

Πολυτεχνείο Κρήτης
Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Διπλωματική Εργασία

Επαυξάνοντας την αίσθηση της πόλης: Ενισχύοντας την περιβαλλοντική συνείδηση

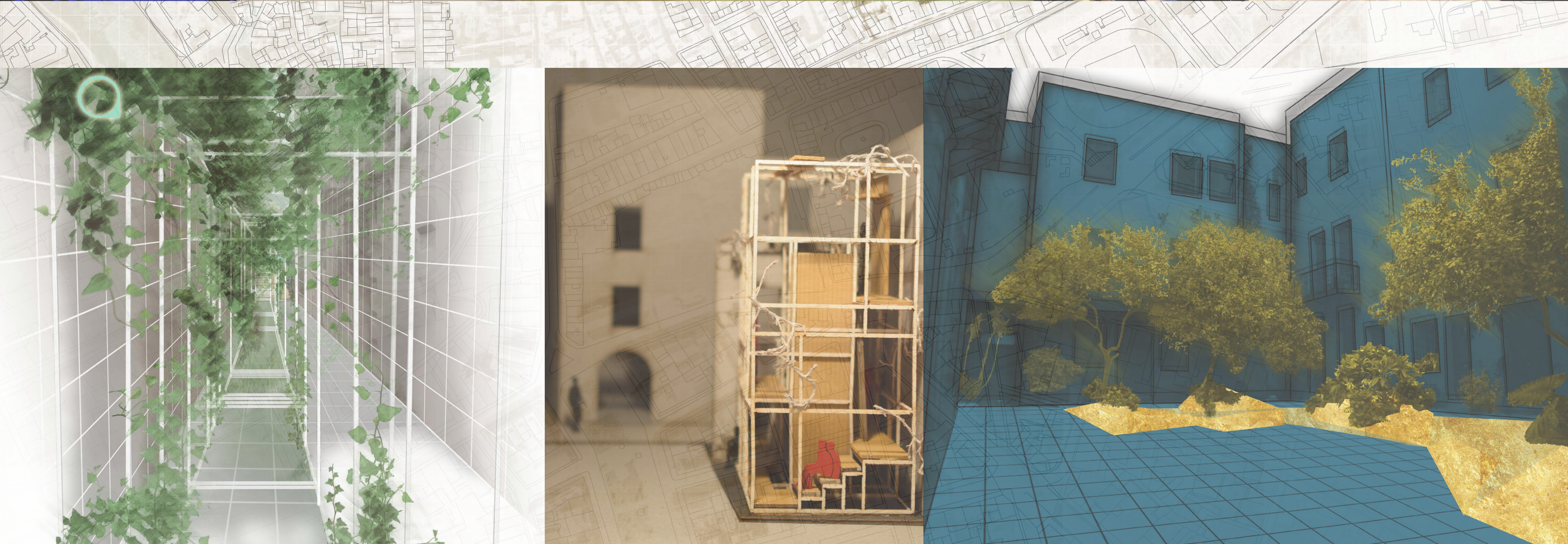
Σαπουντζή Δέσποινα

Τριμελής επιτροπή: Κ-Α. Ουγγρίνης (επιβλέπων), Δ. Διμέλλη, Α. Μανιά

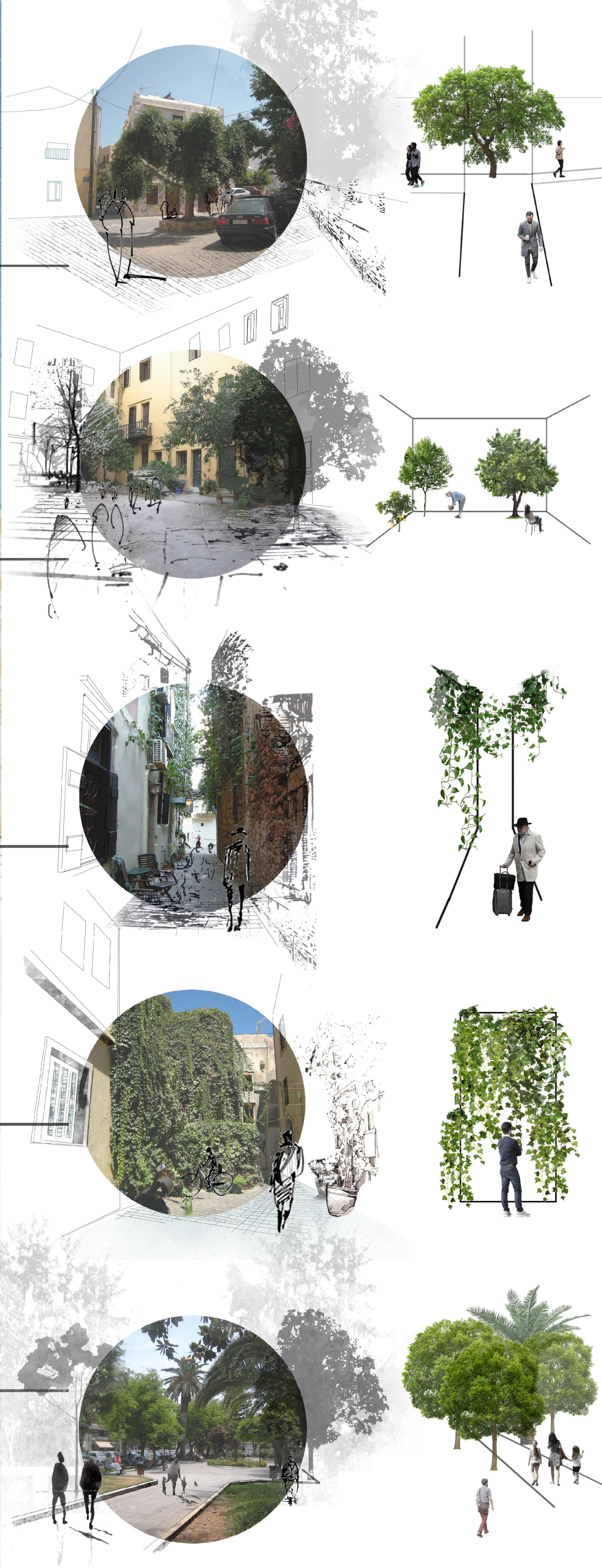
Χανιά• 2018



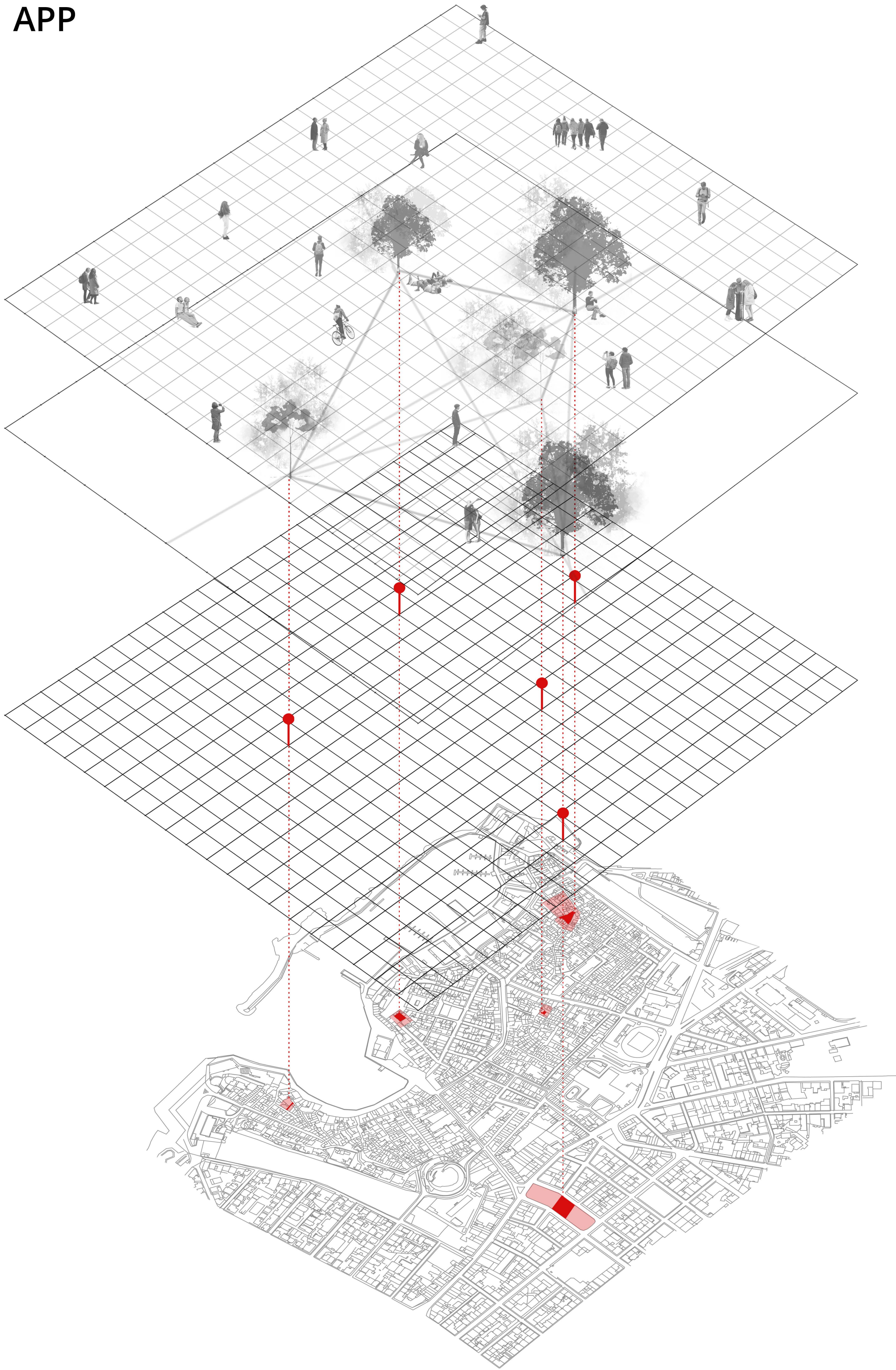
Ο σύγχρονος αστικός άνθρωπος έχει αποξενωθεί από το φυσικό περιβάλλον, με αποτέλεσμα αυτό να έχει μετατραπεί σε ένα ανοίκειο περιβάλλον. Στις πόλεις, οι οποίες συγκεντρώνουν την πλειοψηφία του πληθυσμού, το πράσινο συρρικνώνεται και υποβαθμίζεται συνεχώς, παρά την αναγκαιότητα και την θετική επίδραση του στον άνθρωπο. Το θέμα της διπλωματικής εργασίας αφορά την ενίσχυση της βιωματικής εμπειρίας σε χώρους αστικού πρασίνου, μέσα από το συνδυασμό πραγματικού και ψηφιακού περιβάλλοντος. Στόχος είναι η (επανα) οικειοποίηση δημόσιων χώρων πρασίνου και η σύνδεση του ατόμου με φυσικά στοιχεία. Στη σύγχρονη εποχή, η κυριαρχία της τεχνολογία και των εικόνων μετασχηματίζει την χωρική αντίληψη και οι συσκευές φορητής επικοινωνίας, όπως το κινητό τηλέφωνο, αποτελούν την ενδιάμεση κατάσταση ανάμεσα στο σώμα και στο δημόσιο χώρο. Αναγνωρίζοντας την κατάσταση αυτή, η τεχνολογία πληροφοριών και επικοινωνίας ενσωματώνεται στο σχεδιασμό της εμπειρίας και χρησιμοποιείται ως μέσο αλλαγής συμπεριφοράς και επαύξησης των χαρακτηριστικών του περιβάλλοντος. Αντικείμενο της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι ο σχεδιασμός υλικών και εικονικών επεμβάσεων σε σημεία πρασίνου στο κέντρο και την παλιά πόλη των Χανίων. Η εργασία αποτελείται από ένα παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας για φορητές συσκευές και αρχιτεκτονικές κατασκευές, ο συνδυασμός των οποίων δημιουργεί υβριδικούς χώρους στα σημεία ενδιαφέροντος. Ο ιστός της πόλης μετατρέπεται σε μία πλατφόρμα παιχνιδιού, στην οποία οι παίκτες καθοδηγούνται από την ψηφιακή εφαρμογή. Υπάρχουν δύο κινητήριες δυνάμεις που διέπουν την εφαρμογή: η επαύξηση του περιβάλλον και η επικοινωνία ανάμεσα στους χρήστες. Το επίπεδο της απτής πραγματικότητας στα σημεία επέμβασης εμπεριλαμβάνεται με ένα νέο ψηφιοποιημένο επίπεδο που μετασχηματίζει την ατμόσφαιρα του περιβάλλοντος και ενισχύει τα φυσικά στοιχεία του υφιστάμενου χώρου. Ο χρήστης εισέρχεται σε μία επαυξημένη πραγματικότητα, στοιχεία της οποίας μπορεί να επεξεργαστεί, αποκτώντας πιο ενεργό ρόλο στην επικοινωνία του με το περιβάλλον. Παράλληλα, παραμένει συνδεδεμένος, ανταλλάσσει πληροφορίες και συνεργάζεται με άλλους χρήστες. Η εφαρμογή είναι ένα μέσο κοινωνικής δικτύωσης, μέσα από το οποίο παρακινείται η συμμετοχή και ανατροφοδοτείται περαιτέρω η δραστηριότητα του παιχνιδιού. Οι χρήστες αλληλεπιδρούν με το χώρο εικονικά και σωματικά, βιώνοντας το περιβάλλον με όλες τις αισθήσεις. Οι αρχιτεκτονικές δομές στα σημεία επέμβασης βελτιώνουν τις συνθήκες του χώρου, προσφέρουν ένα βαθμό μεταβλητότητας στον χρήστη και ενισχύουν το παιχνίδι. Η συγχώνευση εικονικών και υλικών επεμβάσεων μετατρέπει τους υφιστάμενους δημόσιους χώρους πρασίνου σε χώρους δραστηριότητας, κοινωνικοποίησης και εκτόνωσης από το άγχος των αστικών κέντρων.



ΠΡΑΣΙΝΑ ΣΗΜΕΙΑ



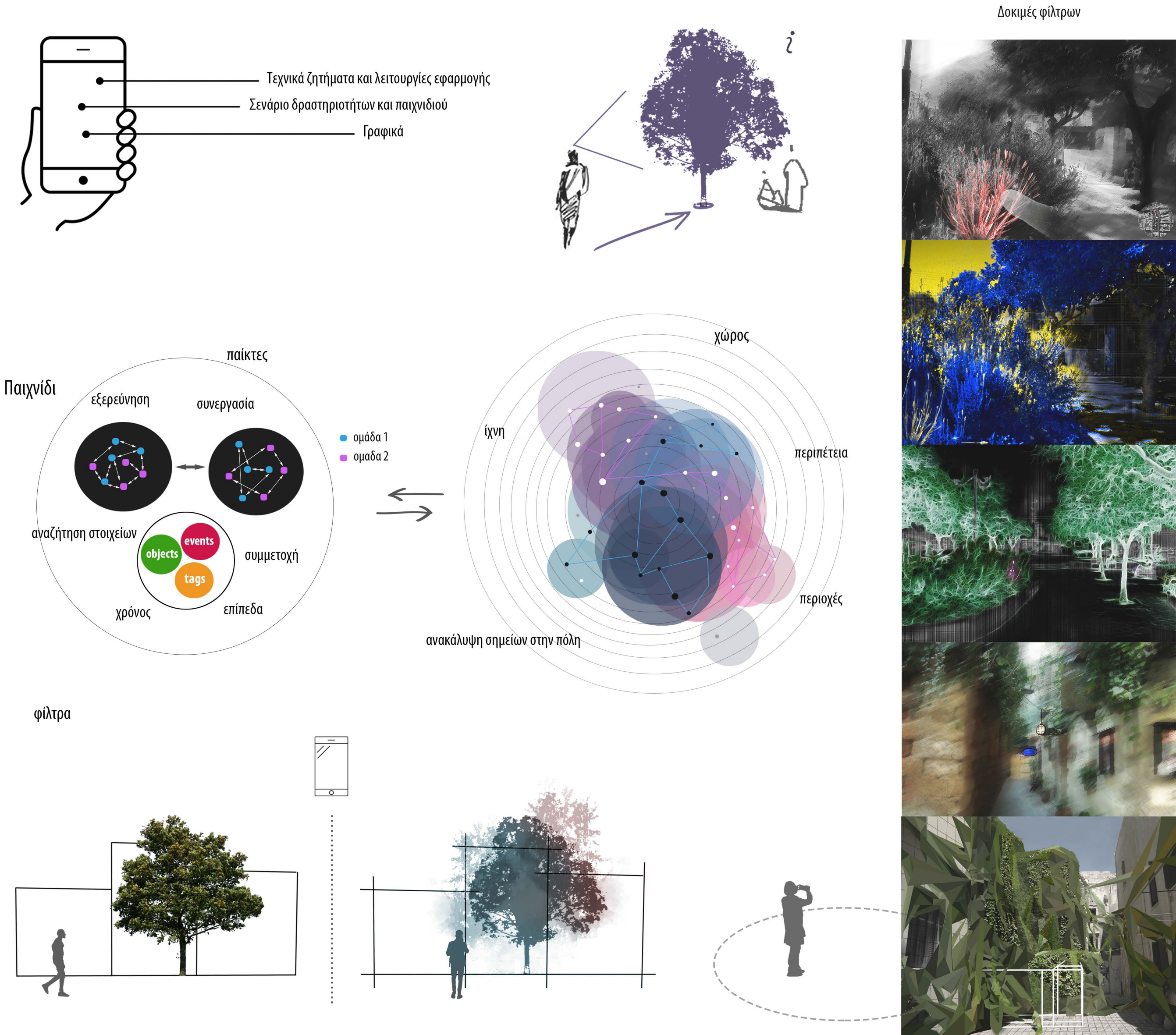
APP



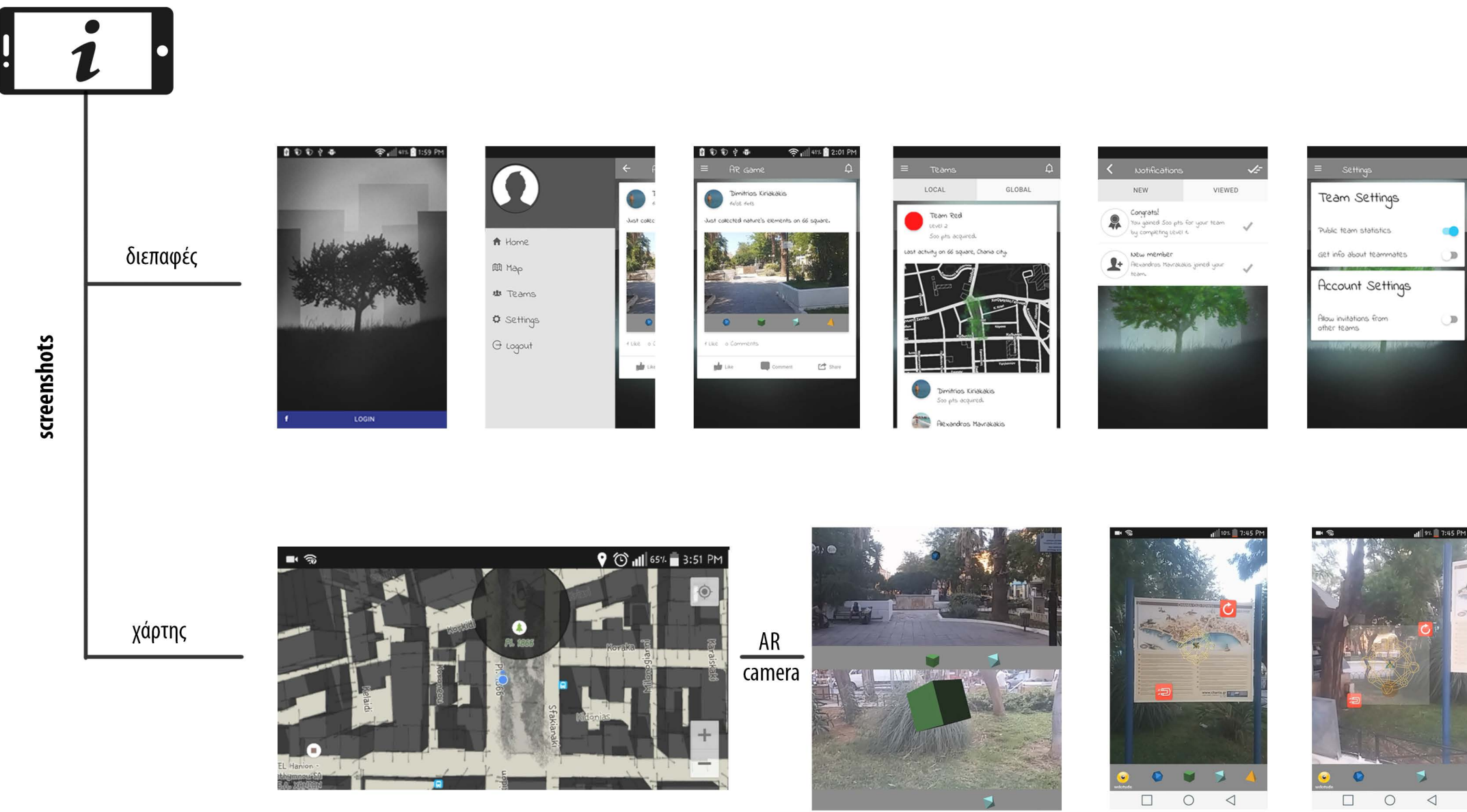
ΕΡΓΑΛΕΙΑ

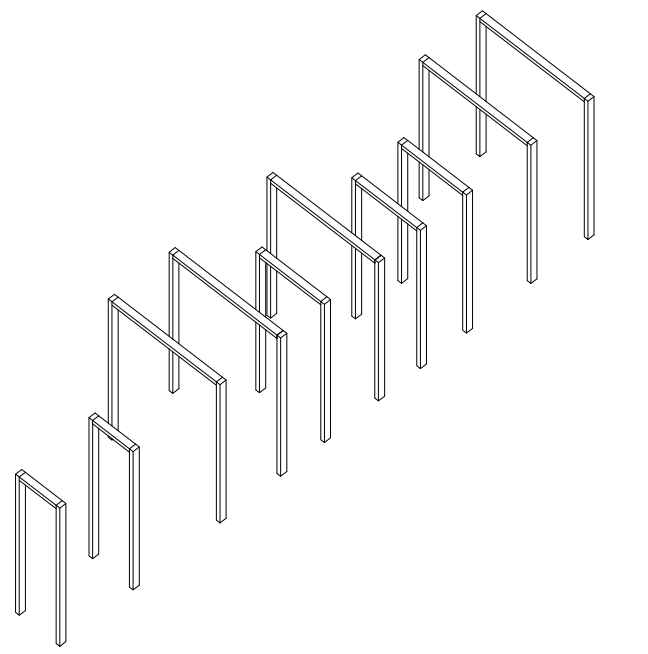
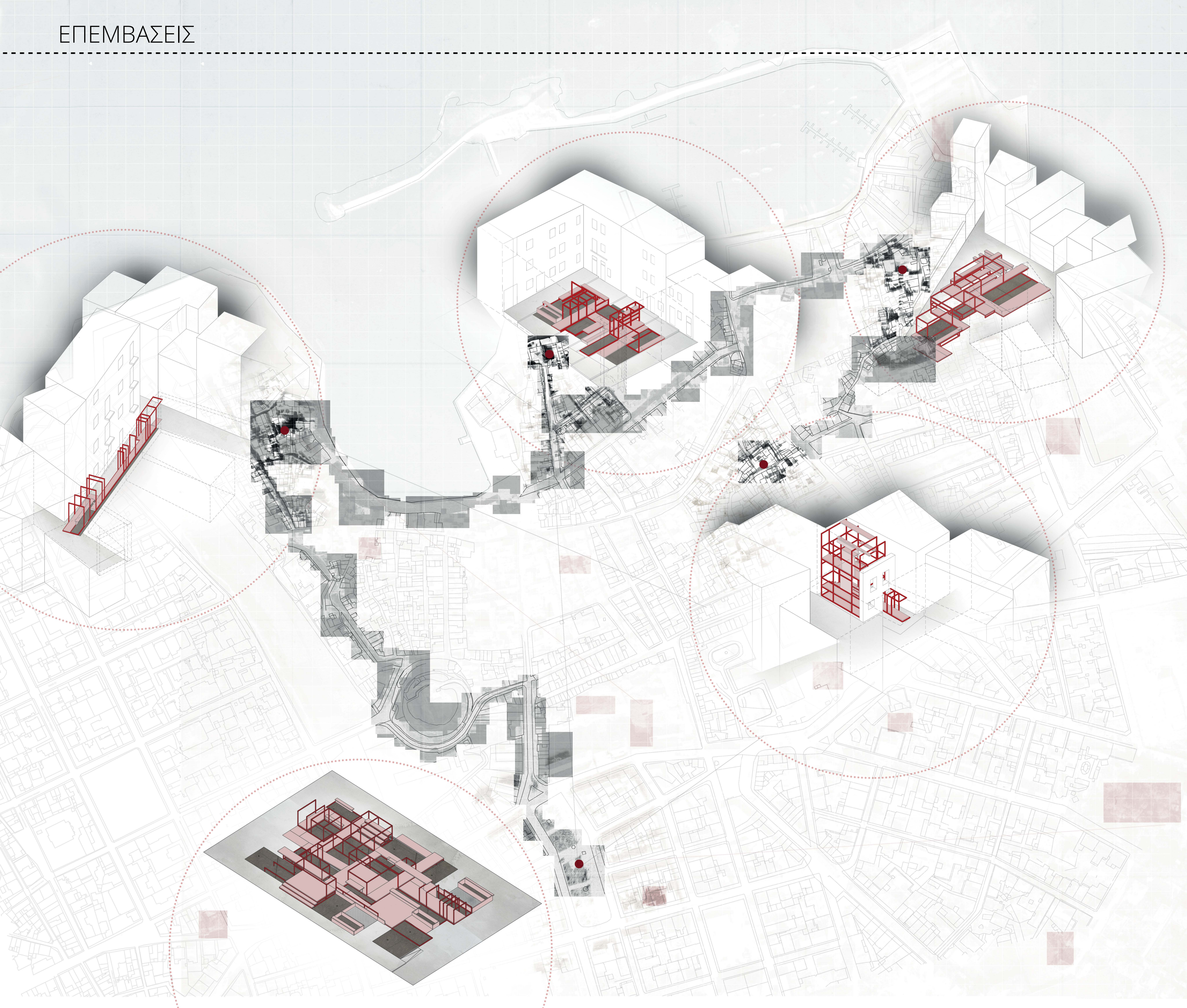


ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

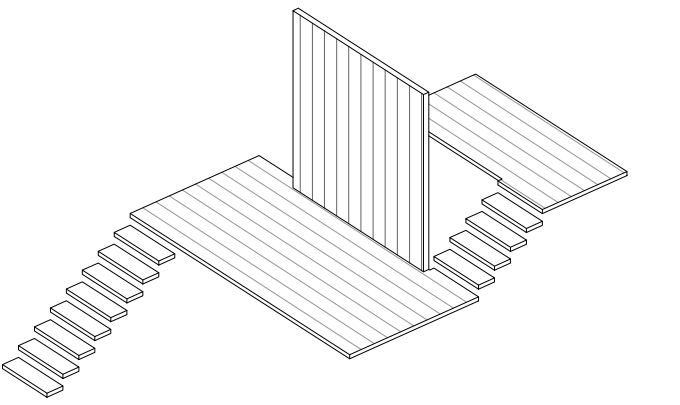


ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ





1. Μεταλλικά πλαίσια



2. Ξύλινες Επιφάνειες



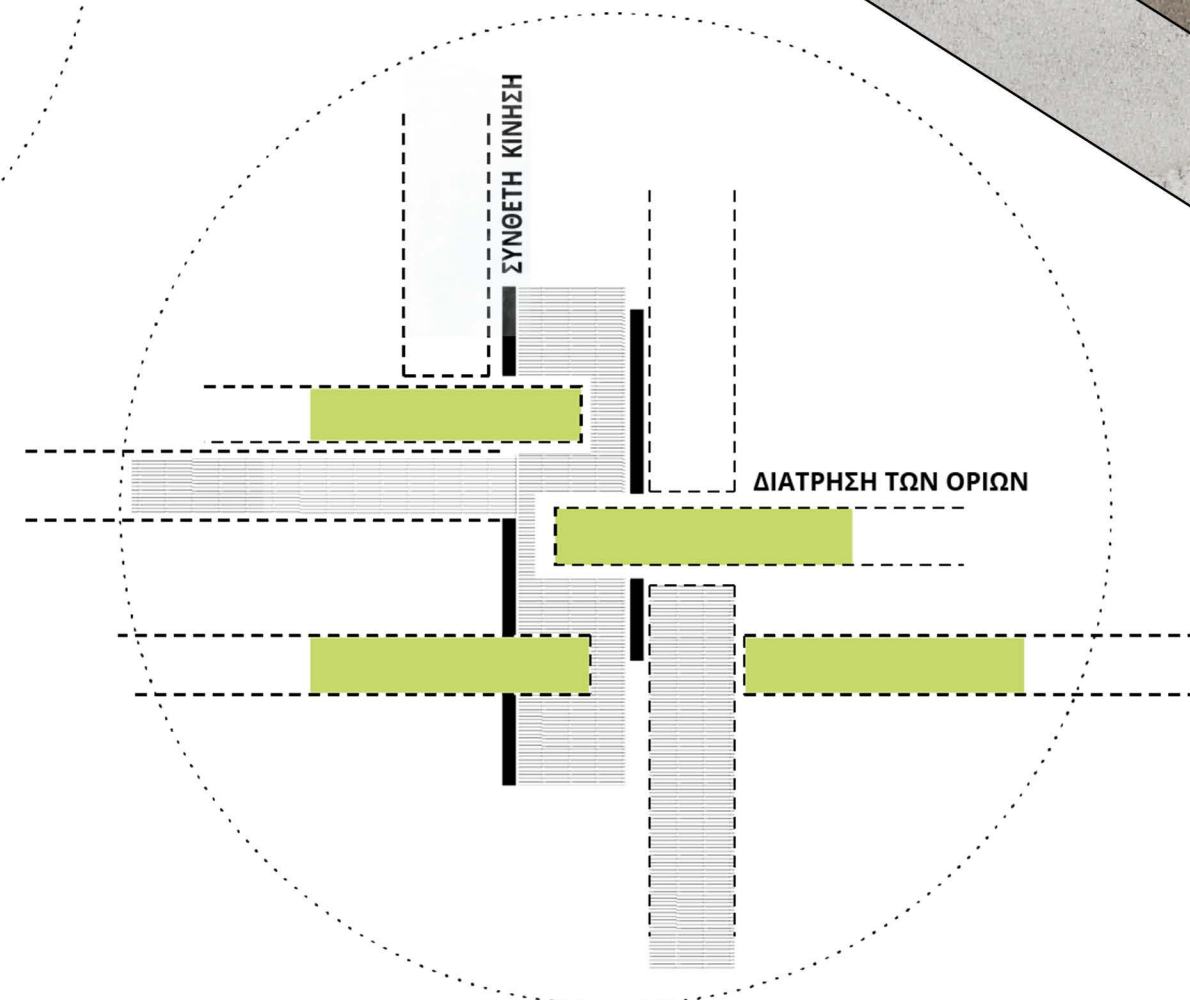
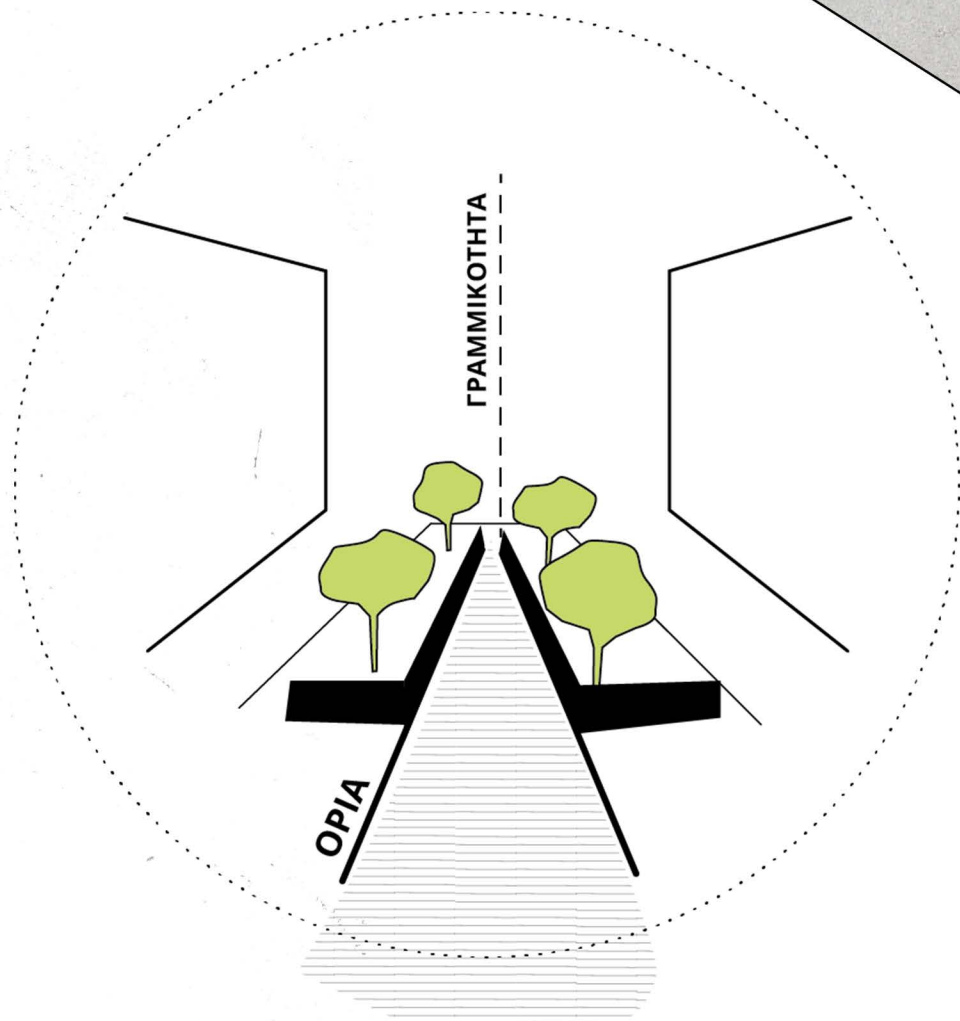
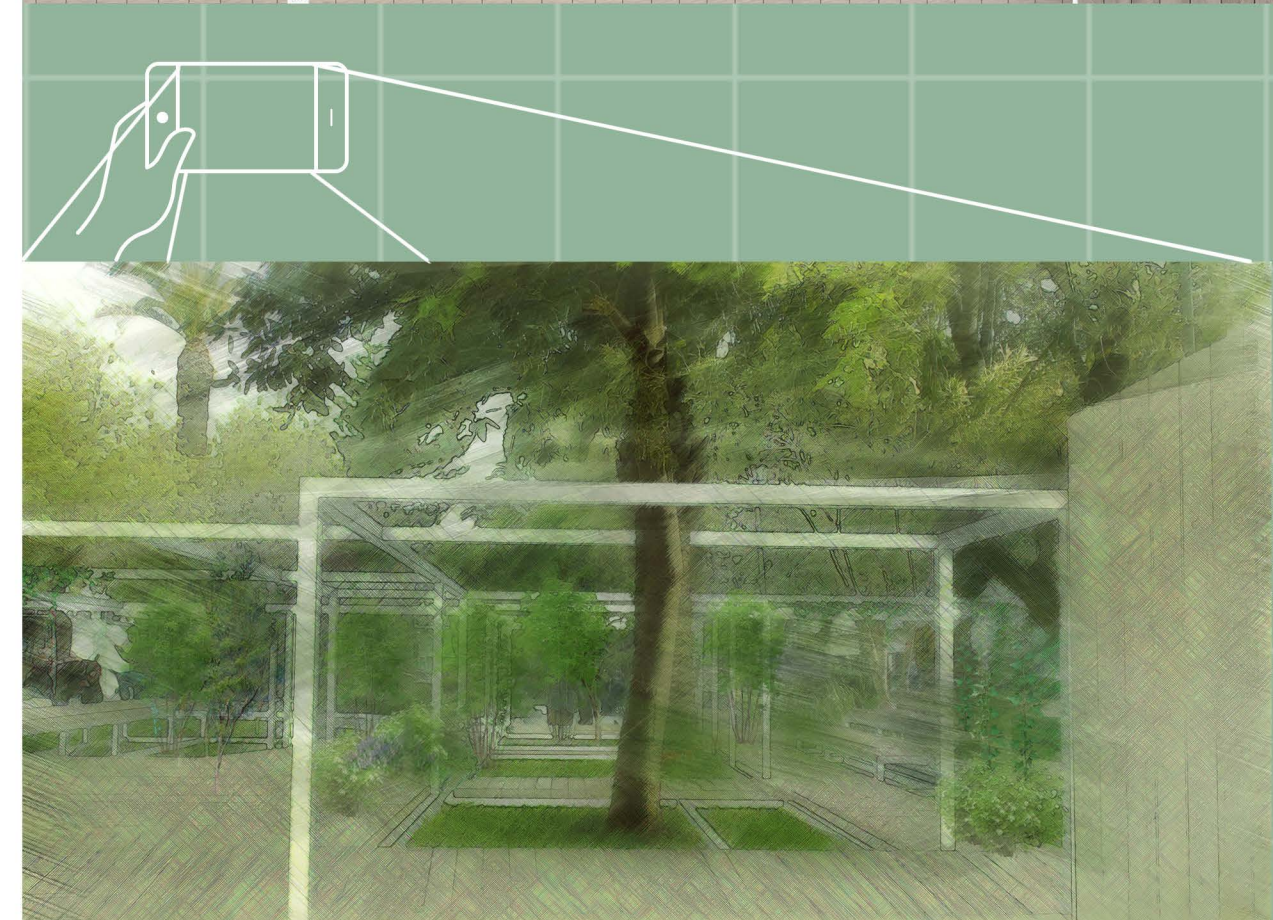
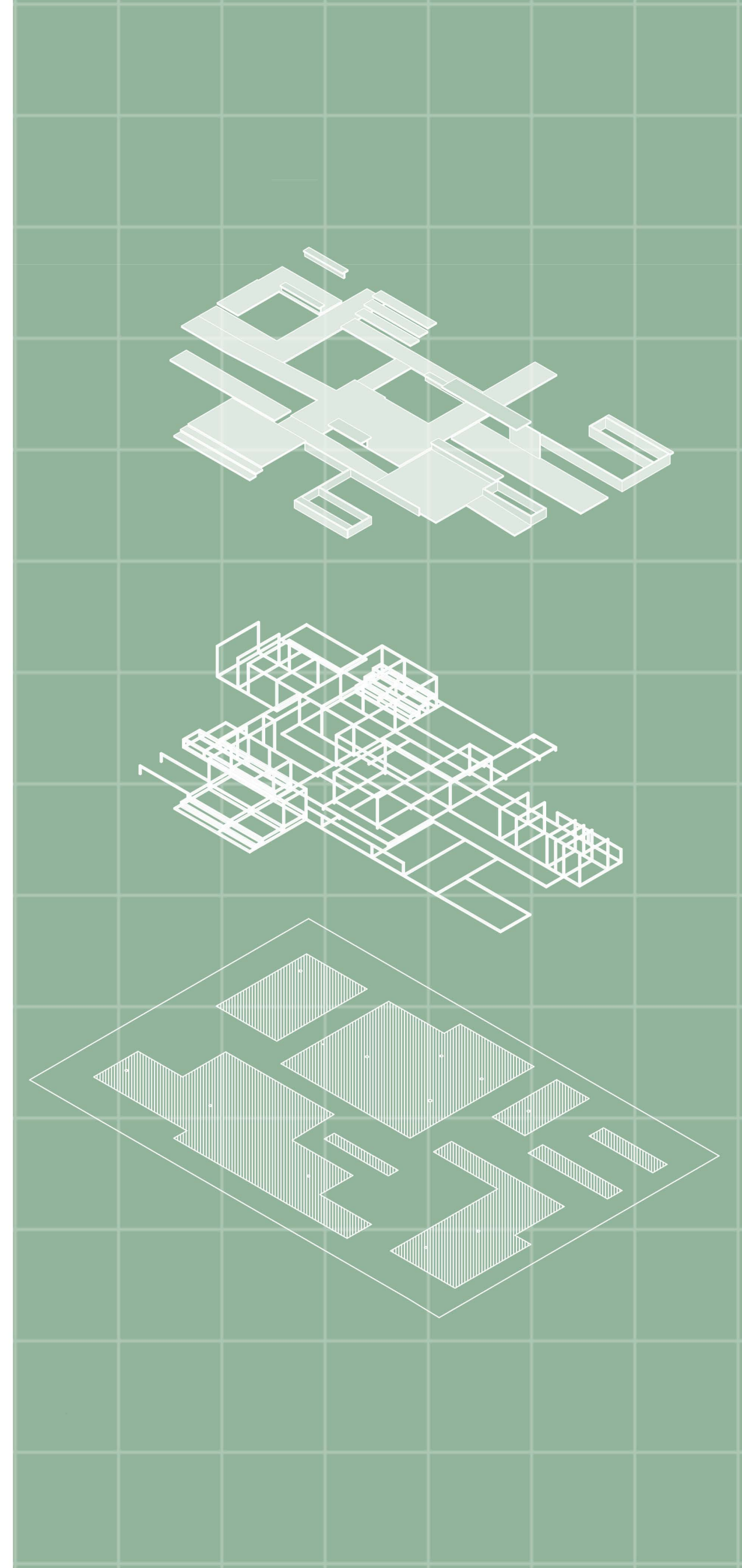
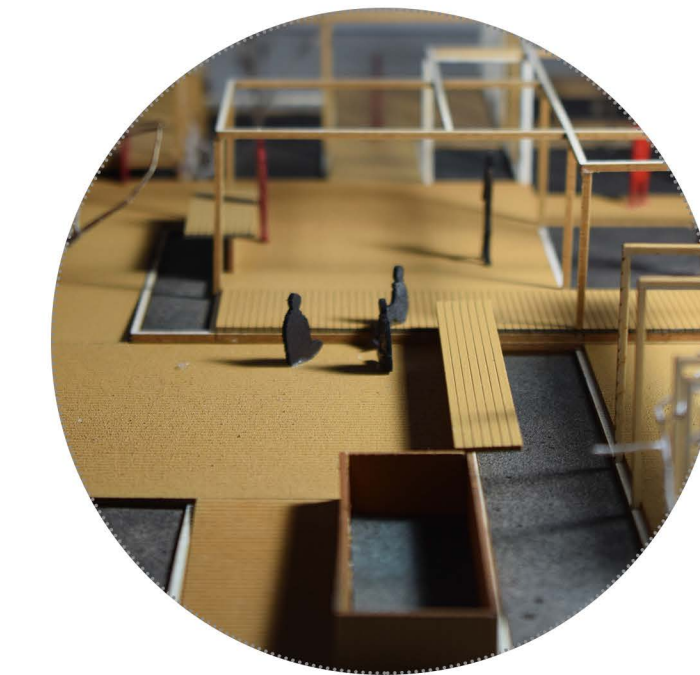
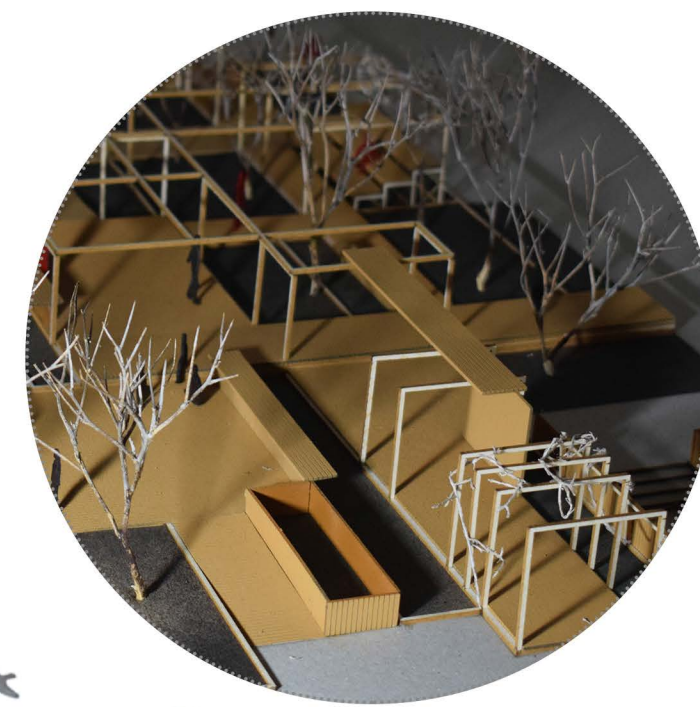
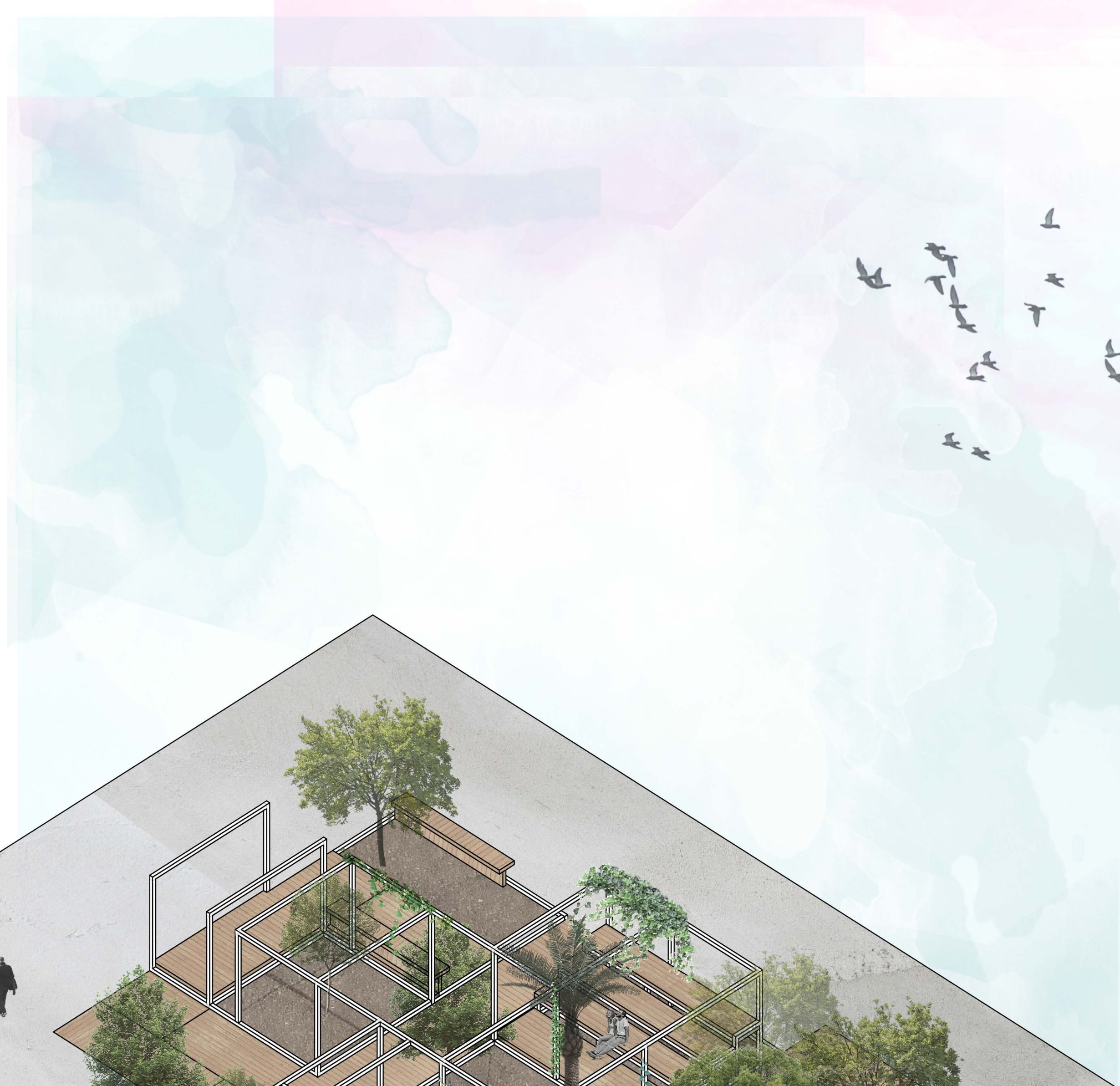
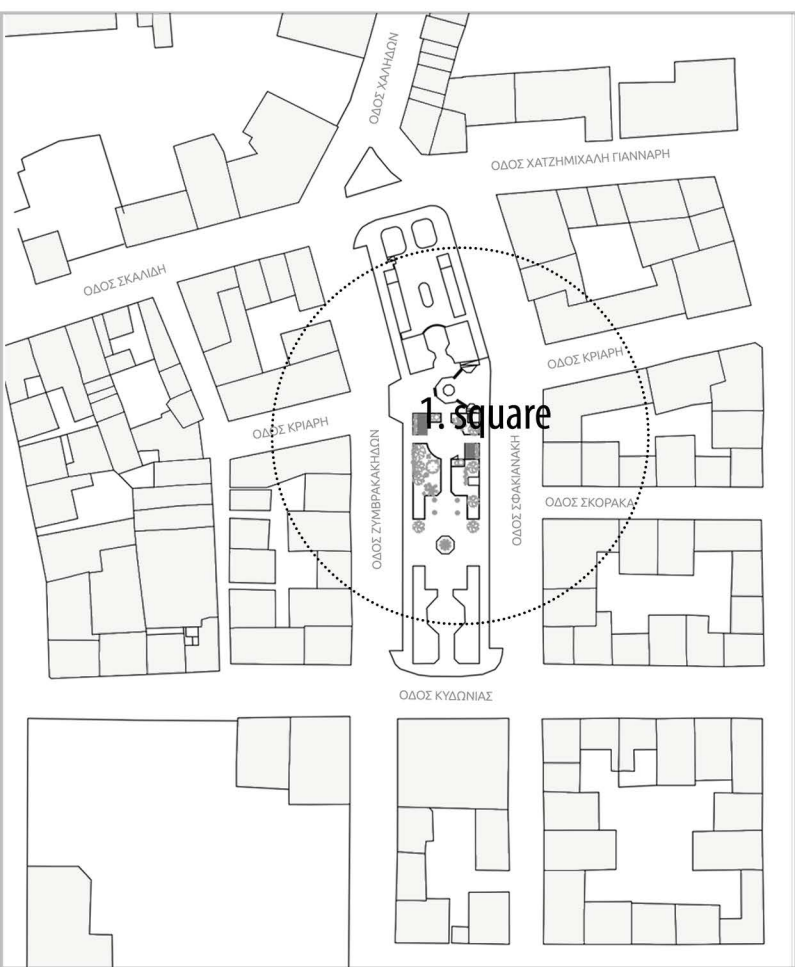
3. Κάθετη Φύτευση



4. Δέντρα

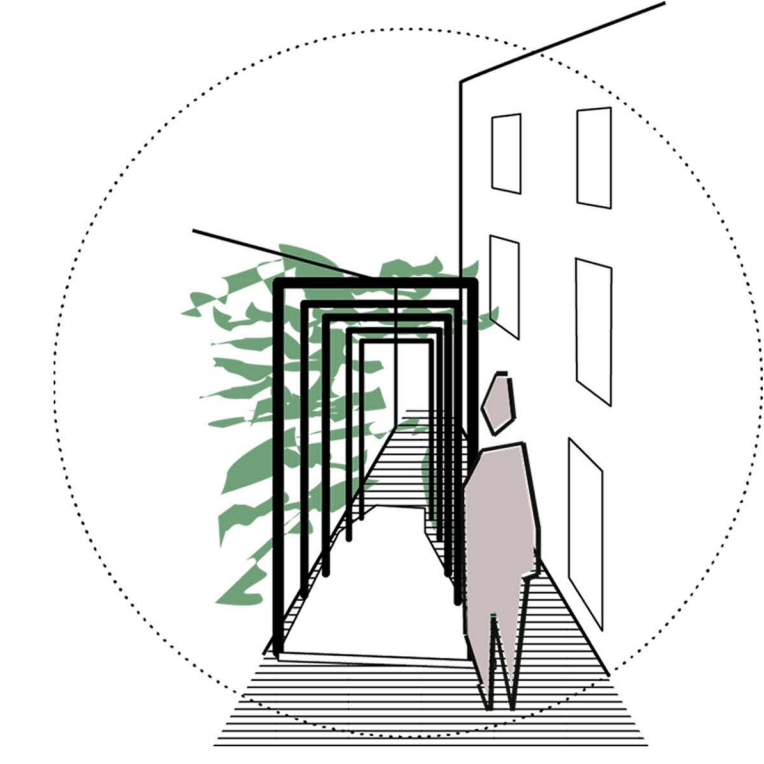
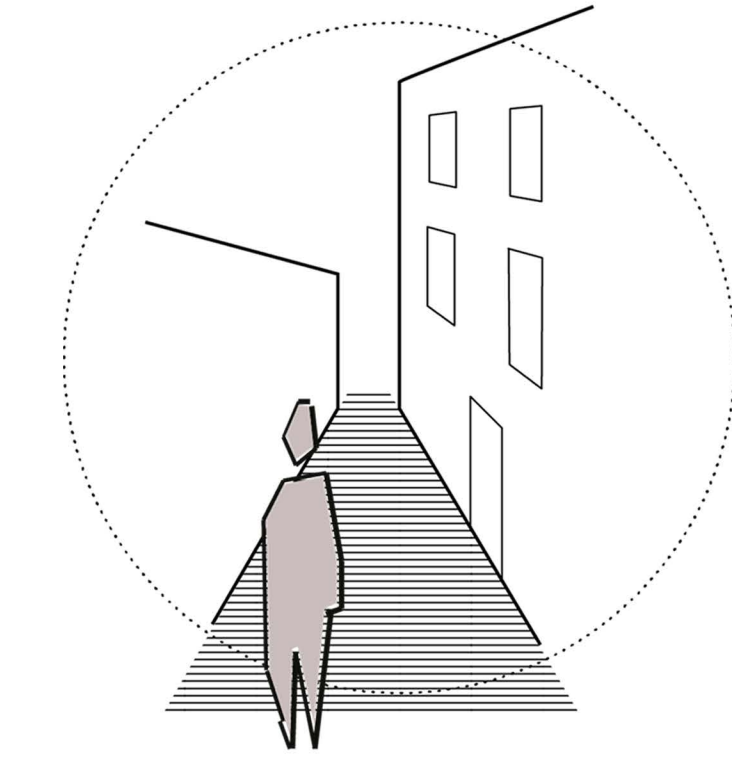
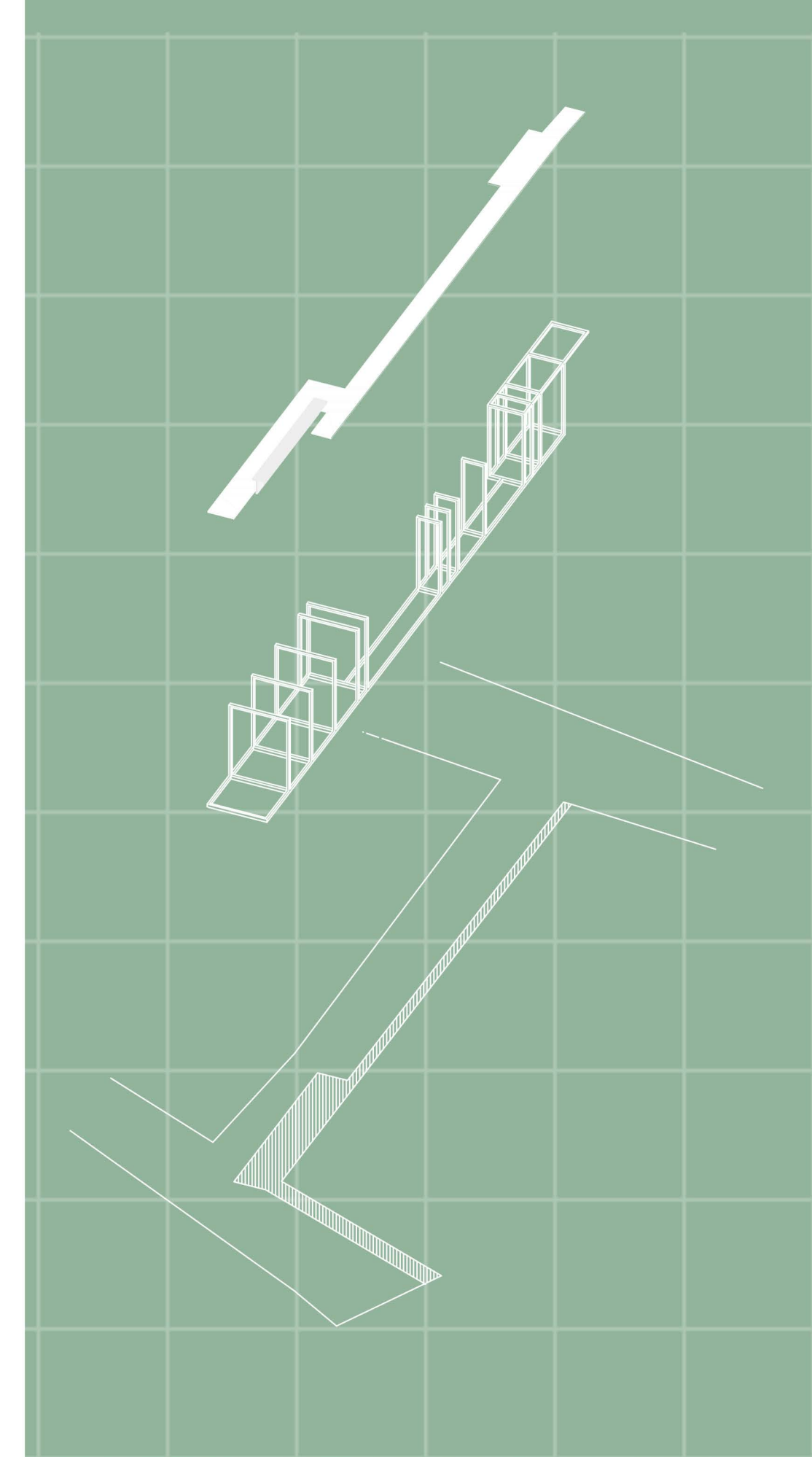
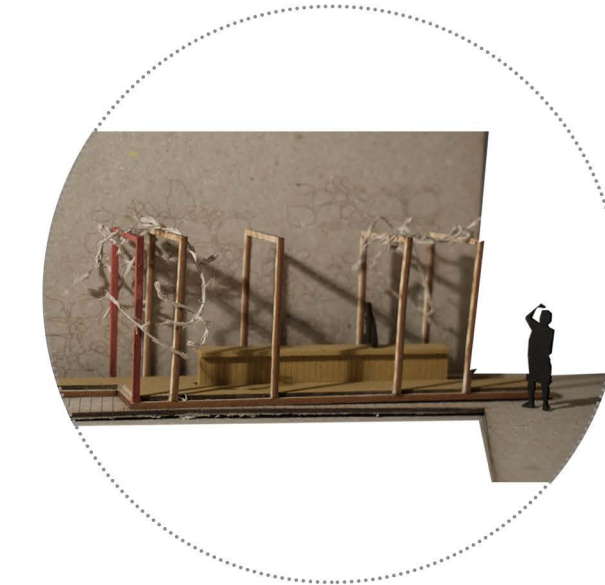
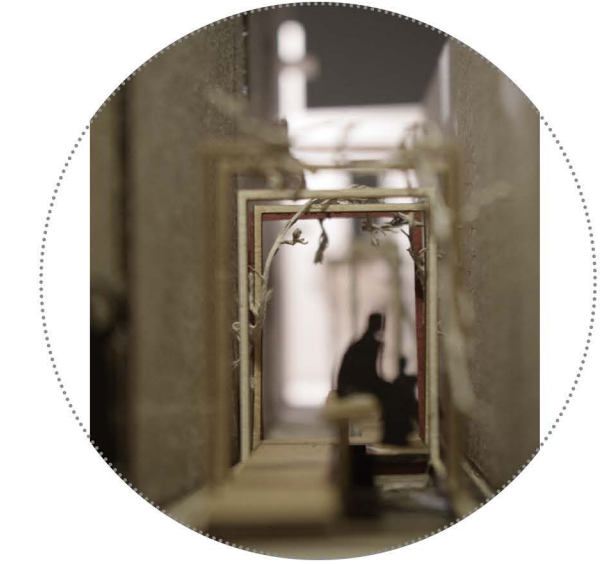
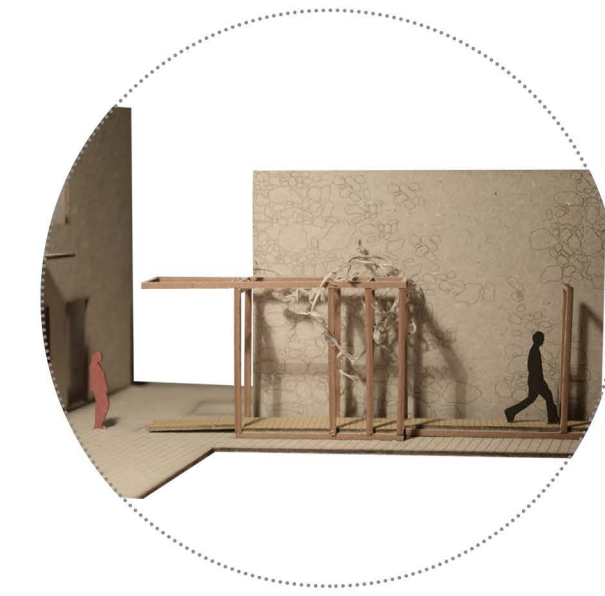
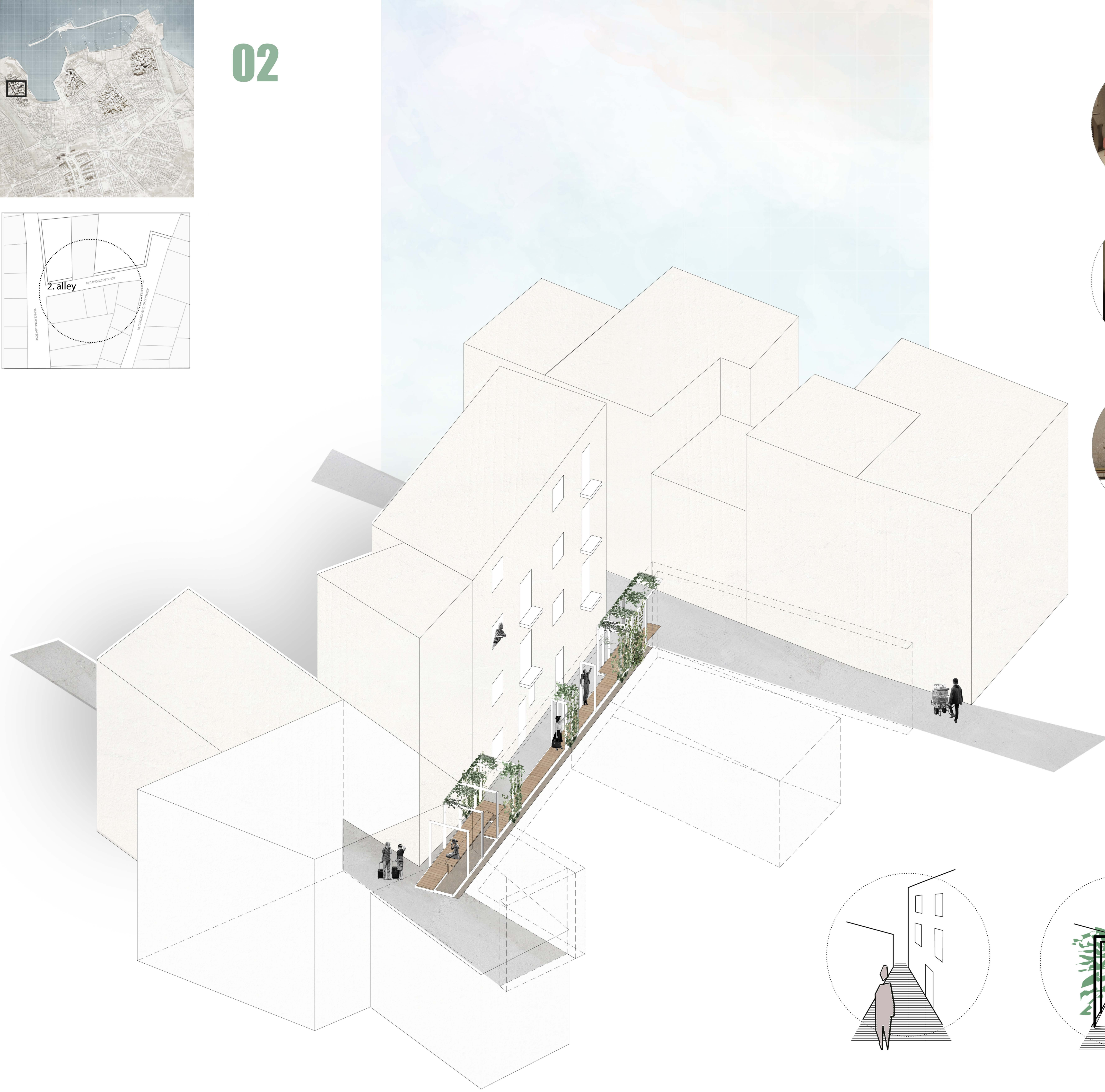
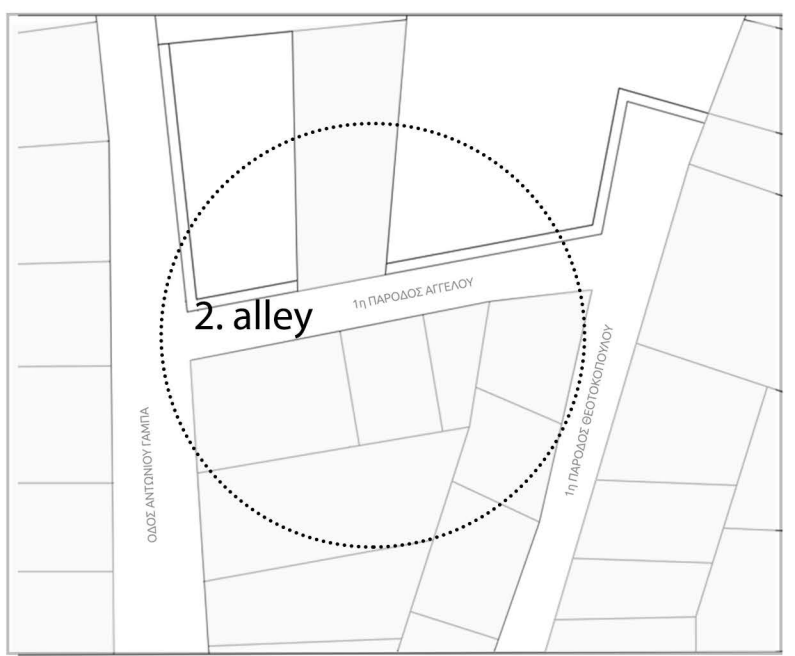


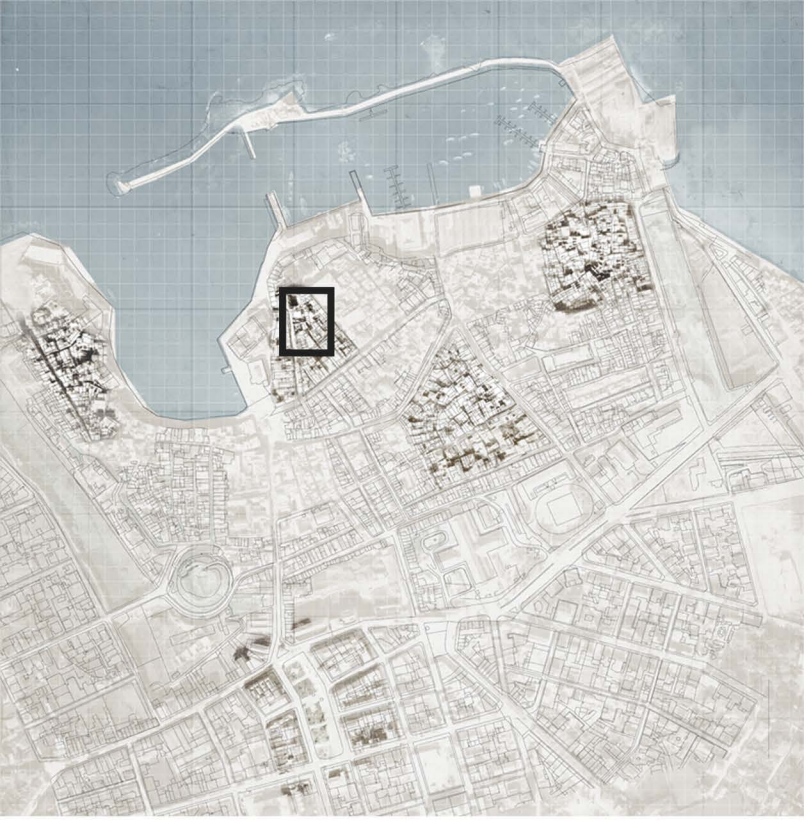
01



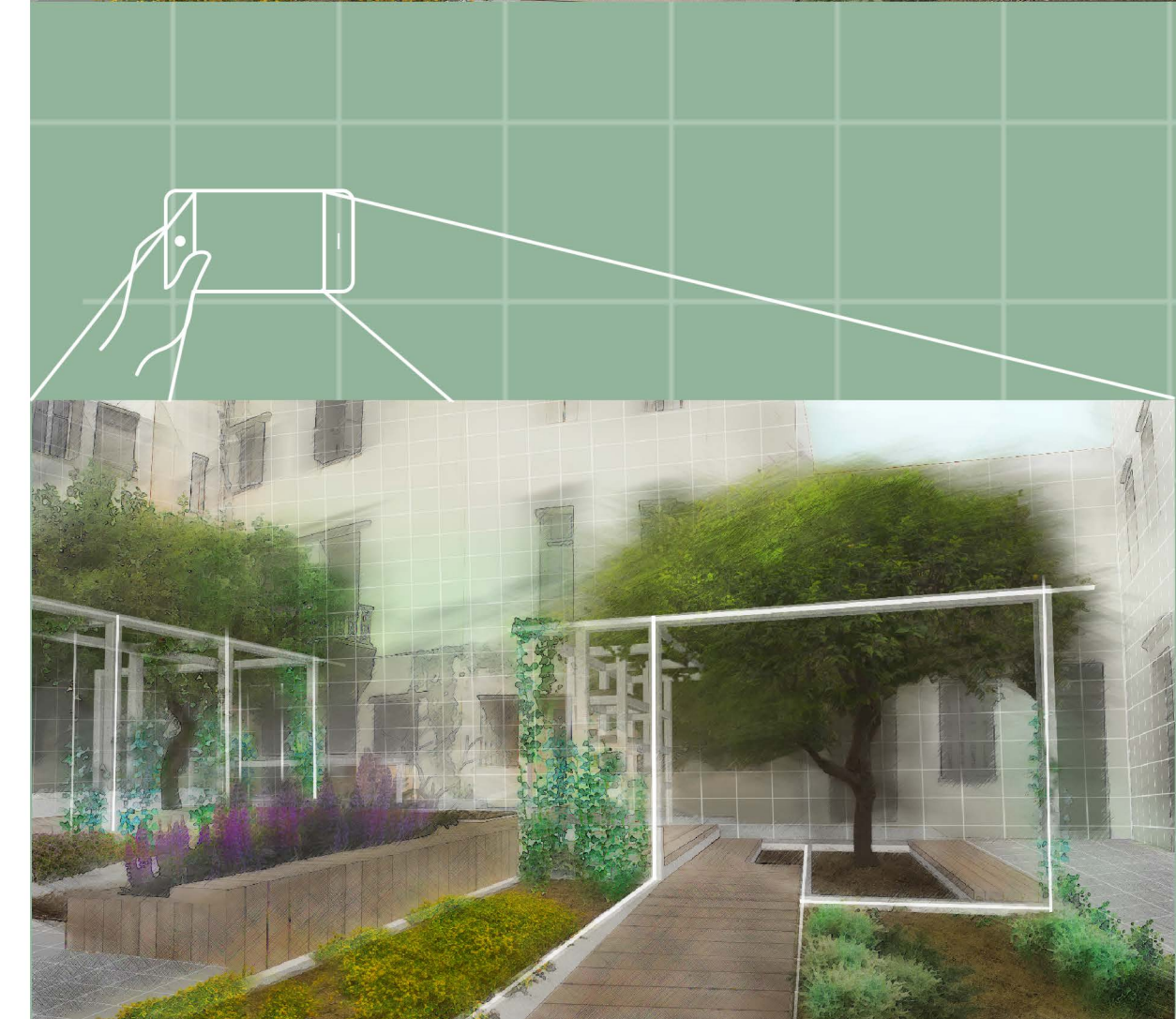
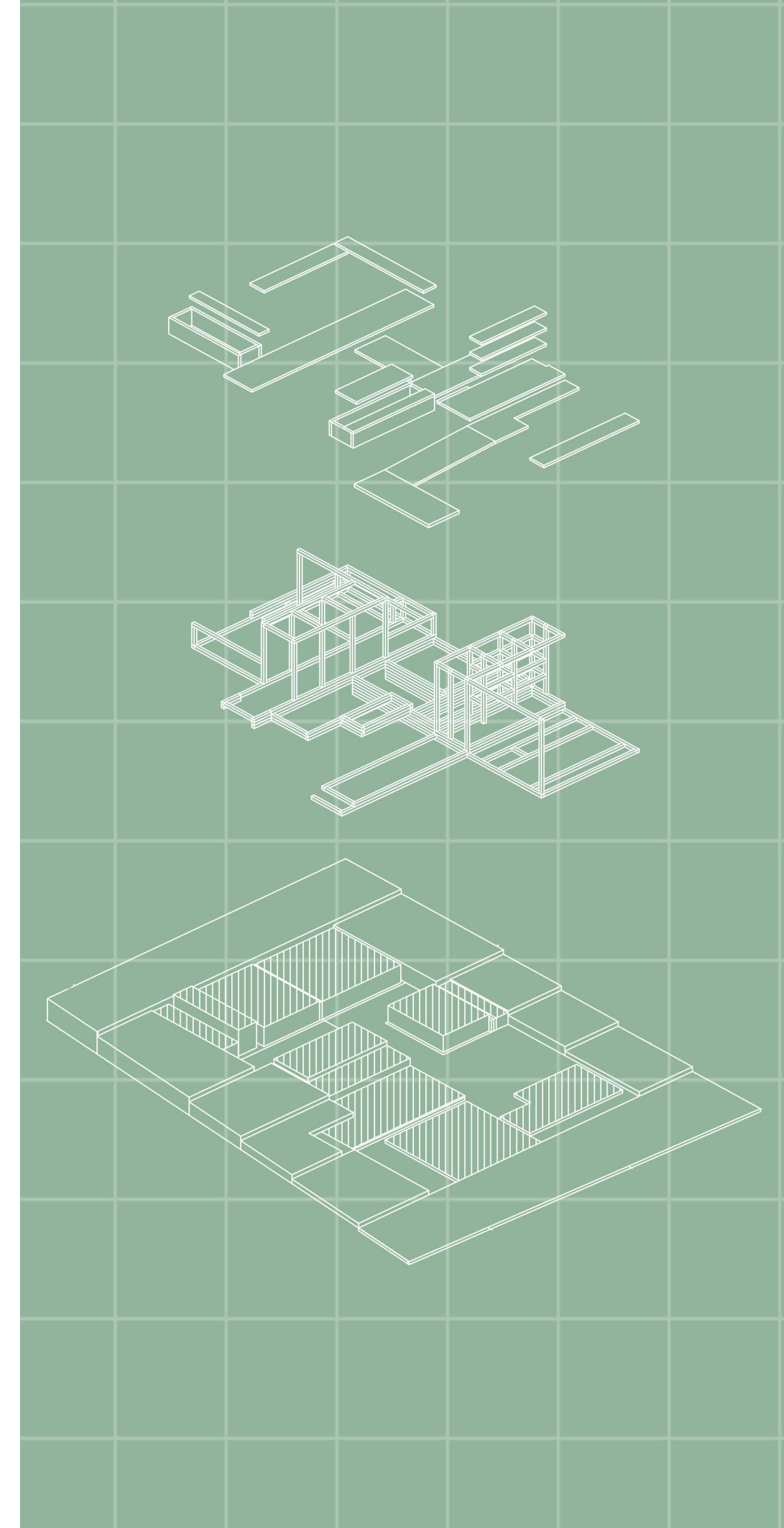
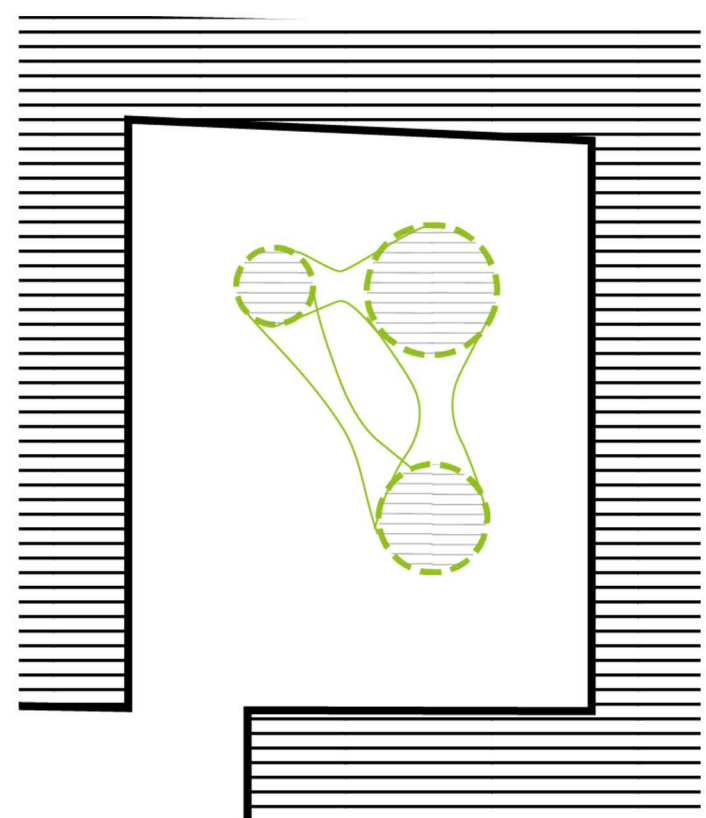
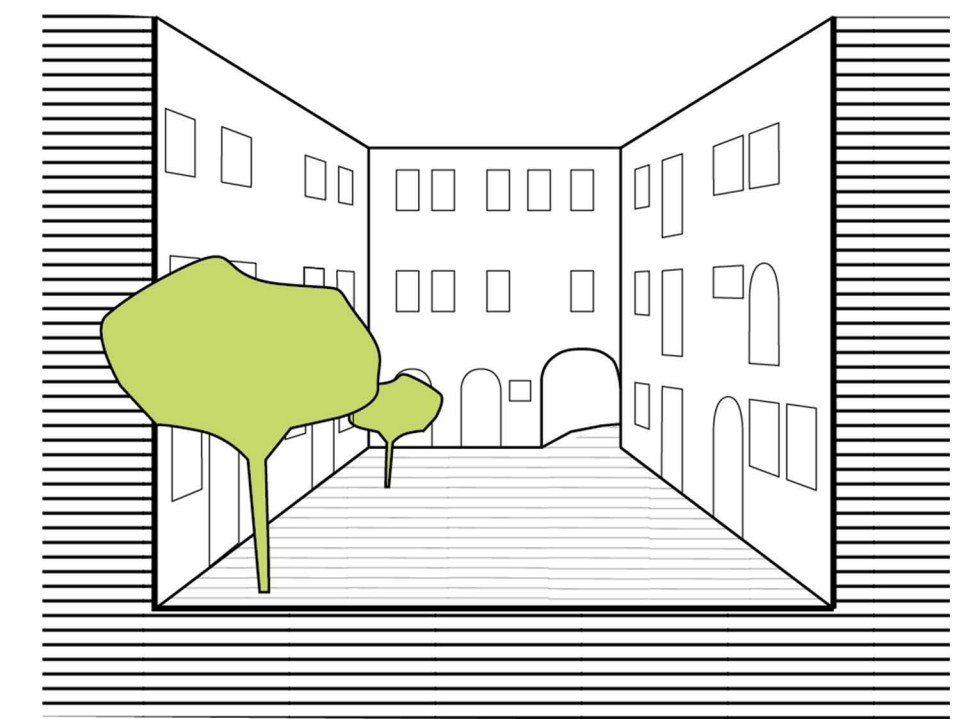


02



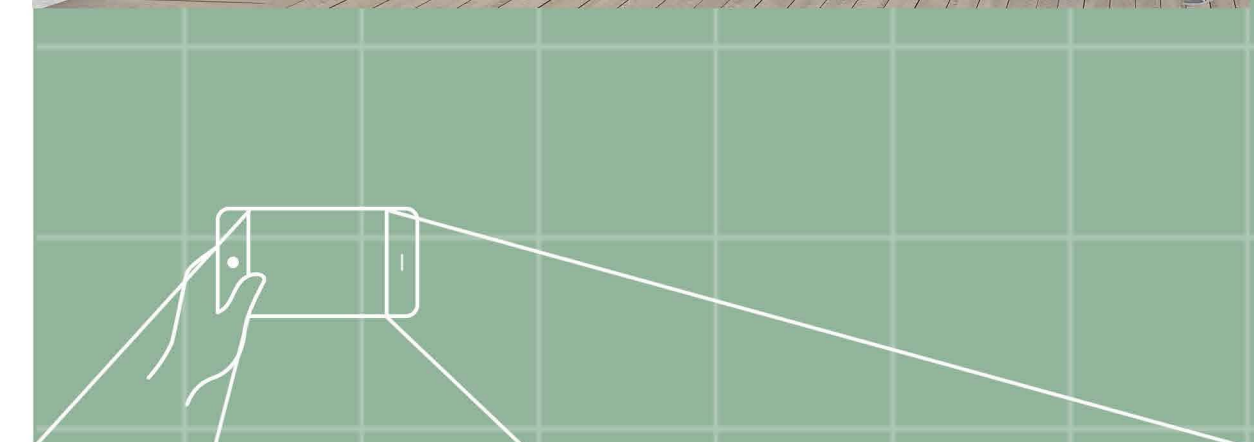
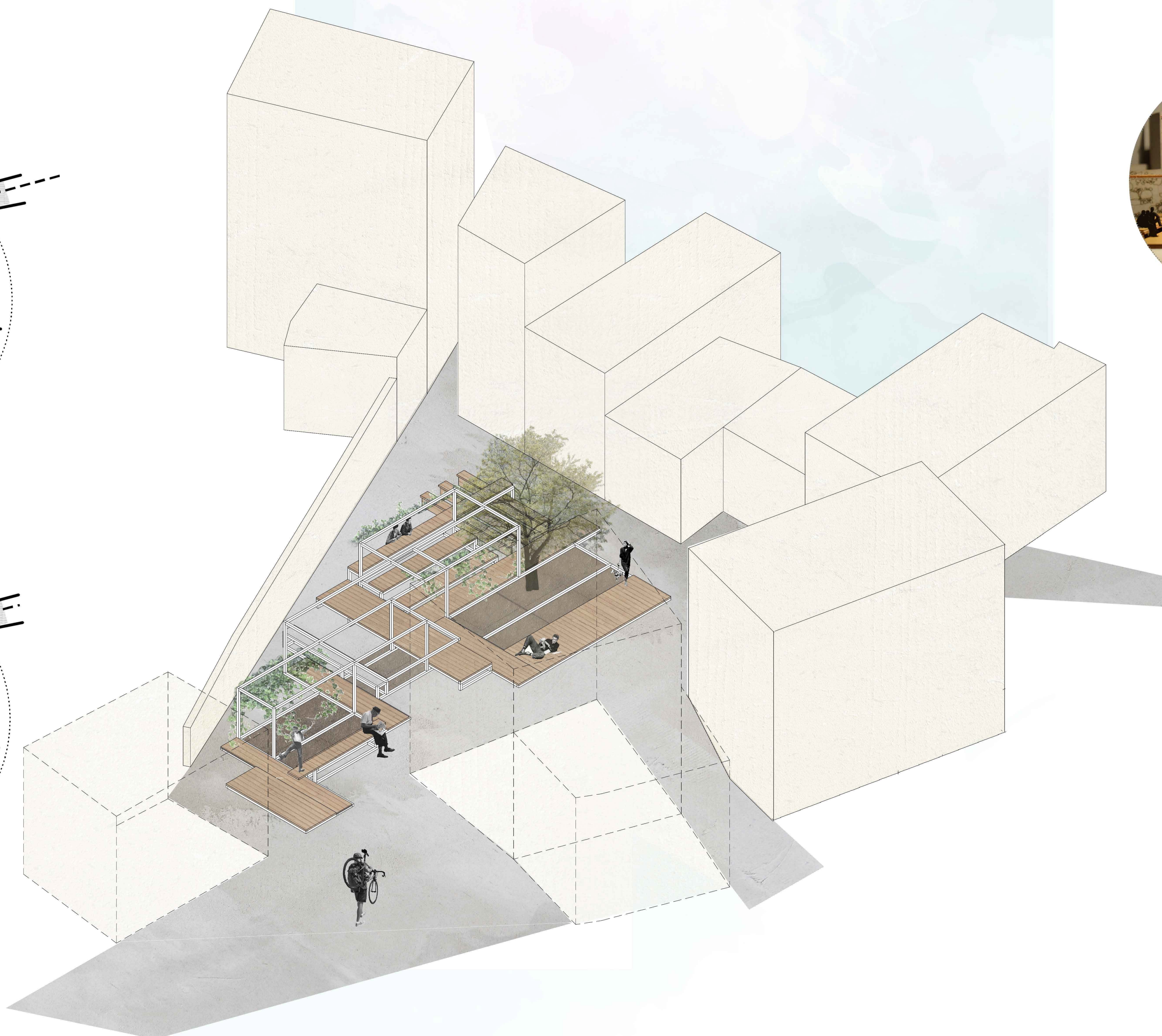
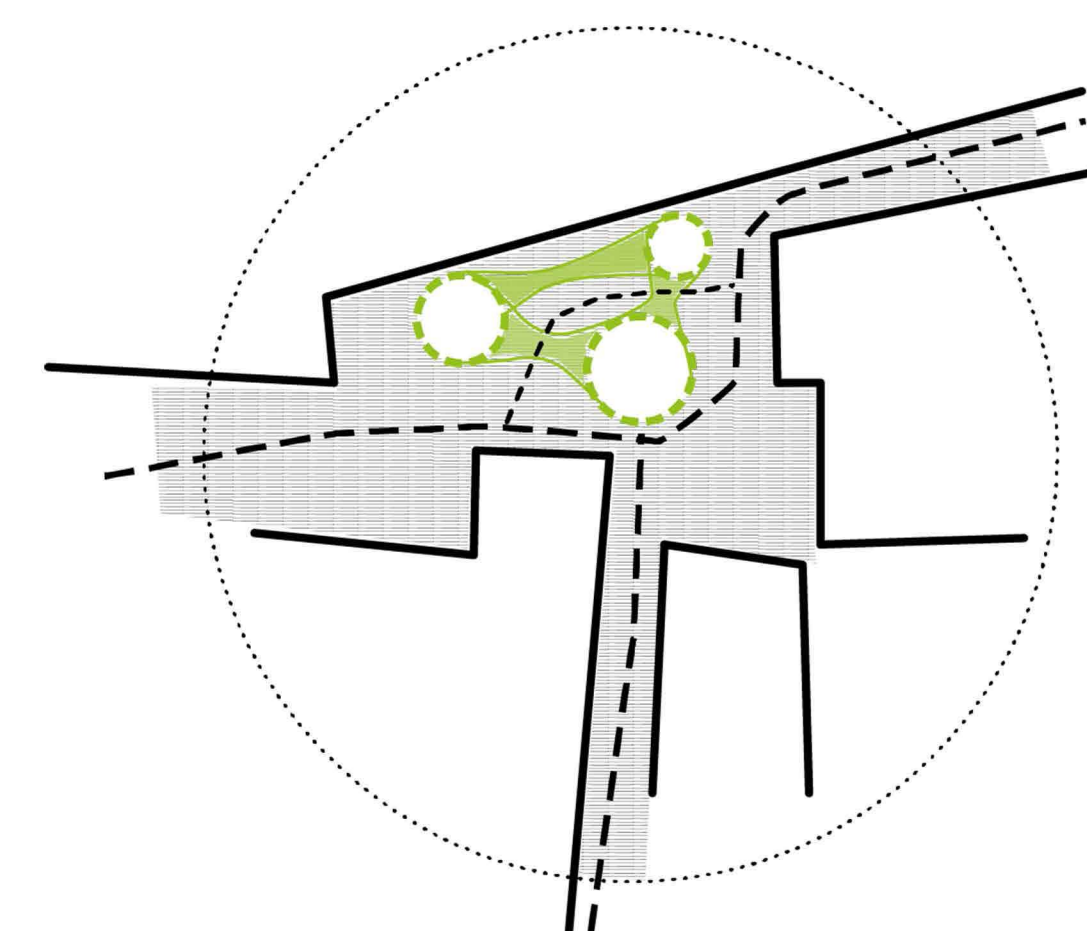
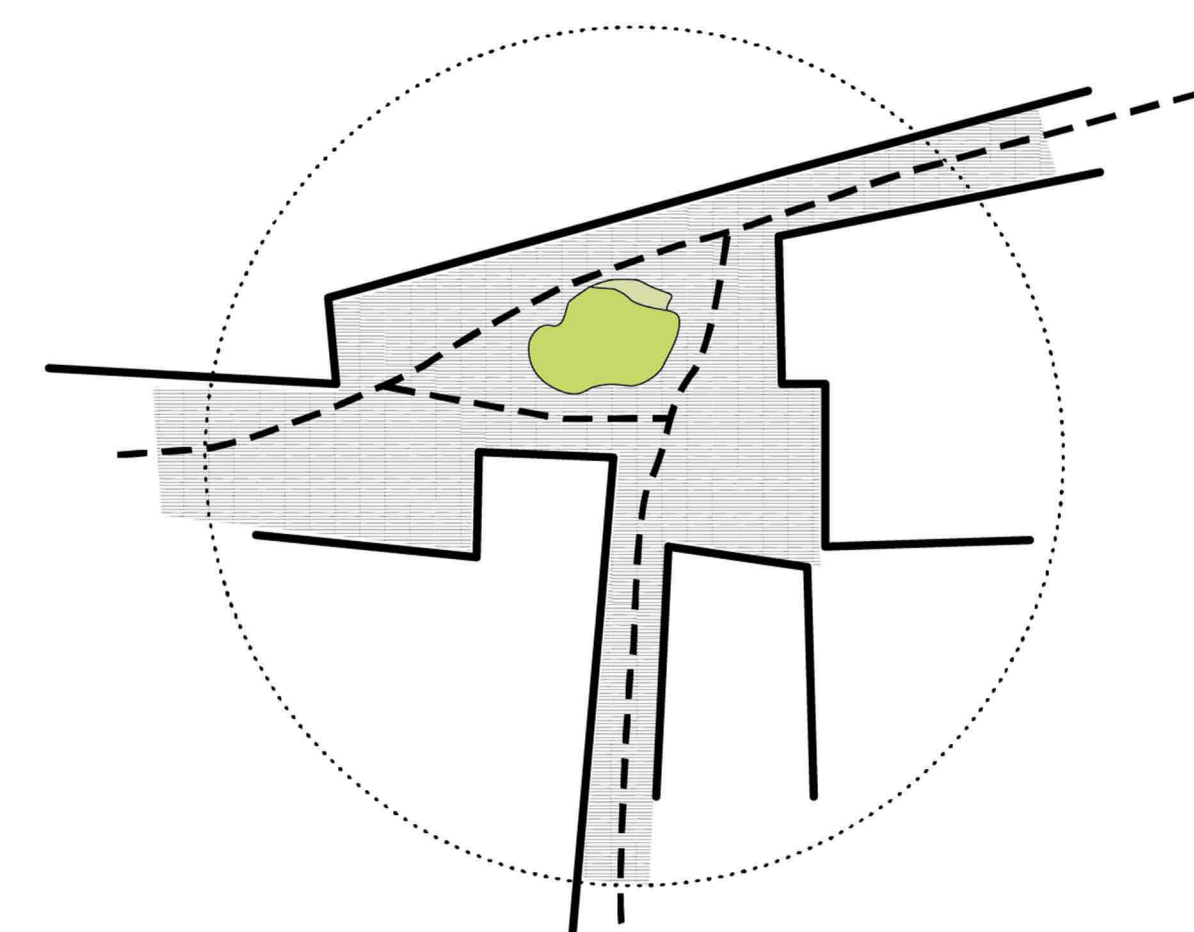
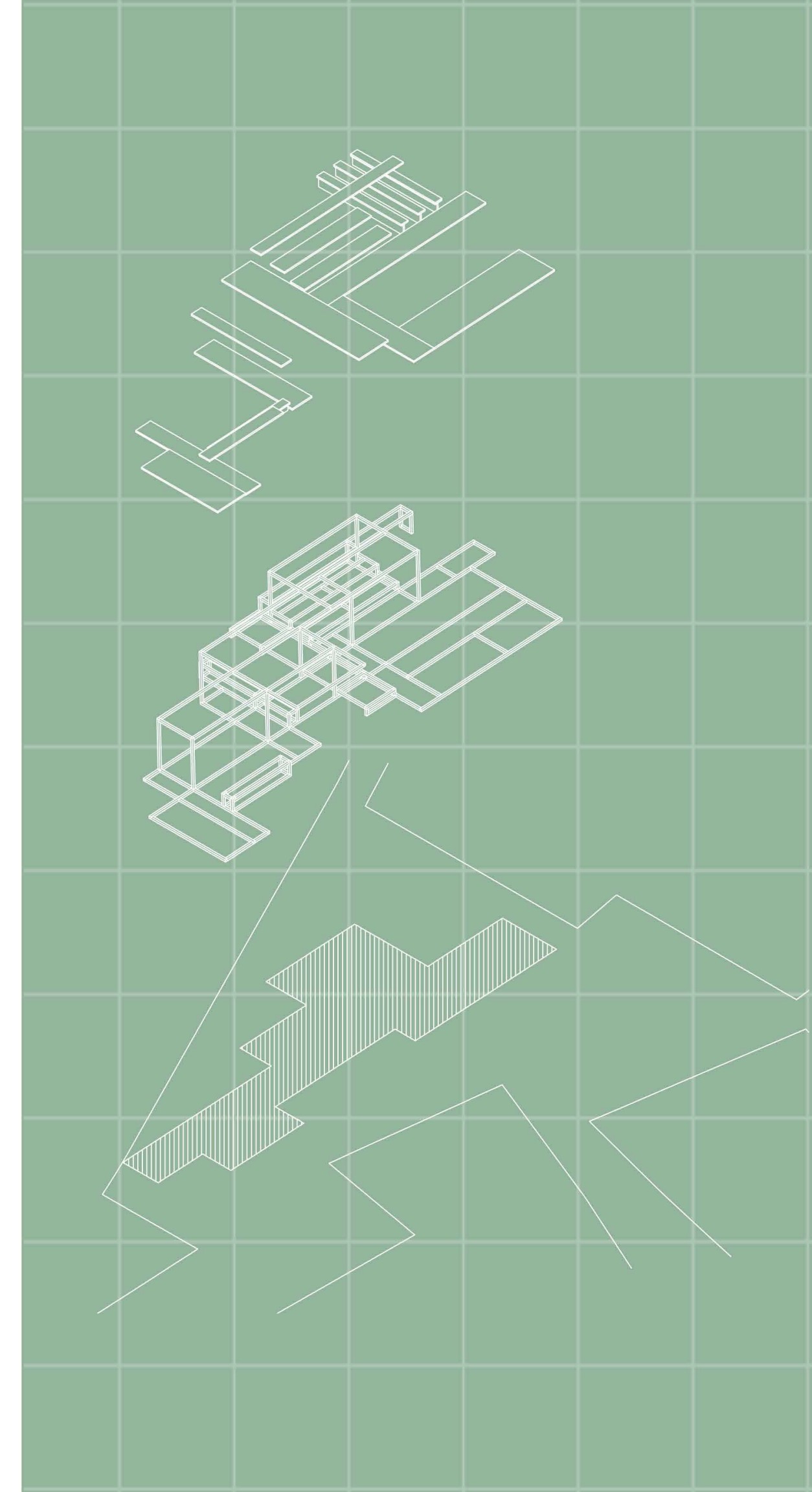
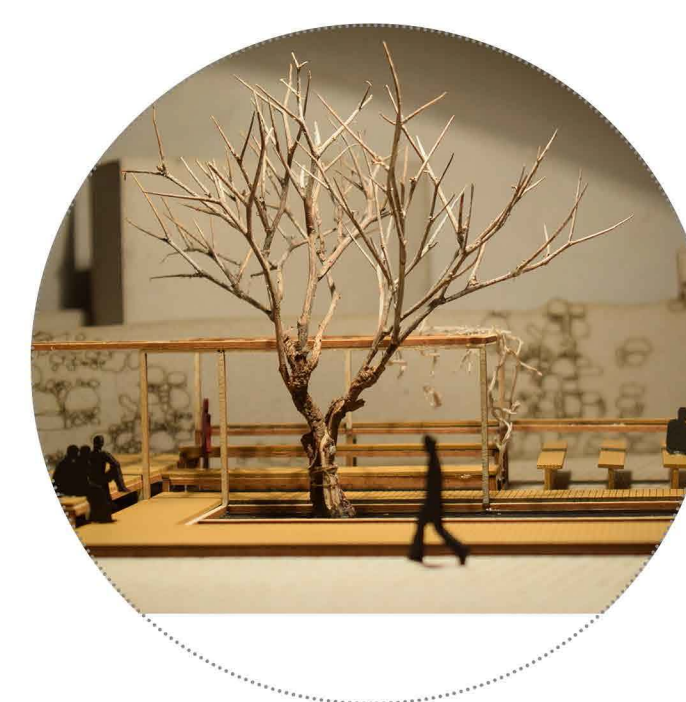


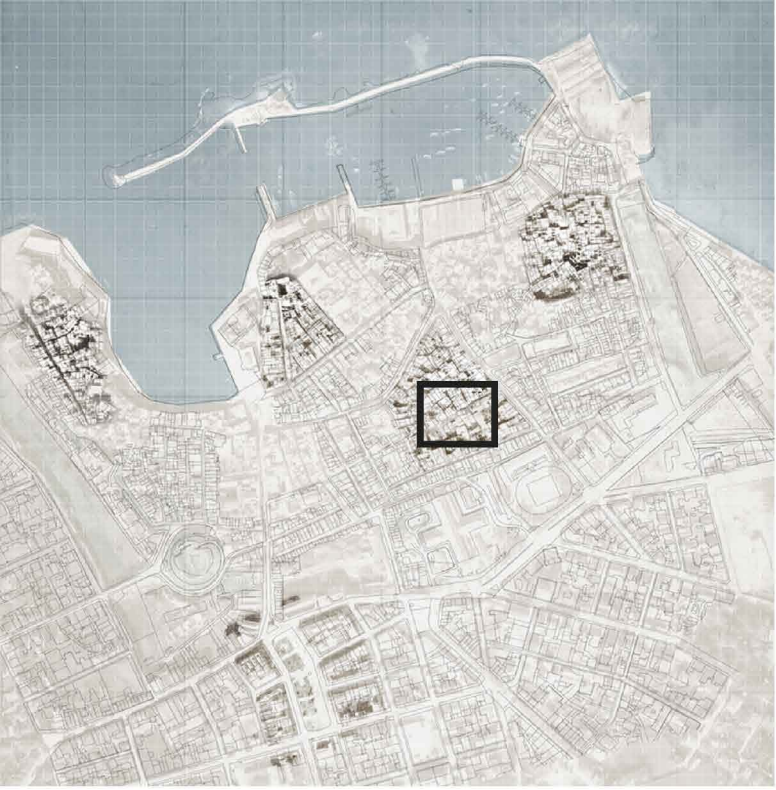
03





04





05

