φανταστεί το ιδανικό οικιακό περιβάλλον. Στη συνέχεια, το περιβάλλον αυτό περιγράφηκε με τρεις λέξεις και τέλος αποτυπώθηκε οπτικά σαν κάτοψη χώρου. Με τον τρόπο αυτό άτομα χωρίς αρχιτεκτονική παιδεία κατόρθωσαν να αποτυπώσουν μία "αίσθηση" του χώρου με προσωπική χροιά, βάση των ιδανικών για εκείνα συνθηκών.

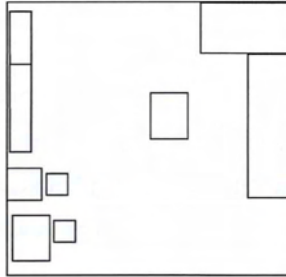
Όπως φαίνεται από τα διαγράμματα που προκύπτουν και από όλους τους ερωτηθέντες ανεξαιρέτως, το κάθε σενάριο χρήσης προσεγγίστηκε ξεχωριστά, παράγοντας έτσι έναν ολωσδιόλου διαφορετικό χώρο κατ' ανάγκη και κατά περίπτωση για το κάθε

άτομο, με αποτέλεσμα την δημιουργία τεσσάρων ξεχωριστών περιβαλλόντων για το κάθε άτομο. Τα διαγράμματα, που προκύπτουν, αποτελούν την αναπαράσταση των συμβατικών καταστάσεων και ανταποκρίνονται στην ελευθερία σύνδεσης των σχημάτων.

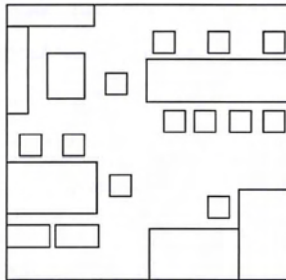
Τα άτομα δηλαδή στο σύνολό τους και παρά το γεγονός ότι η ευρέως διαδεδομένη και συνήθης κατάσταση διαμόρφωσης χώρου λειτουργεί με αντίθετο τρόπο, δοθείσας της ευκαιρίας να δημιουργήσουν τον ιδανικό ανά περίπτωση οικιακό χώρο, παρήγαγαν διαφορετικά περιβάλλοντα κάθε φορά.

Έτσι, ενώ στο πραγματικό οικιακό περιβάλλον ο κάτοικος διαμορφώνει ένα βέλτιστο περιβάλλον μόνιμης χρήσης, στο οποίο και εφαρμόζει μικρές αλλαγές κατά περίπτωση, τα υποκείμενα της έρευνας, απελευθερωμένα από τον περιορισμό του συνόλου των αντικειμένων και περιοριζόμενα μόνο από το μέγεθος του δεδομένου χώρου, λειτούργησαν αντίθετα με τις συνήθειες του αλλά κατευθυνόμενα μόνο από τις προσωπικές επιθυμίες τους.

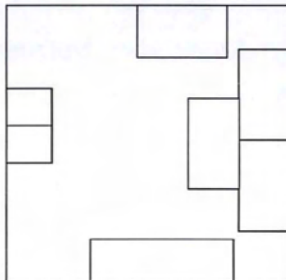
Παράλληλα, τοποθετώντας τις κατόψεις που προκύπτουν από το κάθε άτομο σε ένα επίπεδο, είναι εύκολο να παρατηρηθεί ότι όλα τα άτομα χρησιμοποιούν πλήρως τον χώρο που τους έχει παραχωρηθεί, ώστε, αν και σε ορισμένες περιπτώσεις μεγάλο μέρος του χώρου παραμένει κενό, τελικά και συνολικά, ελάχιστο είναι το εμβαδόν που μένει ανεκμετάλλευτο. Η επιλογή των 4 διαγραμμάτων που παραθέτονται στη συνέχεια είναι τυχαία.



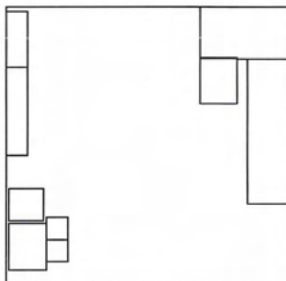
1. Relaxing alone:
music, peaceful, serene



2. Relaxing with friends:
calm, friendly, smiling



3. Entertainment alone:
happy, no worries, cool

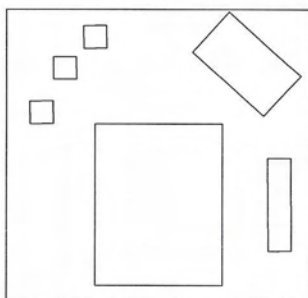


4. Entertainment with friends:
cheerful, charming, graceful

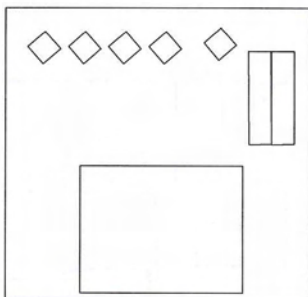
04. Χρήστης A: Carolina



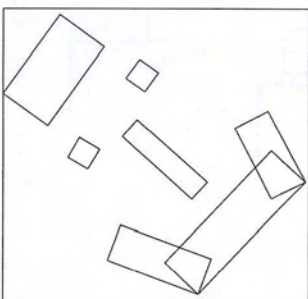
05. Χρήστης Α: Carolina, Ομοεπίπεδη απεικόνιση



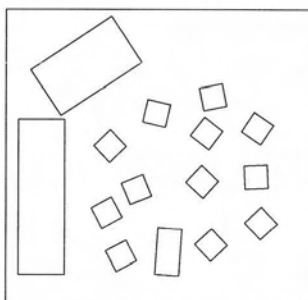
1. Relaxing alone:
warm, cosy, aromatic



2. Relaxing with friends:
dim, comfortable, inspiring

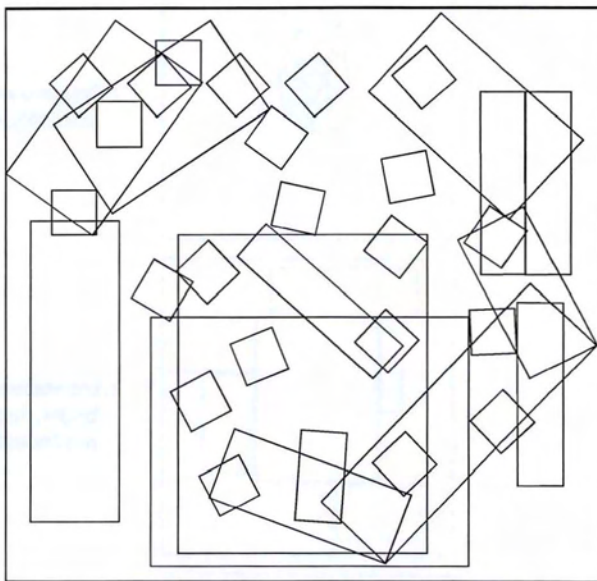


3. Entertainment alone:
cosy, bright, private

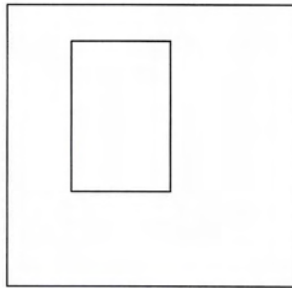


4. Entertainment with friends:
large, loud, adventurous

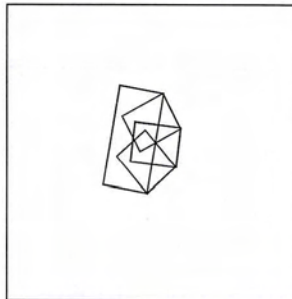
06. Χρήστης Β: Τογα



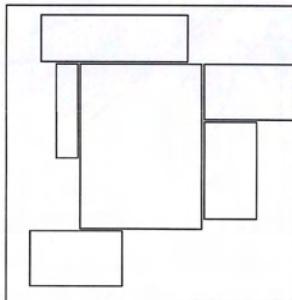
07. Χρήστης Β: Τογα, Ομοεπίπεδη απεικόνιση



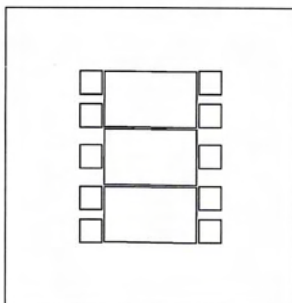
1. Relaxing alone :
bright, soundly, cozy



2. Relaxing with friends:
smoothly, dim, warm

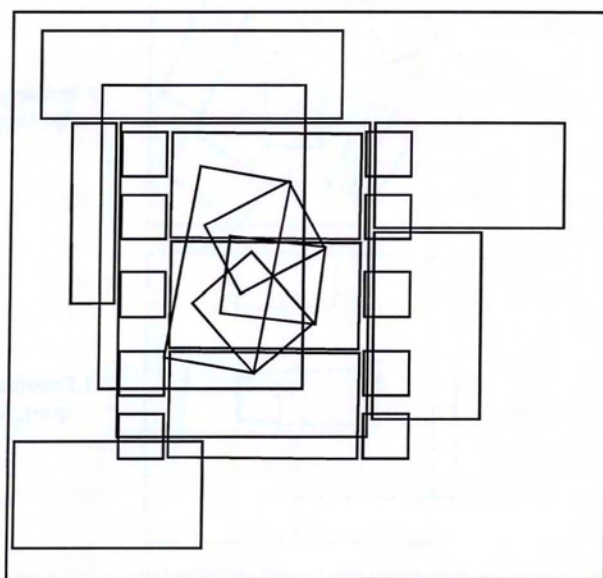


3. Entertainment alone:
bright, inspiring,
postindustrial, recycled

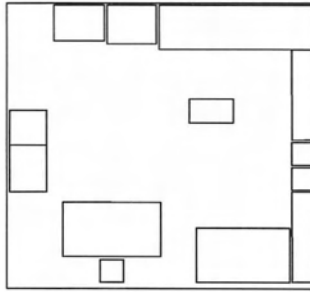


4. Entertainment with friends:
spacious, high, grassy

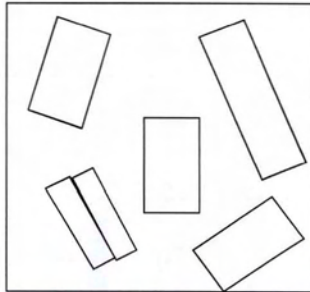
08. Χρήστης Γ: Mireia



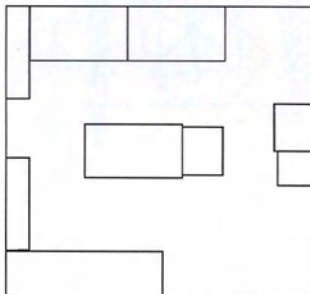
09. Χρήστης Γ: Mireia, Ομοεπίπεδη απεικόνιση



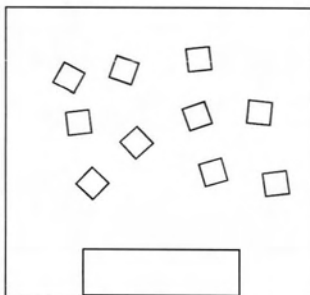
1. Relaxing alone:
equipped, new, big



2. Relaxing with friends:
fun, laughs, wine, warm

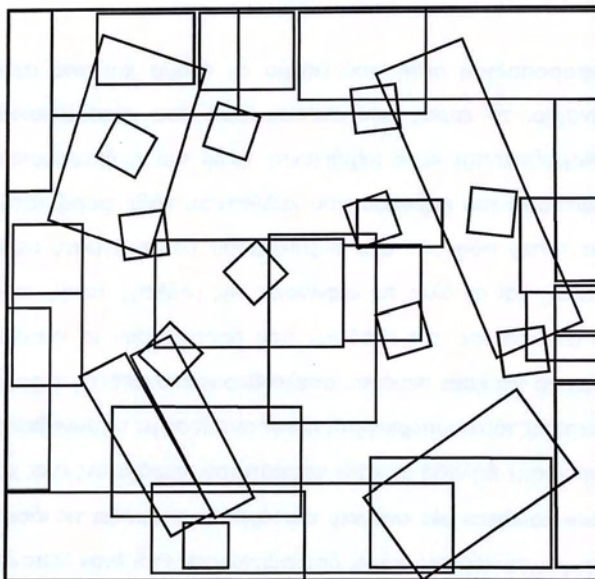


3. Entertainment alone:
quiet, full, traditional



4. Entertainment with friends:
fun, amazing, exhausted

10. Χρήστης Δ: Φωτεινή

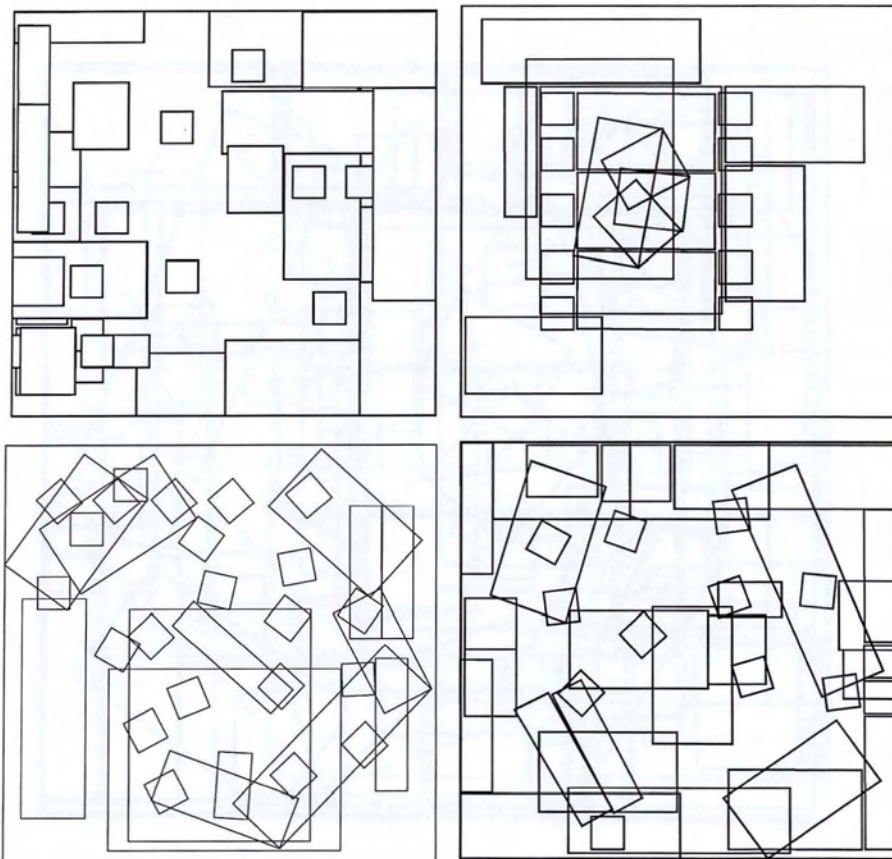


11. Χρήστης Δ: Φωτεινή, Ομοεπίπεδη απεικόνιση

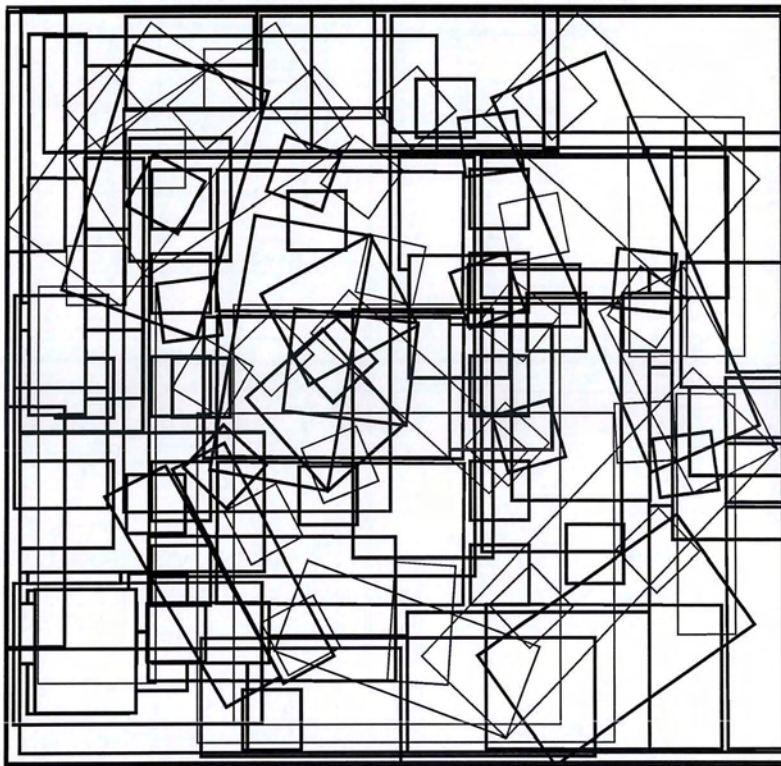
Επιπλέον, τοποθετώντας το σύνολο των κατόψεων που δημιουργήθηκαν από όλα τα άτομα στο ίδιο επίπεδο, είναι εμφανές σε εντονότερο βαθμό το μέγεθος της διασποράς των επίπλων κατά περίπτωση, και επομένως το μέγεθος του εύρους μετακινήσεων που προκύπτουν κατά την εξατομίκευση του χώρου κατά άτομο και κατά περίπτωση, με βάση τα σενάρια χρήσης.

Η διαφοροποίηση αυτή από άτομο σε άτομο και από σενάριο σε σενάριο, το εύρος των αντικειμένων που χρησιμοποιούνται και απορρίπτονται κατά περίπτωση, αλλά και η διαφοροποίηση και διασπορά του εμβαδού που καλύπτεται κάθε φορά κατά την έρευνα αυτή, οδηγούν στο συμπέρασμα ότι πράγματι, σε κάθε περίπτωση και σε όλες τις εκφάνσεις της μελέτης αυτής, το κάθε άτομο αποτύπωσε στις κατόψεις που παρήχθησαν το προσωπικό του ιδανικό για κάθε σενάριο, απελευθερωμένο από τις νόρμες της καθημερινής του συμπεριφοράς και σε αντίθεση με τις συνήθειές του. Αποτυπώθηκε δηλαδή σε κάθε κομμάτι του πειράματος ένας χώρος που ενώ καλύπτει μία ανάγκη, ταυτόχρονα εκφράζει τις ιδέες του χρήστη για τον ιδανικό χώρο, δημιουργώντας έτσι έναν λειτουργικό οικιακό χώρο που χαρακτηρίζεται από την προσωπική σφραγίδα του κατοίκου.

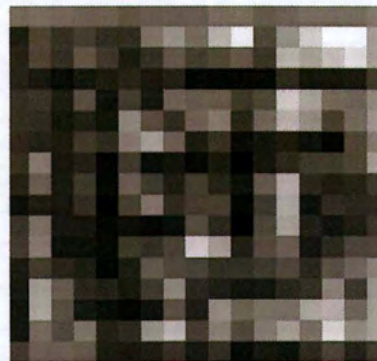
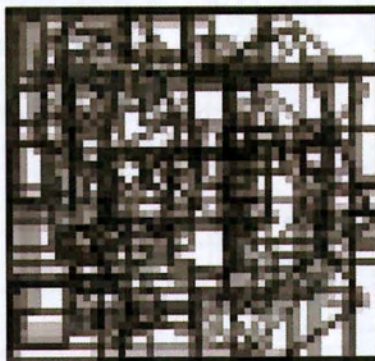
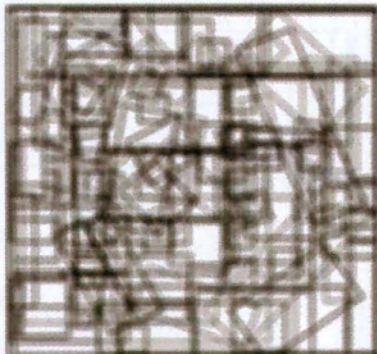
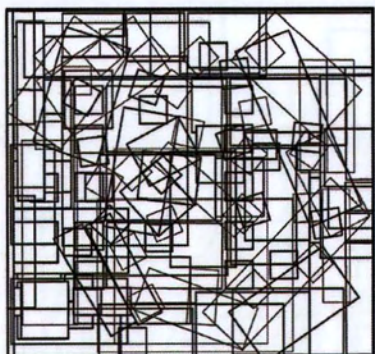
Η αποτύπωση αυτής της **“προσωπικής σφραγίδας”** στην διαρρύθμιση του χώρου για το κάθε άτομο αποτέλεσε το αρχικό εύρημα στο οποίο βασίστηκε το προτεινόμενο σύστημα.



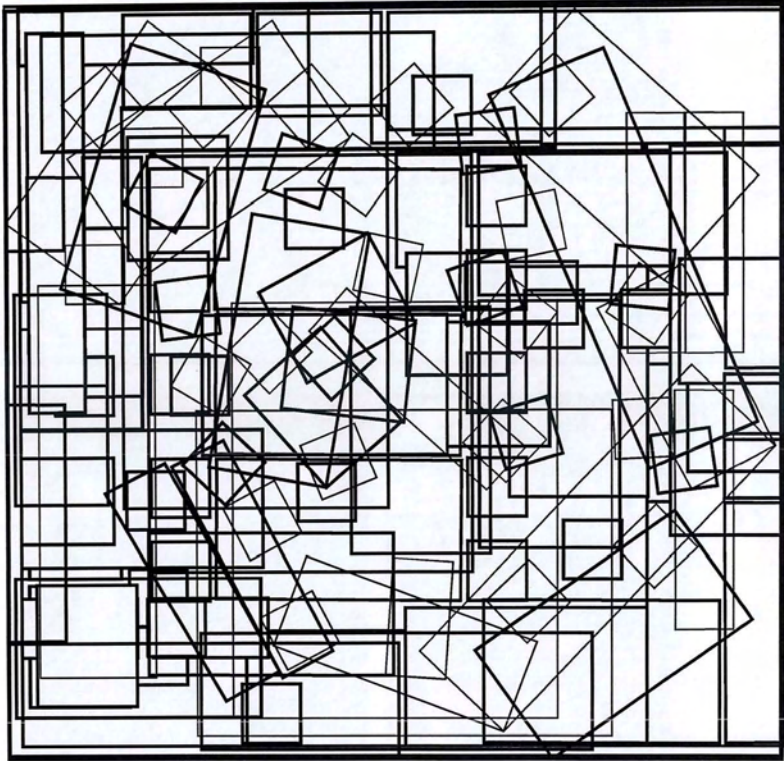
12. Ομοεπίπεδη απεικόνιση ευρημάτων Α - Δ, για κάθε χρήστη ξεχωριστά



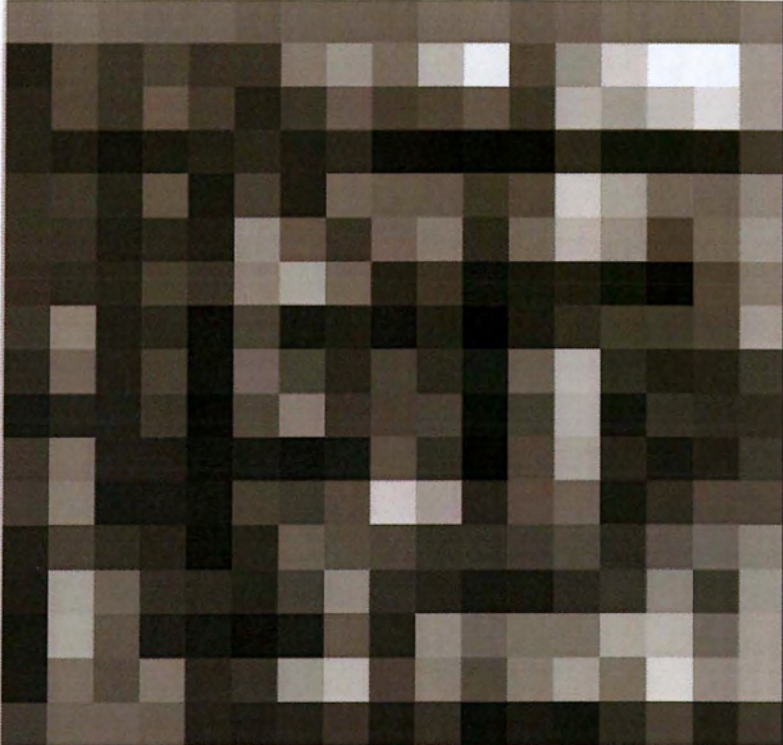
13. Ομοεπίπεδη απεικόνιση ευρημάτων Α - Δ, συνολικά

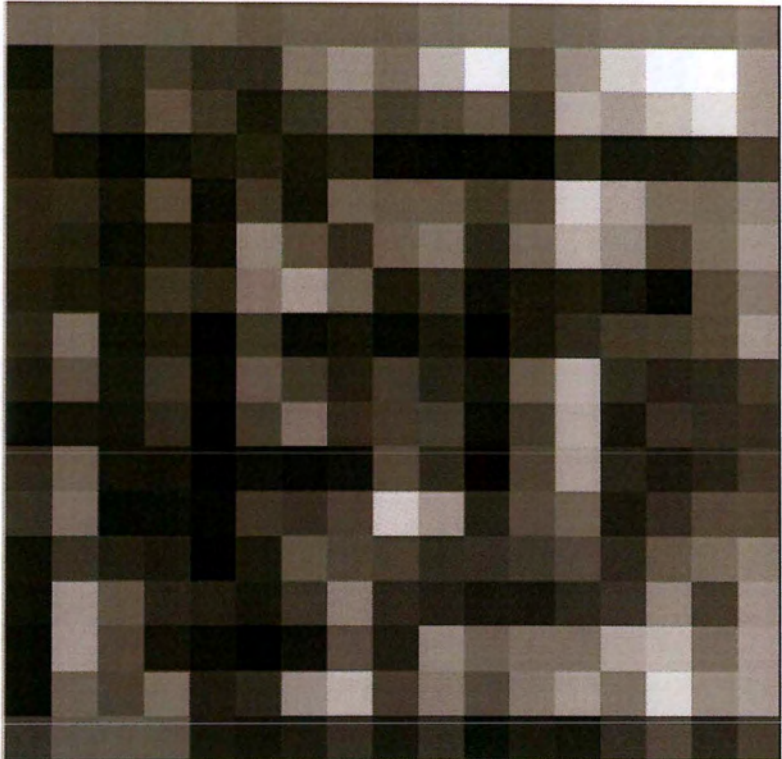


14. Στάδια αφαιρετικής απεικόνισης



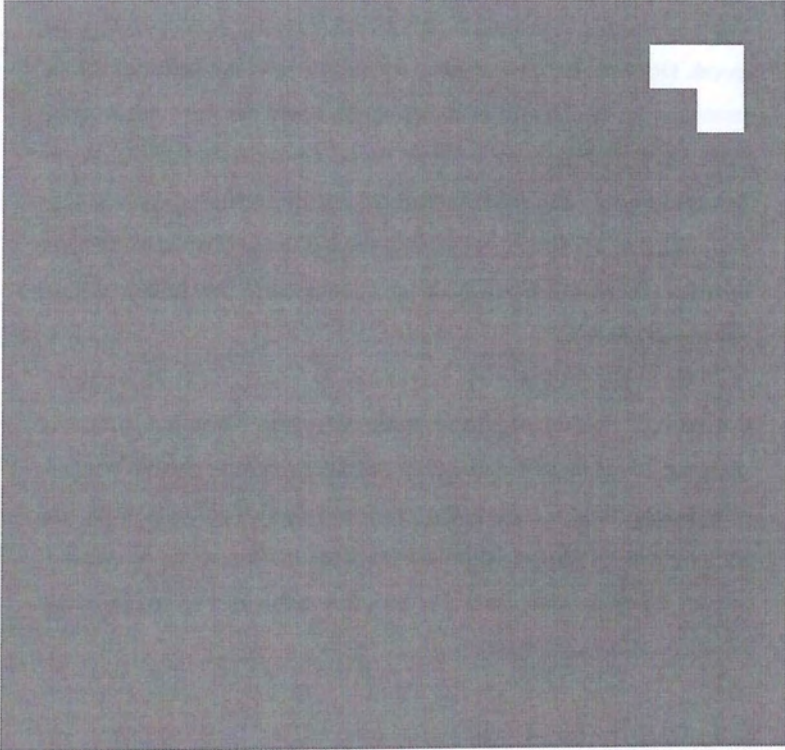
15. Στάδια αφαιρετικής απεικόνισης.
Ομοεπίπεδη απεικόνιση συνόλου και αφαιρετική διασπορά αντικειμένων





16. Στάδια αφαιρετικής απεικόνισης
Αφαιρετική διασπορά αντικειμένων και διακύμανση χρησιμοποιούμενου χώρου

Επιλογή



Το Σύστημα

Όπως προαναφέρθηκε, μέσω αυτής της έρευνας παρουσιάστηκε μία μεγάλη αντίθεση. Σε κάθε δοσμένο σενάριο, όλα τα άτομα δημιούργησαν μία ιδανική διαρρύθμιση, εντελώς διαφορετική κάθε φορά. Ωστόσο, σε πραγματικές συνθήκες, κανένας από αυτούς δε μετακινεί τα έπιπλα στο σπίτι του καθημερινά και κατά περίπτωση, παρά σε εξαιρετικές και σπάνιες περιπτώσεις. Η παρουσία άλλων δωματίων μέσα στο σπίτι προφανώς και αποτελεί παράγοντα που επηρεάζει τη συγκεκριμένη κατάσταση, αλλά όχι όταν πρόκειται για σενάρια κοινωνικής αλληλεπίδρασης, όπως αυτά που δόθηκαν κατά τον πειραματισμό.

Θεωρώντας δεδομένο ότι ο κάθε κάτοικος είναι διαφορετικός χρήστης με τις δικές του συνήθειες και διαφορετικές προσωπικές και κοινωνικές υποχρεώσεις, η λύση που προτείνεται είναι ένα σύστημα με το οποίο θα μπορεί να ορίσει την ιδανική διαρρύθμιση, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιήσει όλο το χώρο όπως αυτός επιθυμεί, για κάθε ένα από τα σενάρια.

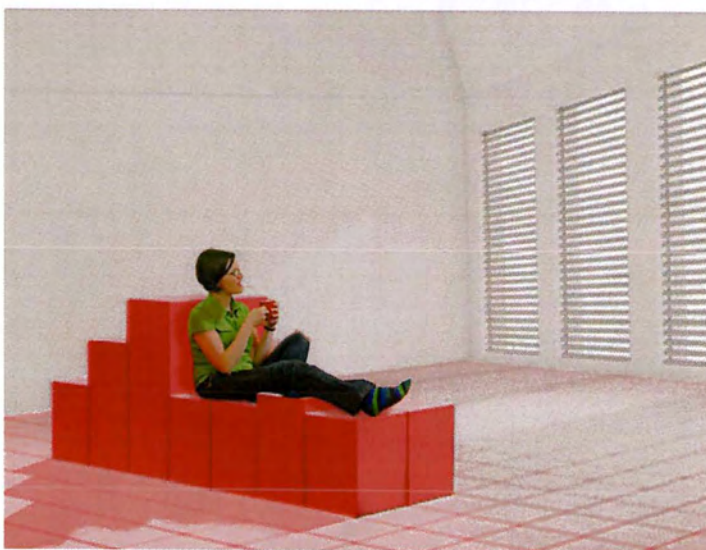
Η πρόταση αποτελεί ένα σύστημα το οποίο, απελευθερώνει τον χρήστη από τον περιορισμένο και δεδομένο αριθμό και τύπο των επίπλων που διαθέτει, ενώ ταυτόχρονα δίνει τη δυνατότητα να προσαρμόσει τον χώρο του, όπως αυτός επιθυμεί, διευκολύνοντας το χρήστη να πειραματιστεί και να βρει τον δικό του "κατοικείν". Το προτεινόμενο δάπεδο σύστημα είναι ένας κάρναβος αποτελούμενος

από ορθογώνια παραλληλεπίπεδα (μονάδα ή ψηφίδα) ύψους 95 εκ. και πλάτους 25 εκ. τα οποία είναι εμβυθισμένα στο πάτωμα του δωματίου εγκατάστασης. Ο χρήστης μέσω μίας ψηφιακής εφαρμογής στο tablet ή το smart phone του θα μπορεί να σχεδιάζει τον ιδανικό του χώρο, αρχικά σε ψηφιακό περιβάλλον και στη συνέχεια στην πραγματικότητα, μέσω του ηλεκτρονικού ελέγχου της κάθε ψηφίδας. Η κάθε μονάδα έχει επιπλέον τη δυνατότητα να εναλλάσσει την άνω βάση της σε μαλακή ή σκληρή επιφάνεια, ανάλογα με την επιθυμητή χρήση.

Με αυτό τον τρόπο ο χρήστης μπορεί να μετατρέψει το πάτωμά του σε καναπέ, τραπέζι, playground κ.ά. δίνοντας διαφορετικά ύψη στις ψηφίδες. Ο κάθε χρήστης/επισκέπτης ενεργοποιεί το σύστημα ώστε να αλλάξει/μετατρέψει το χώρο του ανάλογα με τη διάθεση του ή με βάση καινούρια δεδομένα.



17. Grid System. Παραδείγματα όψεων





18. Grid System. Παράδειγματα όψεων



Στη συνέχεια παρατίθεται ο κύριος εξοπλισμός που προτείνεται για την μονάδα του συγκεκριμένου συστήματος.

- Ένα μοτέρ ball screw

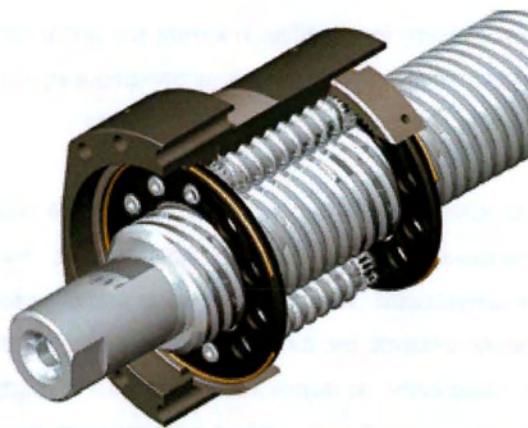
- Ορθογώνιο παραλληλεπίπεδο διαστάσεων 25 x 25 x 95 cm

- Κυλινδρική βάση διαστάσεων 15 x 70 cm

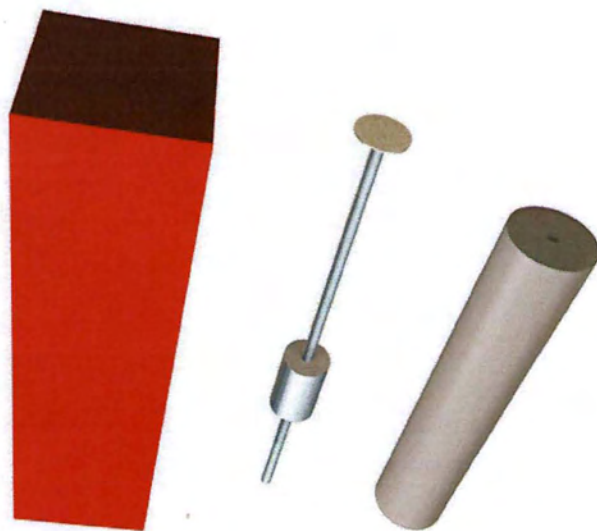
Το ball screw είναι είδος μοτέρ που έχει σαν βασική αρχή τη μετατροπή της περιστροφικής κίνησης σε γραμμική κίνηση με ελάχιστη τριβή. Η κίνηση προκαλείται από το μοτέρ και επιτυγχάνεται με την περιστροφική κίνηση ενός συμπλέγματος γραναζιών σε έναν κύλινδρο, που βρίσκεται μέσα σε έναν άλλον κύλινδρο. Οι δύο κύλινδροι συνδέονται μεταξύ τους σπειρωματικά.

Η εκτόνωση της περιστροφικής κίνησης του ενός μέσα στον άλλον, έχει ως αποτέλεσμα την επιμήκυνση του συμπλέγματος των δύο κυλίνδρων, άρα έχουμε γραμμική κίνηση σε αύξοντα βαθμό. Με αντίθετη κίνηση του μοτέρ έχουμε το αντίστροφο αποτέλεσμα, δηλαδή ελάττωση του συνολικού μήκους του συμπλέγματος.

Στην αρχική του κατάσταση η μονάδα – ψηφίδα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα κλειστό ορθογώνιο παραλληλεπίπεδο. Όταν το ball screw ενεργοποιείται, μετατοπίζει τον εσωτερικό κύλινδρο ως προς τον κάθετο άξονα, σε ύψος σύμφωνα πάντα με την εντολή του πομπού. Ο κύλινδρος στη συνέχεια μετακινεί το ορθογώνιο παραλληλεπίπεδο με το οποίο είναι συνδεδεμένο κρατώντας



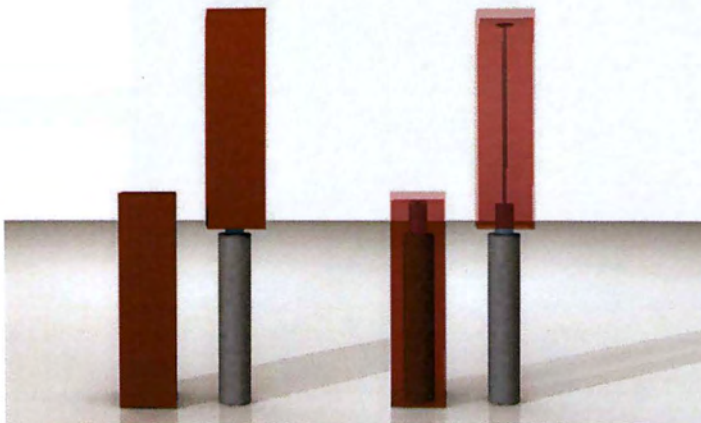
19. Μοτέρ ball screw



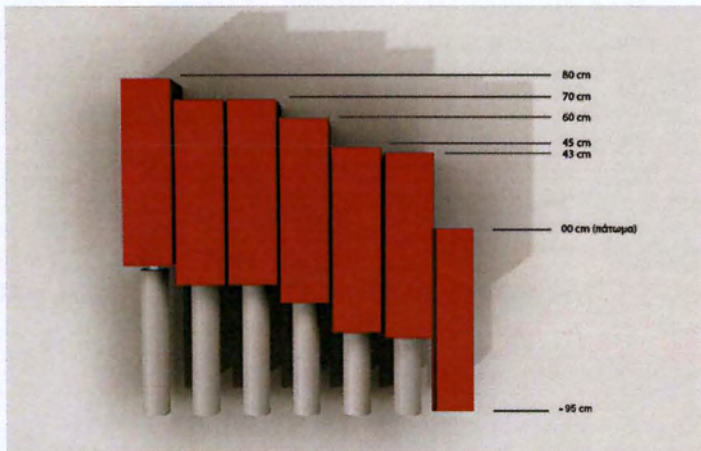
20. Grid System, Δομικά Στοιχεία

σταθερή τη βάση της ψηφίδας. Η κίνηση του μοτέρ προς τη μία ή την άλλη κατεύθυνση επιτυγχάνεται με την εφαρμογή μιας τάσης 36V στα άκρα του. (www.digitaltvinfo.gr, 21/09/2011)

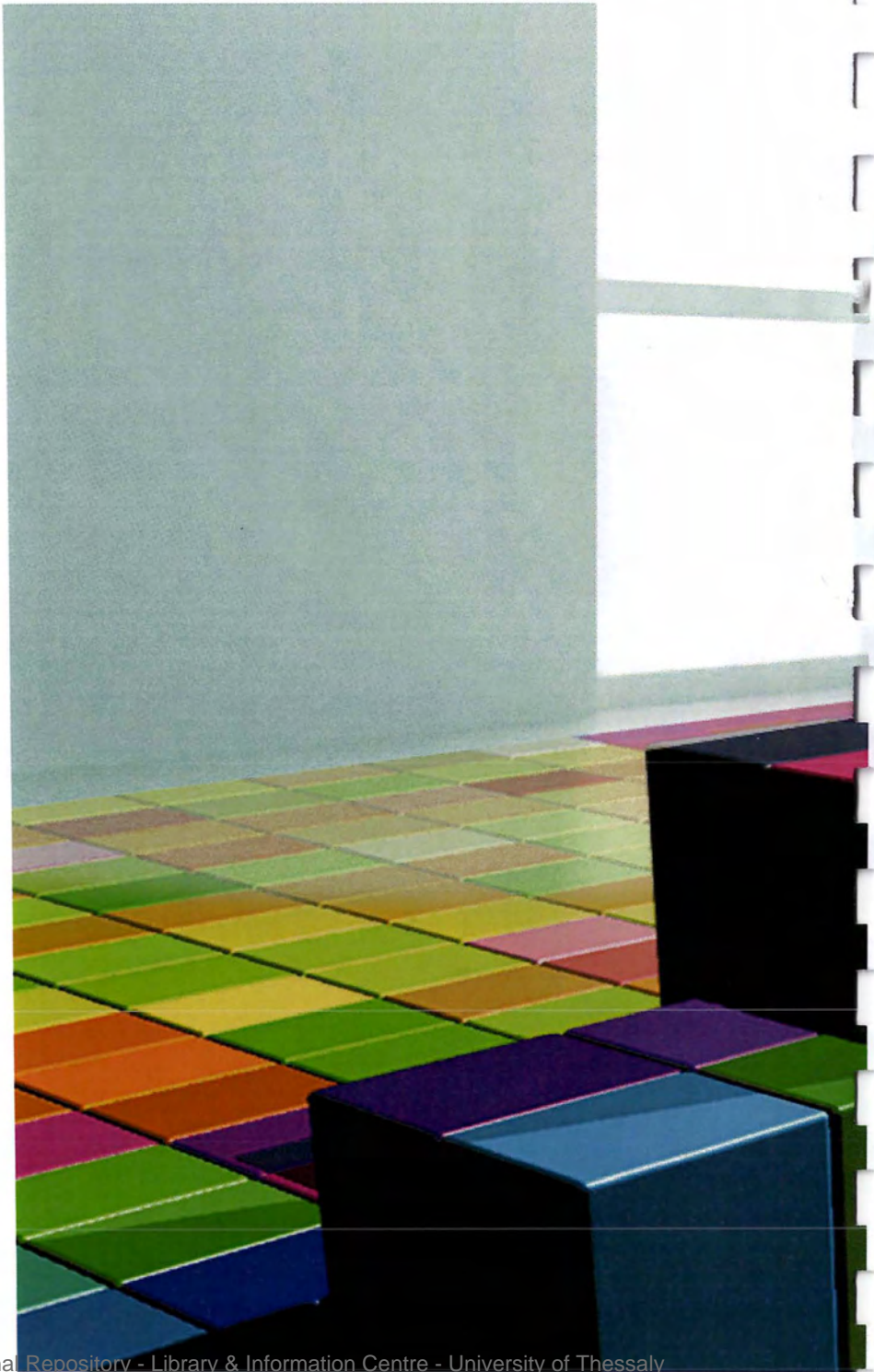
Το ορθογώνιο παραλληλεπίπεδο αποτελείται από υαλοβάμβακα με επίστρωση πολυαμιδίου. Στο πάνω μέρος της μονάδας έχει συμπεριληφθεί κενός χώρος στον οποίο τοποθετείται ο μηχανισμός αλλαγής της άνω τετράγωνης βάσης, ανάλογα με τη χρήση. Θεωρώντας ως αρχική κατάσταση όταν η επιμήκυνση του συστήματος είναι μηδενική, η τελική του κατάσταση (μέγιστο ύψος) είναι στα 80 εκατοστά.



21. Grid System.
Ακραίες καταστάσεις



22. Grid System
Έκταση συστήματος σε ακραίες καταστάσεις και ενδιάμεσα ύψη



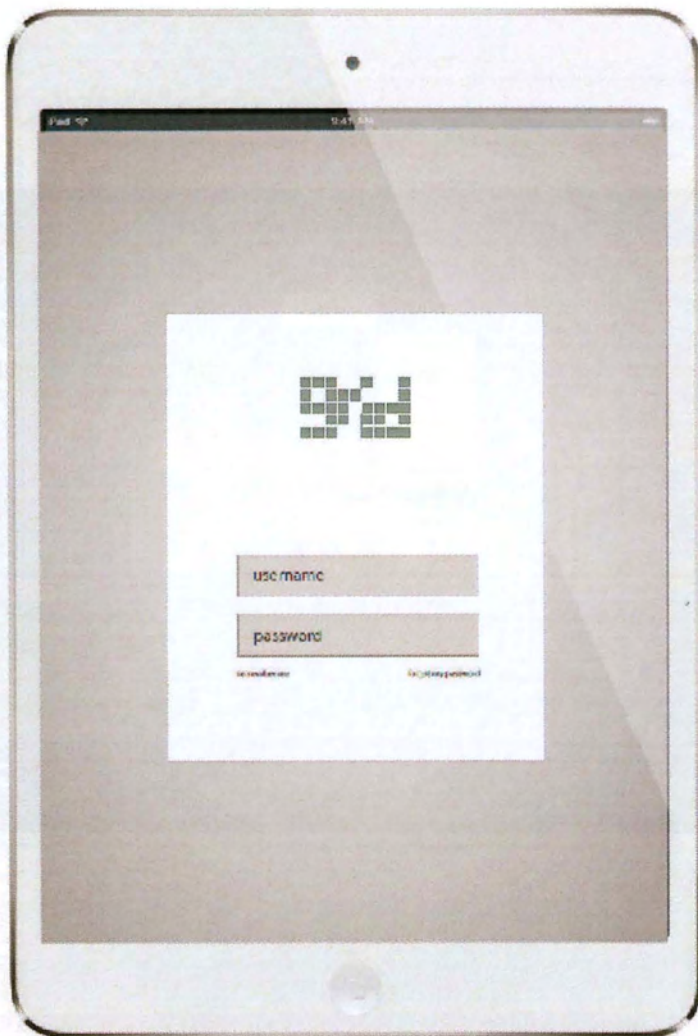


Η Εφαρμογή

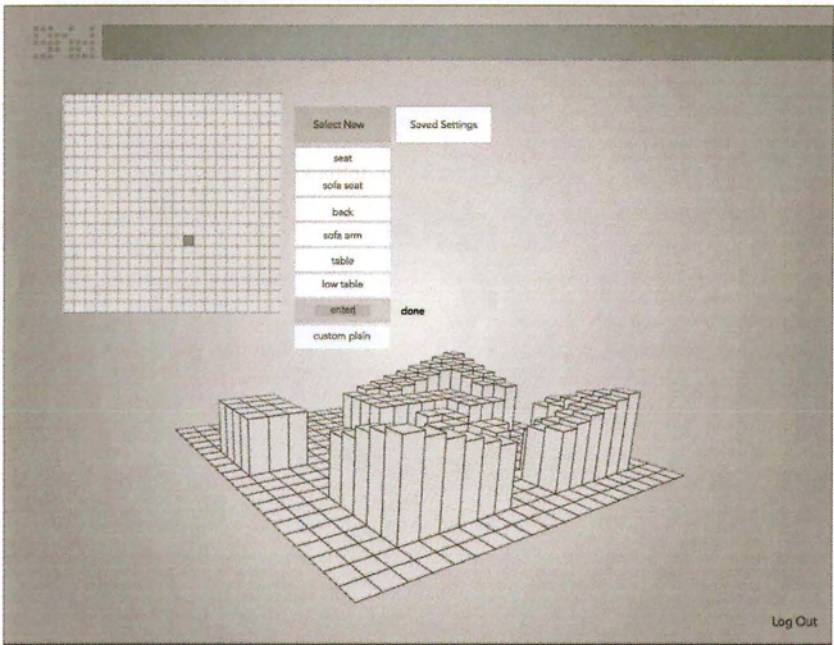
Η εργασία λοιπόν προτείνει διαδραστικό πάτωμα αποτελούμενο από ψηφίδες εμβυθισμένες στο δάπεδο και το οποίο δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να το διαμορφώσει σε ιδανικό τοπίο εσωτερικής διαρρύθμισης τον χώρο του, με απλό και άμεσο τρόπο. Όπως προαναφέρθηκε, το δάπεδο αυτό ελέγχεται από ηλεκτρονική εφαρμογή, ειδικά σχεδιασμένη για κινητό τηλέφωνο ή tablet.

Ο χρήστης, με την εγκατάσταση του διαδραστικού πατώματος εγκαθιστά και την εφαρμογή στην ηλεκτρονική συσκευή της επιλογής του. Στην συνέχεια, του δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσει προσωποποιημένη σελίδα στην οποία μπορεί να αποθηκεύει τις αγαπημένες του διαμορφώσεις, σαν τελικό αποτέλεσμα, αλλά και τα ύψη που τον εξυπηρετούν για διάφορες χρήσεις.

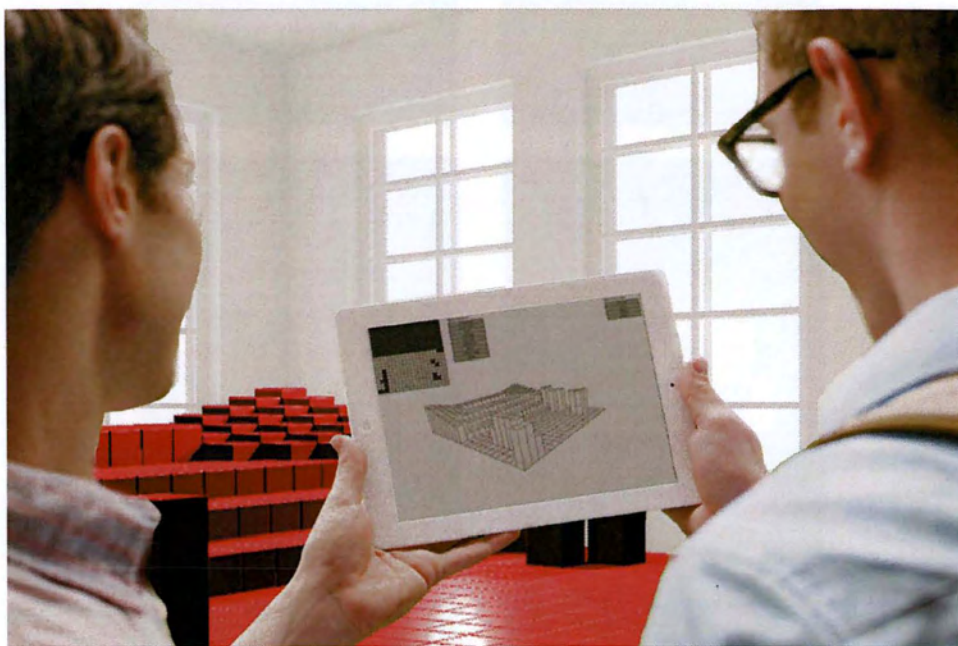
Ταυτόχρονα, η εφαρμογή παραθέτει μία σειρά εργοστασιακών ρυθμίσεων, με προκαθορισμένα ύψη που αντιστοιχούν σε συμβατικά έπιπλα, όπως ύψος καρέκλας, τραπεζιού ή γραφείου κ.α. Οι ρυθμίσεις αυτές μπορούν στην συνέχεια να διαγραφούν ή να επαναπροσδιοριστούν από το χρήστη, ώστε να ταιριάζουν στα δικά του μεγέθη και συνήθειες.



23. Grid System, Αρχική Οθόνη

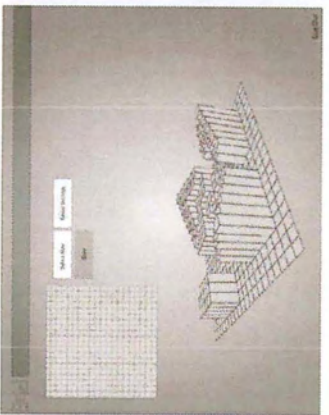
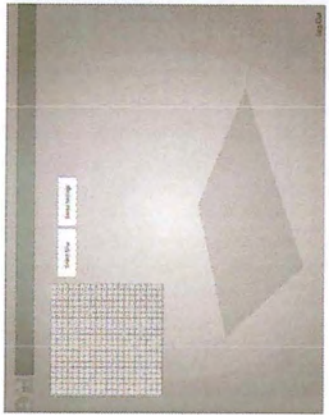
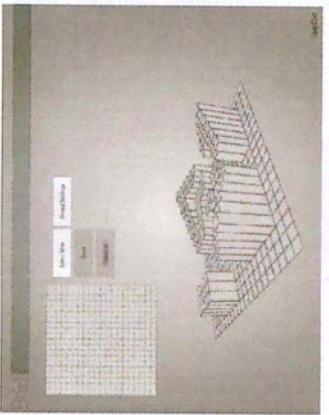
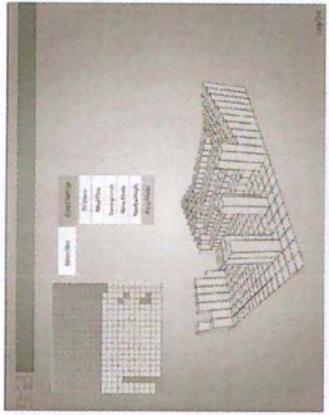
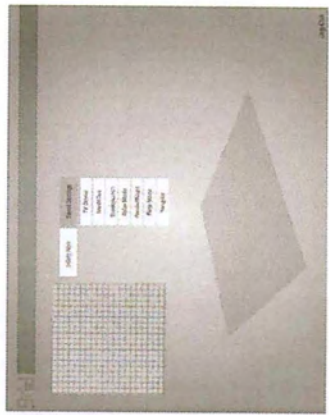
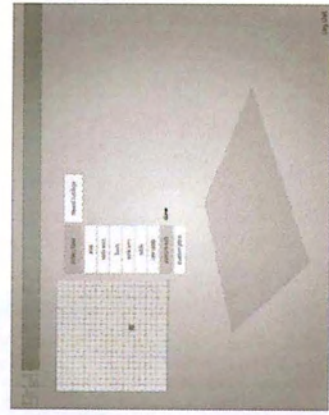


24. Grid System Σχεδίαση περιβάλλοντος

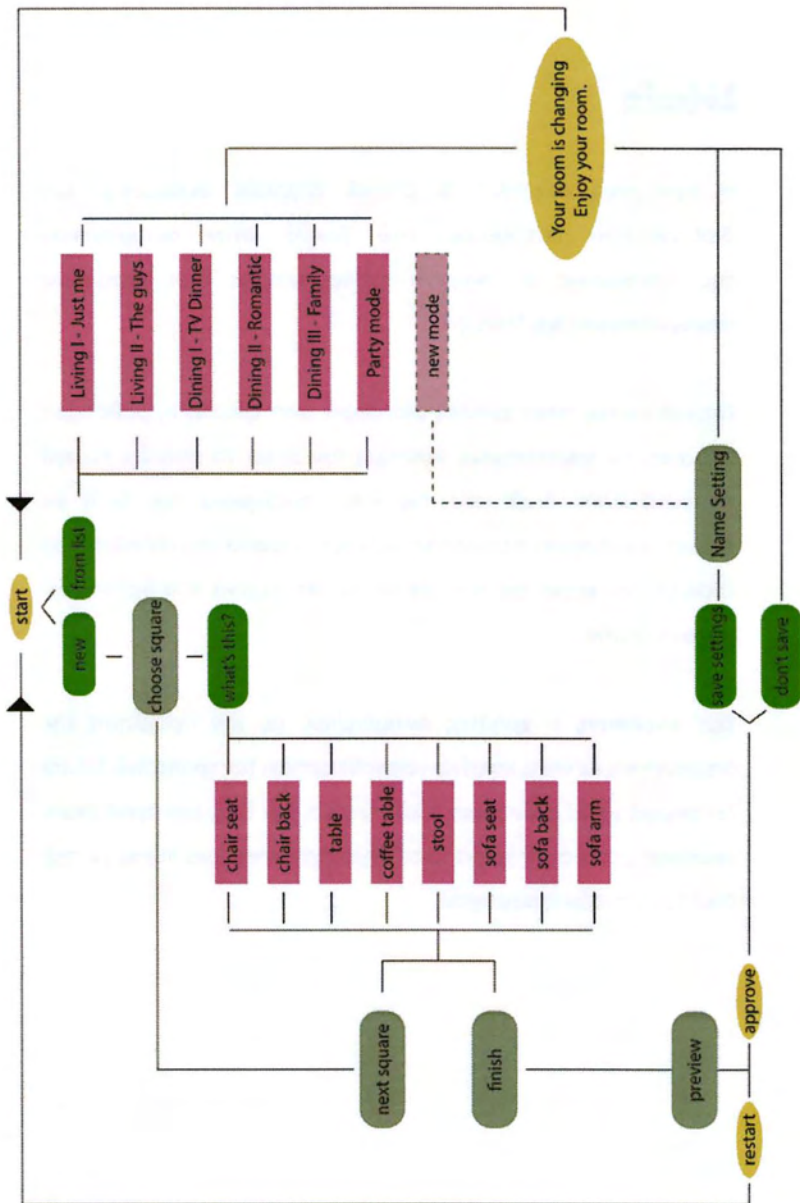


25. Grid System

Ψηφιακή απεικόνιση και Δημιουργία



26. Grid System
Οθόνες Αλληλεπίδρασης



27. Grid System
Εφαρμογή, Διάγραμμα ροής

Σύζευξη

Η εφαρμογή αποτελεί το βασικό εργαλείο διαχείρισης του διαδραστικού πατώματος, ενώ βοηθά στην αντιμετώπιση της διαδικασίας ως παιχνίδι ενθαρρύνοντας έτσι περαιτέρω πειραματισμούς και δοκιμές.

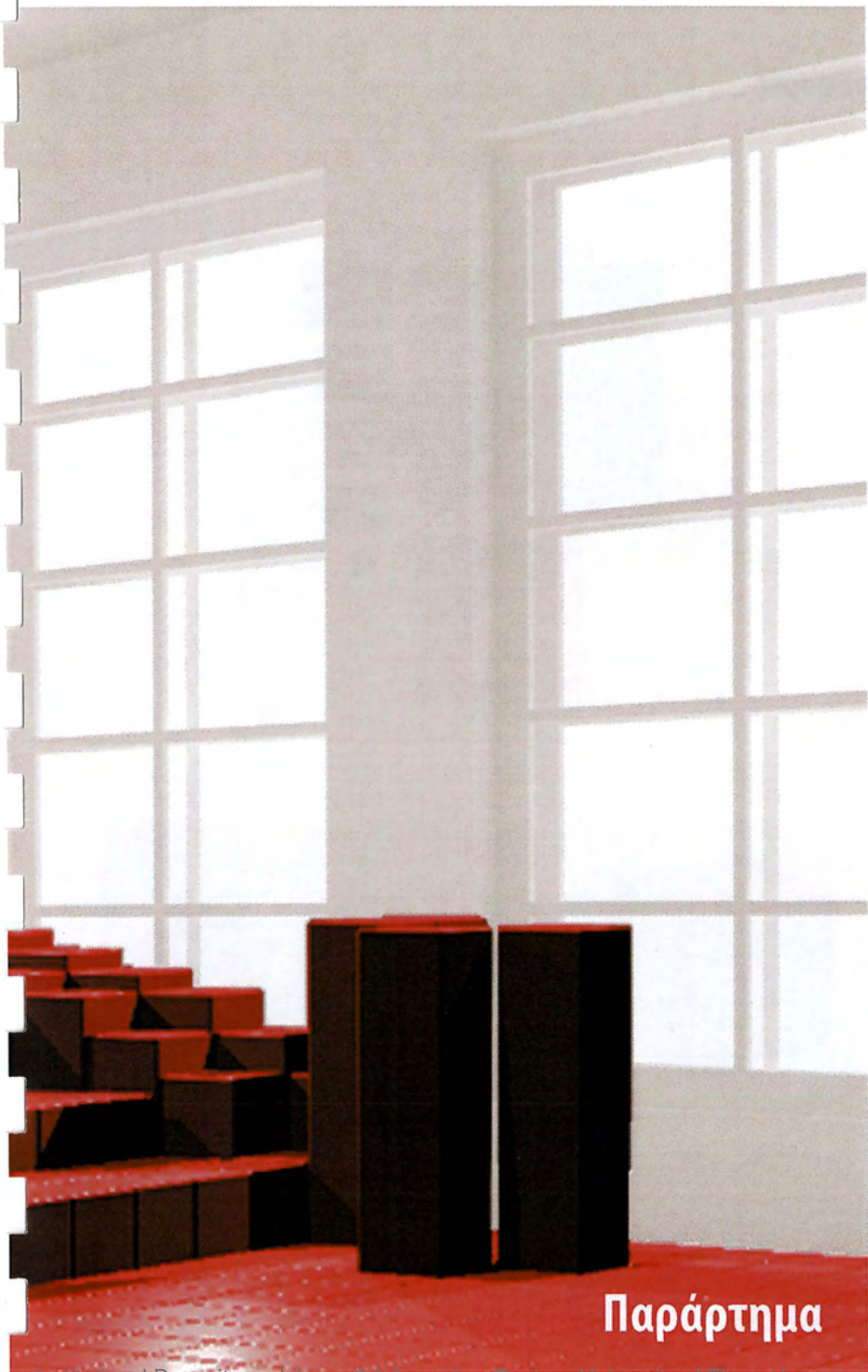
Παραθέτοντας στον χρήστη μία σειρά από εύκολα προσβάσιμες επιλογές, το προτεινόμενο σύστημα τον καλεί να επιλέξει ενεργά το περιβάλλον διαβίωσης του ενώ ταυτόχρονα του ζητά να επαναπροσδιορίσει τις ανάγκες του και τον τρόπο που αλληλεπιδρά τόσο με τον χώρο του όσο και με τα αντικείμενα που βρίσκονται μέσα σε αυτόν.

Κατ' επέκταση, ο χρήστης αντιμέτωπος με την πρόκληση της δημιουργίας εκ νέου, καλείται να αναθεωρήσει τον τρόπο που ζει και λειτουργεί μέσα στον χώρο, ενώ εξετάζει την δική του προσωπική έκφραση μέσα στον χώρο αυτό δημιουργώντας ένα τοπίο με την δική του μοναδική σφραγίδα.



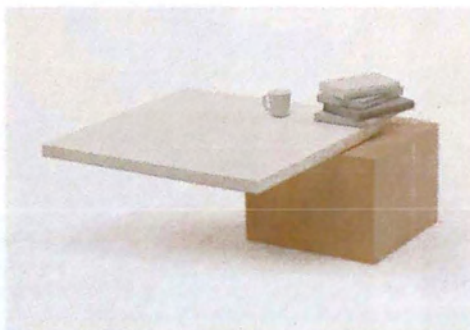
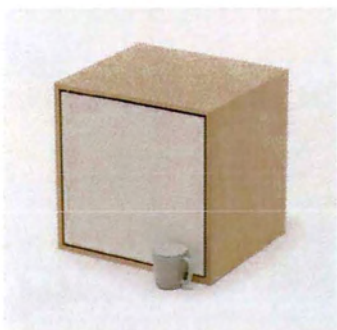
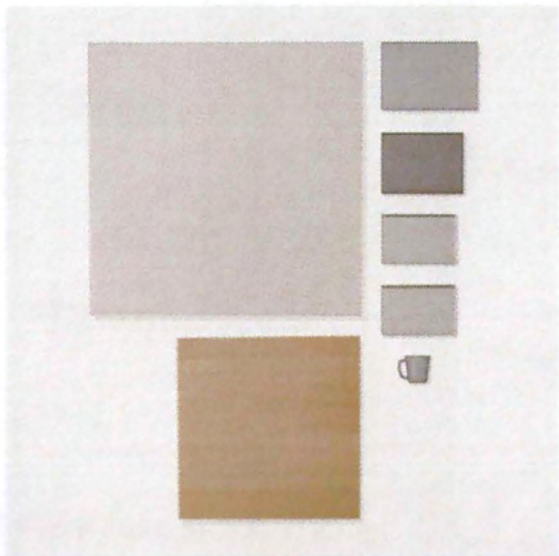
28. Εξέλιξη χρήσης μέσα από πειραματισμό.



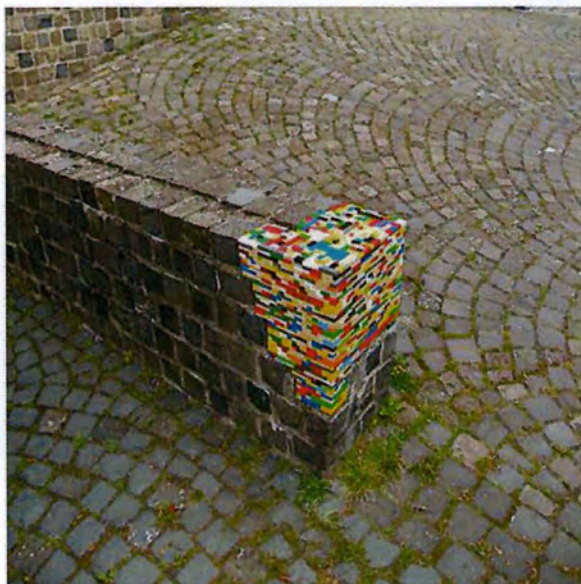


Παράρτημα

Αναφορές



Object Dependencies _ Nendo

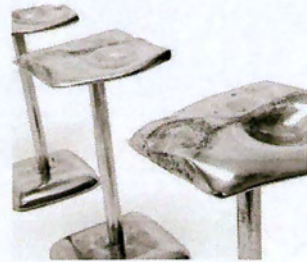


Guerilla Lego _ Jan Vormann

Αναφορές

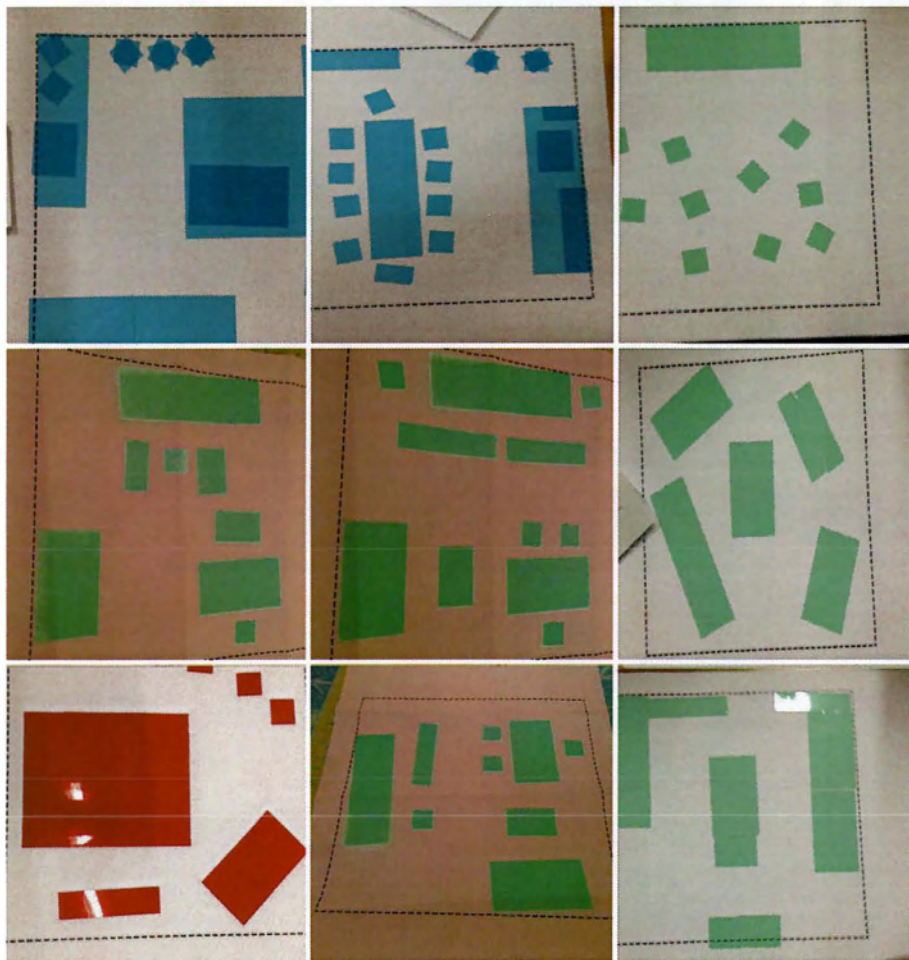


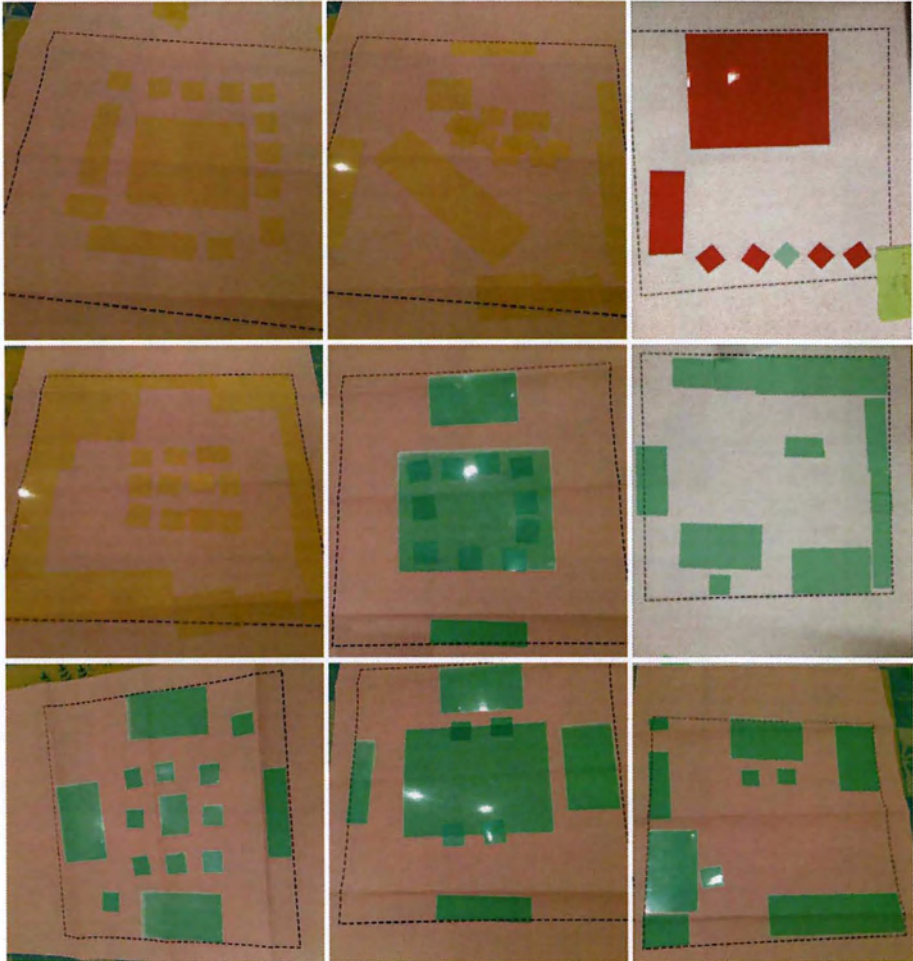
Foam party_MartijnRighters



Record_endesigns

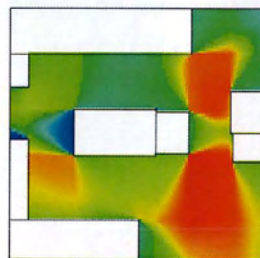
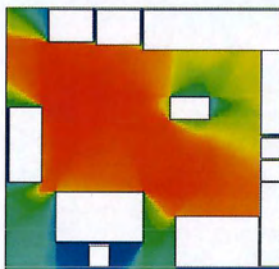
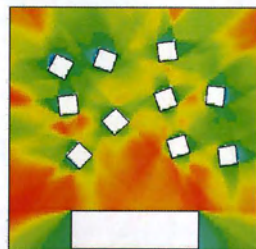
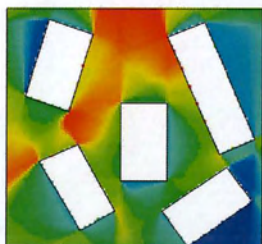
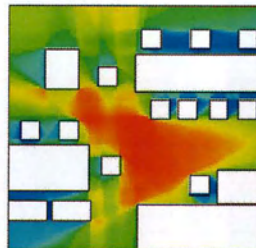
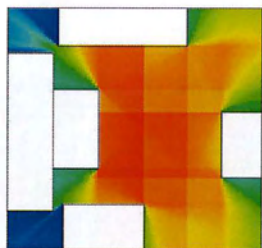
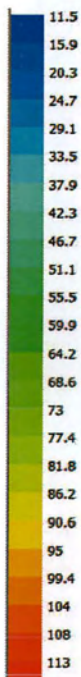
Πείραμα

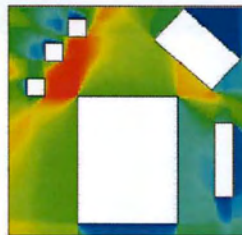
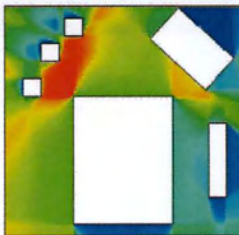
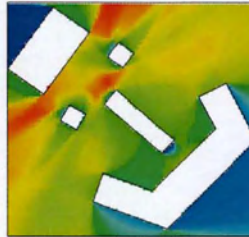
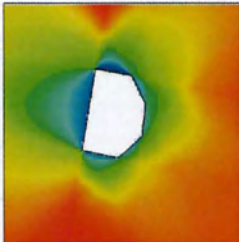
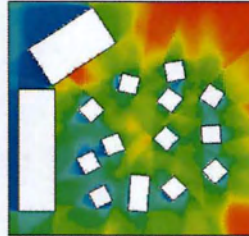
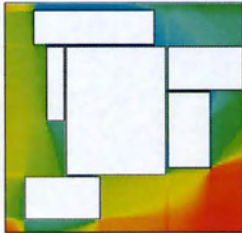
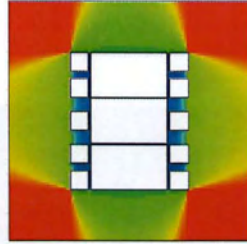
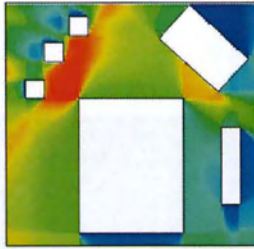




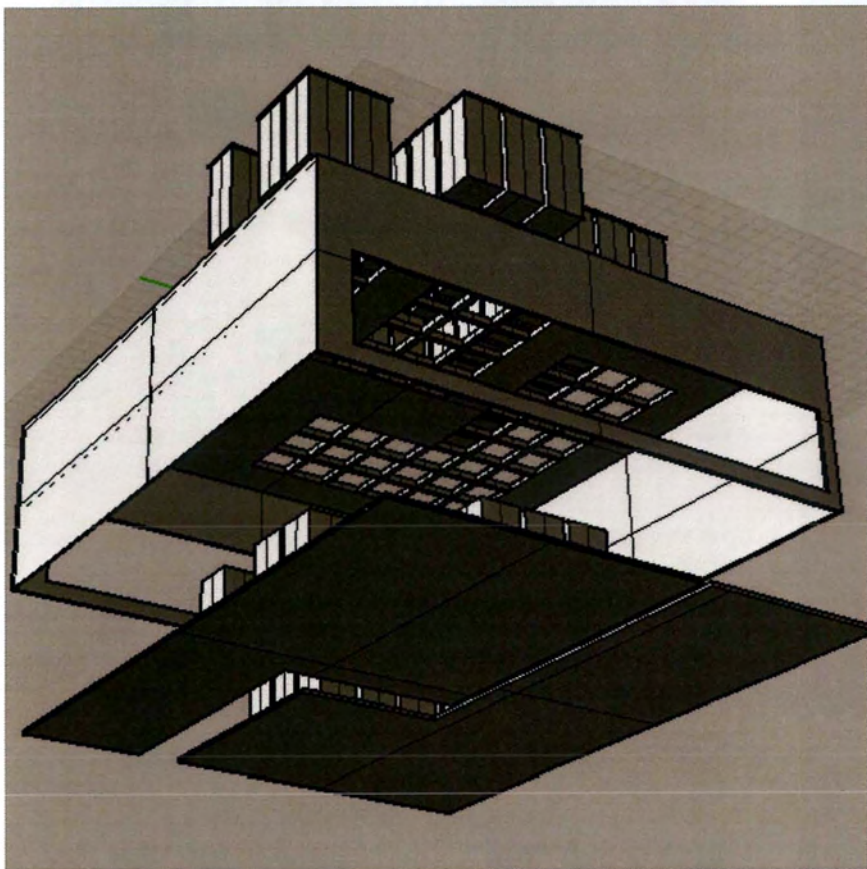
Πείραμα

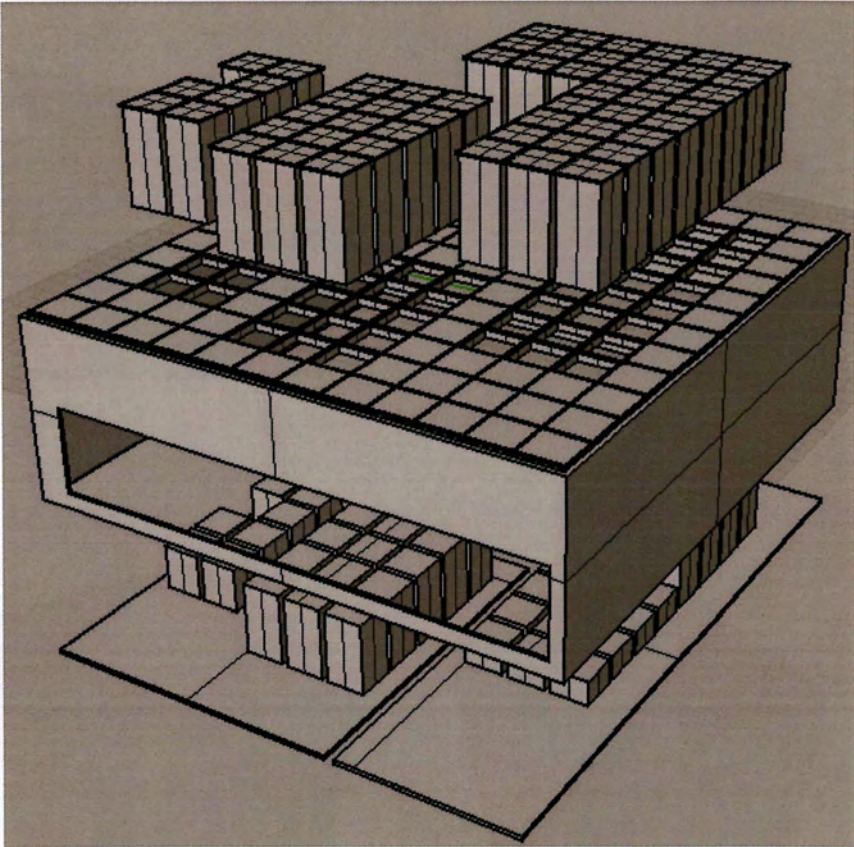
Syntax 2D



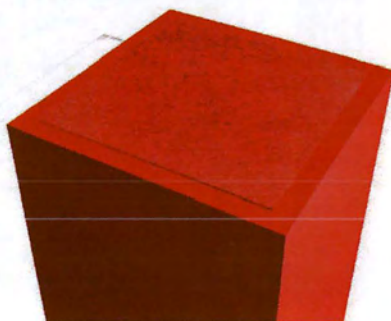
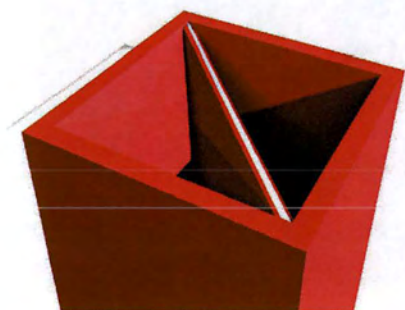
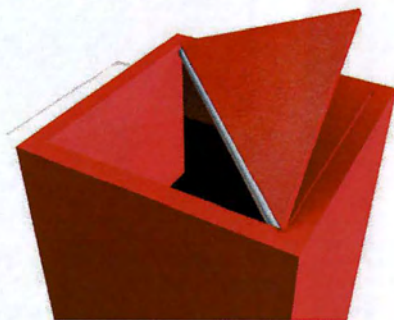
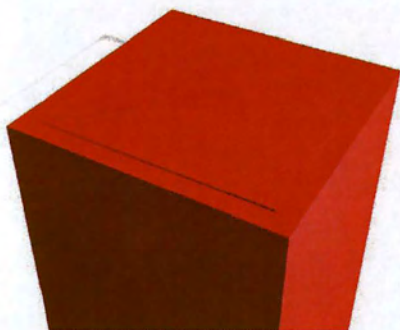


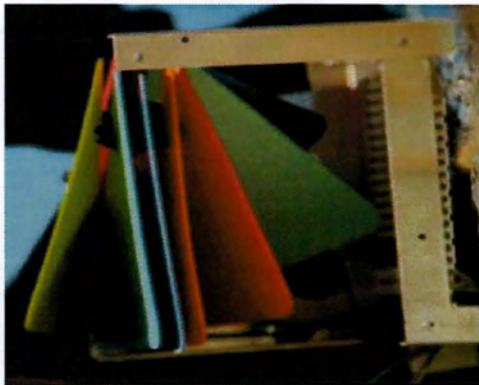
Σχεδιασμός Μακέτας



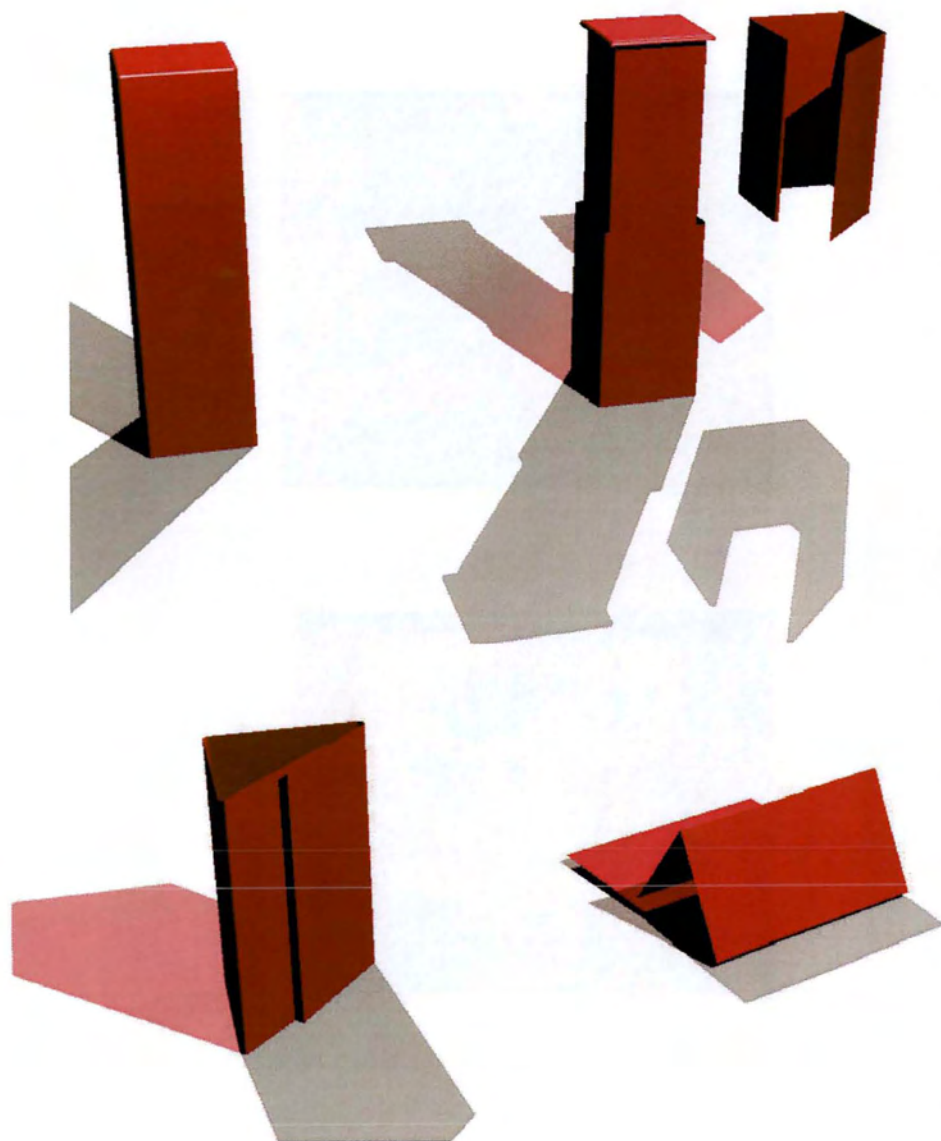


Πειραματισμοί Σκέψεις

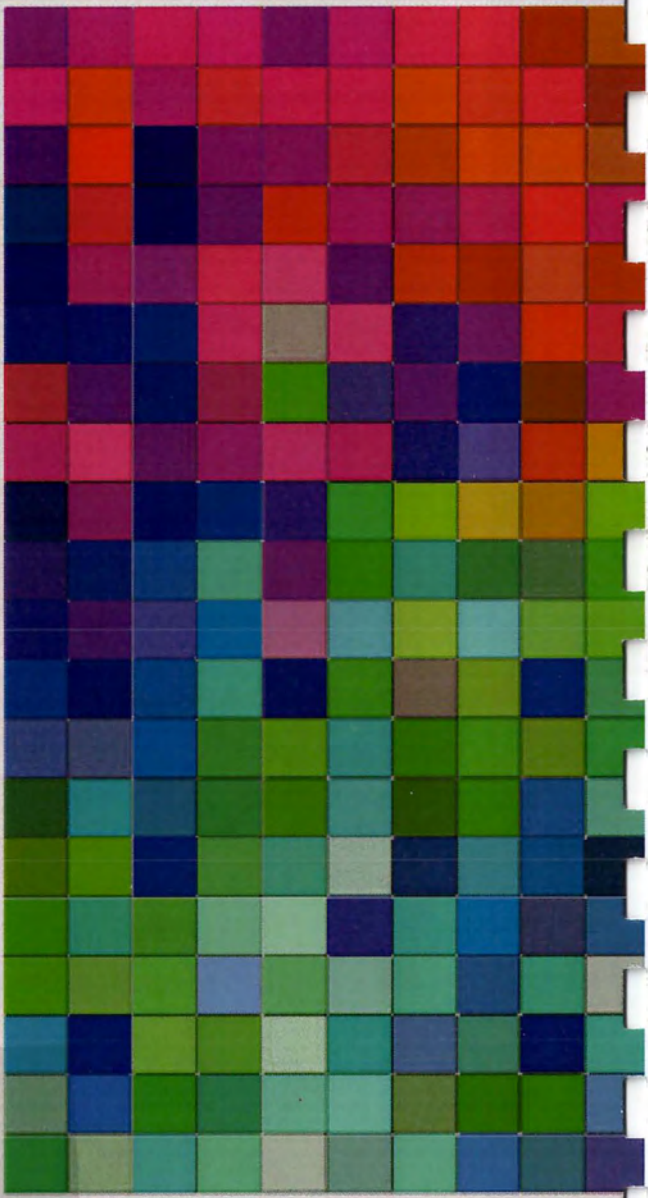




Πειραματισμοί Σκέψεις







ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ



004000121558

