

دانشگاه علوم پزشکی لرستان

کتابخانه دانشکده پرستاری دورود

فهرنامه پاییز 1404

آنچه در این شماره می خوانید:

واقعیت مجازی و واقعیت افزوده در

خدمات کتابخانه ای

مهم ترین اخبار فصل

واقعیت مجازی و واقعیت افزوده در کتابخانه

آینده واقعیت مجازی در کتابخانه چه خواهد بود؟ این فناوری چه نقشی را ایفا می کند؟ مراجعان برای دسترسی رایگان به وای فای و کامپیوتر، آزمایشگاه های چاپ سه بعدی و سایر برنامه های دیگر که مستقیماً به صدها جلد کتاب موجود در مخازن مربوط نیست، کتابخانه را بازدید می کنند. بسیاری از کاربران در حال حاضر کتاب ها را به طور مجازی به امانت می گیرند و اغلب یا حتی هرگز از کتابخانه فیزیکی واقعی بازدید نمی کنند. آیا آزمایشگاه های واقعیت مجازی، تورها و کارگاه ها گام بعدی کتابخانه ها هستند؟ پاسخ این است؛ همان طور که فناوری پیشرفت می کند از بازی ها و فیلم ها خارج شده (تغییر

تویه کننده: نرگس اممرونر

مسئول کتابخانه

دانشگاه علوم پزشکی لرستان

کتابخانه دانشکده پرستاری دورود

فهرنامه پاییز 1404

مسیر می‌دهد) و به آموزش و تجربیات روزمره راه پیدا می‌کند. سفر مجازی و تجربه آموزش کودکان و بزرگسالان پیرامون دیگر مکان‌ها آسان‌تر می‌شود. واقعیت مجازی می‌تواند چنین تجربیاتی را برای بسیاری قابل دسترسی کند. بازدید از موزه‌ها و نشان‌های ملی، هنگامی که چنین چیزهایی در دسترس است کاملاً ساده می‌شود و از آنجایی که بازدید از دنیای ایجاد شده توسط نویسندگان محبوب ممکن نیست، یادگیرنده می‌تواند مکانی را خارج از واقعیت ما کشف کند.

بازی‌های مجازی و مهارت‌های جدید در کلاس، در محل کار و دیگر نقاط پیش می‌رود. ترکیب چنین تلاش‌هایی با واقعیت مجازی نه تنها یادگیرندگان در تمام سنین را درگیر می‌کند بلکه می‌تواند برای آموزش مهارت‌های جدید در یک زمینه معتبر مورد استفاده قرار گیرد. واقعیت مجازی و واقعیت افزوده نمونه‌هایی بزرگ از تجربیات سرزمین شبیه سازی شده برای سرگرمی و بازی هستند تا بعد تعاملی جدیدی بین دستگاه‌های دیجیتال و دنیای واقعی اضافه کنند.

تا حد معینی افسانه علمی به نظر می‌رسد! با این حال، پیشرفت‌های سریع در حال ایجاد یک واقعیت است که بعید به نظر می‌رسید؛ مانند بسیاری چیزها، کتابخانه‌ها باید مجدداً با فرمت دیجیتال جدید سازگار شوند.

واقعیت مجازی چیست؟

تهیه کننده: نرگس اممرون

مسئول کتابخانه

دانشگاه علوم پزشکی لرستان

کتابخانه دانشکده پرستاری دورود

فهرنامه پاییز 1404

واقعیت مجازی شبیه‌سازی کامپیوتری مصنوعی یا باز آفرینی موقعیت یا محیط زندگی واقعی است. این باعث می‌شود که کاربر احساس کند واقعیت شبیه‌سازی شده را در درجه اول از طریق تحریک حس دیدن و شنیدن تجربه می‌کند.

واقعیت مجازی یکی از موضوعات کاربردی و سودمند در حیطه علوم رایانه بوده و عبارت است از یک محیط مصنوعی که توسط نرم‌افزارها و سخت‌افزارهای رایانه‌ای ایجاد شده و به ارائه موقعیتی مجازی و غیرواقعی برای کاربر می‌پردازد به گونه‌ای که استفاده کننده از آن احساس می‌کند که در محیط واقعی قرار گرفته و شرایطی منطبق با آن دارد.

واقعیت مجازی معمولاً به وسیله یک کنترل کننده سر و یا دستی به کاربر منتقل می‌شود. این تجهیزات مردم را به واقعیت مجازی متصل می‌کند و اجازه می‌دهد تا آن‌ها را در فعالیت‌های خود در یک محیط به منظور شبیه‌سازی دنیای واقعی کنترل و هدایت کند. واقعیت مجازی بیشتر در دستگاه‌های سیار مانند لپ‌تاپ‌ها، تلفن‌های هوشمند و تبلت‌ها استفاده می‌شود.

واقعیت مجازی ممکن است از طریق یک زبان برنامه‌نویسی به نام [VRML](#) می‌تواند برای ایجاد یک سری از تصاویر استفاده شود و مشخص کند چه نوع تعاملاتی برای آن‌ها امکان‌پذیر است طراحی گردد.

واقعیت مجازی به طور معمول با یک هدست مانند اوکولوس فیس‌بوک مجهز به تکنولوژی و از دو روش مختلف استفاده می‌شود:

تهیه کننده: نرگس اممرون

مسئول کتابخانه

دانشگاه علوم پزشکی لرستان

کتابخانه دانشکده پرستاری دورود

فهرنامه پاییز 1404

- برای ایجاد و تقویت یک واقعیت فرضی (تخیلی) برای سرگرمی و نمایش (مانند ویدئو و بازی‌های کامپیوتری یا فیلم‌های سه‌بعدی)
- تقویت آموزش برای محیط زندگی با ایجاد یک شبیه‌ساز جهت تمرین مردم (مانند شبیه‌ساز پرواز برای خلبانان).

واقعیت افزوده چیست؟

واقعیت افزوده یک نمای فیزیکی زنده، مستقیم یا غیرمستقیم (و معمولاً در تعامل با کاربر) است که عناصری را پیرامون دنیای واقعی افراد اضافه می‌کند. این عناصر بر اساس تولیدات کامپیوتری که از طریق دریافت و پردازش اطلاعات کاربر توسط سنسورهای ورودی مانند صدا، ویدئو، تصاویر گرافیکی یا داده‌های [GPS](#) است ایجاد می‌شود. در واقعیت افزوده معمولاً چیزی کم نمی‌شود بلکه فقط اضافه می‌شود. همچنین واقعیت افزوده تا حدودی شبیه به [واقعیت مجازی](#) است که توسط یک شبیه‌ساز، دنیای واقعی را کاملاً شبیه‌سازی می‌کند.

واقعیت افزوده یک فناوری است که پیشرفت‌های تولید شده توسط کامپیوتر را در کنار یک واقعیت موجود قرار می‌دهد تا از طریق توانایی تعامل با آن، معنای بیشتری داشته باشد. واقعیت افزوده در برنامه‌های توسعه یافته و در دستگاه‌های تلفن همراه برای ترکیب اجزای دیجیتال با دنیای واقعی به گونه‌ای توسعه یافته است که آن‌ها یکدیگر را تقویت می‌کنند، اما همچنین می‌توانند به راحتی جدا از هم گفته شوند. برای کاربردهای خاص محیط واقعیت مجازی بهره‌گیری از امکانات شبیه‌سازی فضای سه‌بعدی ضروری

تویه کننده: نرگس اممرون

مسئول کتابخانه

دانشگاه علوم پزشکی لرستان

کتابخانه دانشکده پرستاری دورود

فهرنامه پاییز 1404

است. رهبران فناوری از آن استفاده می‌کنند تا کارهای شکست‌انگیز و انقلابی با هولوگرام (تصاویر سه‌بعدی) و دستورات فعال حرکتی انجام دهند. برای مثال شما در حال مطالعه یکی از هفته‌نامه‌های پر مخاطب هستید که در داخل یکی از صفحات این هفته‌نامه، تصویر کوچک و متن مرتبط با سخنرانی ریاست جمهوری ایران در سازمان ملل چاپ شده است که با نصب نرم‌افزار واقعیت افزوده و نگاه داشتن دوربین گوشی هوشمند خود بر روی تصویر کوچک، می‌توانید ویدیوی کامل این خبر را مشاهده نمایید.

شباهت و تفاوت واقعیت مجازی و واقعیت افزوده

واقعیت‌های افزوده و مجازی هر دو از برخی از تکنولوژی‌های مشابه استفاده می‌کنند و هر یک از آن‌ها برای خدمت به کاربر با یک تجربه پیشرفته یا غنی‌شده هستند. هر دو فناوری تجربه‌هایی را فراهم می‌کنند که به‌طور معمول انتظار می‌رود و برای اهداف سرگرمی مورد نیاز است. در حالی که در گذشته صرفاً یک تصور تخیلی علمی به نظر می‌رسید، جهان‌های مصنوعی جدید تحت کنترل کاربران می‌آیند و نیز لایه‌های عمیق‌تر تعامل با دنیای واقعی قابل دستیابی هستند. پیشگامان فناوری در حال سرمایه‌گذاری و توسعه سازگاری‌های جدید، بهبود و انتشار محصولات و برنامه‌های بیشتری هستند که از این فناوری‌ها برای کاربران باهوش استفاده می‌کنند.

با این وجود، یکی از بزرگ‌ترین اشتباهات در جهان واقعیت افزوده، تفاوت بین واقعیت مجازی و واقعیت افزوده است. هر دوی آن‌ها توجه زیادی به رسانه‌ها می‌کنند و امیدوار رشد چشمگیری هستند. پس تفاوت بین واقعیت مجازی در مقابل واقعیت افزوده چیست؟

توبه کننده: نرگس اممرون

مسئول کتابخانه

دانشگاه علوم پزشکی لرستان

کتابخانه دانشکده پرستاری دورود

فهرنامه پاییز 1404

به طور خلاصه واقعیت مجازی فناوری است که به کاربران این امکان را می دهد تا با یک محیط شبیه سازی شده در کنش باشند . واقعیت مجازی تنها واقعیت را شبیه سازی می کند و فاقد مادیت فیزیکی است و کلیه عناصر درک شده توسط کاربر ساخته کامپیوترها هستند اما در واقعیت افزوده بخشی از اطلاعاتی که کاربر درک می کند در دنیای واقعی و به صورت فیزیکی وجود دارند و بخشی از آن توسط کامپیوتر ساخته شده و به دنیای واقعی افزوده می شود.

در واقع وجه تمایز بین واقعیت مجازی و واقعیت افزوده این است که در واقعیت مجازی کلیه عناصر درک شده توسط کاربر، ساخته شده توسط کامپیوتر هستند؛ اما در واقعیت افزوده بخشی از اطلاعاتی را که کاربر درک می کند، در دنیای واقعی وجود دارند و بخشی توسط کامپیوتر ساخته شده اند. واقعیت مجازی یک سرگرمی دیجیتال از یک محیط زندگی واقعی ارائه می دهد در حالی که واقعیت افزوده عناصر مجازی را به عنوان یک پوشش برای دنیای واقعی ارائه می دهد. البته آن ها همیشه به طور مستقل از یکدیگر عمل نمی کنند و در واقع، اغلب با یکدیگر ترکیب می شوند تا یک تجربه شناور ایجاد کنند.

کاربرد در کتابخانه

- واقعیت مجازی طیف قابل توجهی از فرایندهای کاری کتابخانه را تحت پوشش قرار می دهد:

تهیه کننده: نرگس اممرونر

مسئول کتابخانه

دانشگاه علوم پزشکی لرستان

کتابخانه دانشکده پرستاری دورود

فهرنامه پاییز 1404

- گردش مجازی در فضای یک کتابخانه و بازدید از امکانات بخش‌ها، قسمت‌ها و فعالیت‌های کاری آن
- انواع آموزش‌های کتابداری: آموزش کارکنان و آموزش کاربران
- بهره‌گیری از کتابخانه از طریق روش‌های واقعیت مجازی می‌تواند به یاری کتابداران شتافته و بهره‌وری شغلی و حرفه‌ای آنان را افزایش دهد.
- ارائه خدماتی خاص، چون خدمات مرجع: مرجع مجازی این امکان را فراهم می‌آورد تا مراجعه‌کننده بتواند با طرح نیاز اطلاعاتی خود بدون حضور در کتابخانه از امکانات مشاوره مرجع بهره گیرد.
- دسترسی به فضای کتابخانه از طریق محیط واقعیت مجازی به کاربر این اجازه را می‌دهد که تجربه‌ای دلپذیر از حضور در کتابخانه احساس کند.
- قصه‌گویی یکی از مهم‌ترین اهداف کتابخانه‌ها جهت اشتراک‌گذاری داستان‌ها است. برنامه‌های الهام بخشی مانند vrse برای کشف داستان‌ها یک روش کاملاً جدید آسان برای خوانندگان است.
- در حالی که بخش‌ها و تورهای مجازی کتابخانه‌ها خوب‌اند، واقعیت افزوده ممکن است تأثیر بیشتری نسبت به واقعیت مجازی ساده بر کتابخانه‌ها داشته باشد. اینکه کاربر در حالی که می‌تواند آزادانه حرکت کند با استفاده از یک دوربین مرتبط با نرم‌افزار، واقعیت را می‌بیند به‌نوعی واقعیت افزوده است. یک کاربر می‌تواند یک کاتالوگ کارت مجازی یا جستجوی نمایه شده را استفاده کند و یک خط رنگی می‌تواند آن‌ها را از طریق بخش‌ها به انتخابشان راهنمایی کند.
- کتابخانه‌ها می‌توانند برای درگیر کردن خوانندگان جهت کشف اطلاعات کتابخانه از فناوری‌های تجسمی (دیداری) جدید استفاده کنند. واقعیت مجازی و سایر تکنیک‌های تجسم یک زمینه به سرعت در حال تغییر است. چطور بعضی

تهیه کننده: نرگس اممرون

مسئول کتابخانه

دانشگاه علوم پزشکی لرستان

کتابخانه دانشکده پرستاری دورود

فهرنامه پاییز 1404

کتابخانه‌ها می‌توانند واقعیت افزوده را در بخش کودکان ادغام کنند؟ اپلیکیشن ماریچ موهوم بیش از ۱۰۰۰۰ بار در روز در سراسر انگلستان توسط کودکان برای دستگاه موبایلشان دانلود شده است! این اپلیکیشن از واقعیت افزوده برای ساختن آکھی و کارت‌های راهنما اطراف کتابخانه استفاده می‌شود که باعث افزایش عضویت بچه‌ها در کتابخانه شده است که نشان از واکنش مثبت بچه‌ها به واقعیت افزوده در کتابخانه‌هاست. بهترین قسمت پیرامون این اپلیکیشن اجازه دادن به بچه‌ها برای سرزندگی و همکاری با کتابخانه‌ها در مسیری است که آن‌ها هرگز قبلاً نبوده‌اند.

- یک راه برای این کار این است که ناشران با کتابخانه‌ها در راستای ایجاد محتوا برای اپلیکیشن‌های مشابه همکاری کنند. کتابخانه‌ها می‌توانند یک بخش کوچک از کتاب‌هایی که قادر به برقراری تعامل با اپلیکیشن‌ها هستند ایجاد کنند. سپس با وسیله‌ای که روی یک کتاب قرار گرفته است به داستان زندگی می‌پردازد و برای آن‌ها خوانده می‌شود. امکانات زیادی برای تدریس، یادگیری و خواندن با استفاده از واقعیت افزوده در بخش کتابخانه‌های کودکان وجود دارد. استفاده از این فناوری یادگیری را بهتر می‌کند و راهنمای جدید سرگرم‌کننده‌ای ایجاد خواهد کرد تا بچه‌های علاقه‌مند به خواندن را گرد هم آورد.

تویه کننده: نرگس امروند

مسئول کتابخانه

دانشگاه علوم پزشکی لرستان

کتابخانه دانشکده پرستاری دورود

فهرنامه پاییز 1404

مهم ترین اخبار فصل

تجهیز کتابخانه به سیستم

تور بازدید دانشجویان جدیدالورود پرستاری از کتابخانه

هفته کتاب و کتابخوانی و تقدیر از کتابدار دانشکده

فهرست نویسی تازه های کتب

آدرس وبسایت کتابخانه

[/https://lib-doroudhealth.lums.ac.ir](https://lib-doroudhealth.lums.ac.ir)

تویه کننده: نرگس اممرونر

مسئول کتابخانه