

## **Tytuł pracy:**

Problem percepcji architektury w wirtualnej przestrzeni

## **Streszczenie:**

Proces projektowania architektonicznego przeszedł wiele dynamicznych zmian w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat; ulepszony sprzęt kreślarski, wprowadzenie kreślenia opartego na oprogramowaniu, komputerowe tworzenie obrazów projektów, wprowadzenie środowisk wirtualnych i wirtualnych studiów projektowych. Wraz z ewolucją projektowania architektonicznego wspomaganego komputerowo, proces projektowania i tworzenia zaczął stawać się bardziej przyjazny dla użytkownika, bardziej intuicyjny i łatwiejszy do zrozumienia dla osób z niewielkim lub zerowym wykształceniem w zakresie projektowania architektonicznego, dzięki czemu rozwój treści dla użytkowników końcowych zaczął pojawiać się w centrum uwagi za pośrednictwem popularnych platform społecznościowych wirtualnej rzeczywistości. Praca ta dotyczy nowego zjawiska komputerowego wspomaganie projektowania architektonicznego wśród wirtualnych społeczności internetowych oraz ich podejścia do projektowania jako odzwierciedlenie umiejętności i wiedzy. Praca uwzględnia specyfikę trendów projektowych i technicznych w aspektach architektury wirtualnej opartej na internetowych platformach społecznościowych wirtualnej rzeczywistości, zwłaszcza biorąc pod uwagę ich populację i kierunek ewolucji, jaki ma tam projekt architektoniczny. Celem niniejszej pracy jest zbadanie preferencji społeczności internetowych oraz różnicowania ergonomii i zasad projektowania architektonicznego dla świata wirtualnego, a także dalsze zdefiniowanie problemów wspomnianych wirtualnych światów w kontekście formy i funkcji architektonicznej. Przedstawione badanie oparto na 1) analizie istniejących projektów architektonicznych w najpopularniejszych wirtualnych platformach społecznościowych online, 2) analizie rozwiązań sprzętowych i programowych do generowania i hostowania architektury rzeczywistości wirtualnej, 3) analizie i ponownej ocenie istniejących badań nad wirtualną rzeczywistością rzeczywistość, komputerowego wspomaganie projektowania architektonicznego i architektury rzeczywistości wirtualnej, a na koniec 4) konfrontacja osiągniętych wyników z wektorem ewolucji do wykorzystania w przyszłości. Wyniki pokazały, że projektowanie architektoniczne społeczności internetowych w rzeczywistości wirtualnej podlega unikalnemu zestawowi zasad, które mają zastosowanie do szerokiej gamy alternatywnych rozwiązań programowych dla internetowych przestrzeni życiowych. Badania wskazały a) problematyczny związek między sprzętem będącym w posiadaniu użytkownika a

preferencjami architektonicznymi, b) nagły charakter projektu architektonicznego generowanego przez użytkownika, c) ograniczenia związane ze sprzętem dla dalszego rozwoju wirtualnej percepcji architektury. Projektowanie architektoniczne przestrzeni wirtualnej rzeczywistości jest silnie uzależnione od aktualnych trendów i możliwości sprzętowych grupy fokusowej, ale jednocześnie jest kształtowane przez tę samą społeczność w nieliniowych kierunkach ewolucji, ze względu na krótkotrwały charakter projektantów i brak doświadczenia i kontekst dla metodologii projektowania.