

بسمه تعالی

شهرسازی مجازی

تأليف:

مهندس هادی نواجه

مهندس پدرا، صدی

مهندس محمد هنرو

انتشارات آبان برتر

۱۳۹۵

سرشناسه : خواجه، هادی، ۱۳۶۰ -
 عنوان و نام پدیدآور : شهرسازی مجازی / مولفان هادی خواجه، پدram صمدی،
 محمد هنرور؛ ویراستار سیدحمید حیدریشانی.
 مشخصات نشر : مشهد: آبان برتر، ۱۳۹۵.
 مشخصات ظاهری : ۱۳۶ ص.: جدول، نمودار.
 شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۷۸۷۳-۱۷-۵
 وضعیت فهرست نویسی : فیا
 موضوع : شهرهای مجازی
 موضوع : * Virtual cities
 موضوع : فضای مجازی
 موضوع : Cyberspace
 موضوع : شهرهای مجازی -- ایران
 موضوع : * Virtual cities -- Iran
 موضوع : شرکت‌های مجازی
 موضوع : Virtual corporations
 موضوع : اینترنت - ایران - لیست
 موضوع : Computer software -- Development
 شناسه افزوده : صمدی، پدram، ۱۳۵۶، هنرور، محمد، ۱۳۵۶ -
 رده بندی کنگره : ۹۳۸۵ / شهرسازی / MH ۸۵۱
 ۶۱۶ / رده بندی دیویی : ۰۰۲ / ۴۸۳۳
 شماره کتابشناسی ملی : ۱۳۵۰۳۷

شهرسازی مجازی
مؤلفین: هادی خواجه، پدram صمدی، محمد هنرور
انتشارات آبان برتر
ویراستار و صفحه آرا: سیدحمید حیدریشانی
طراح جلد: محمدصادق کراچیان
سال چاپ: تابستان ۱۳۹۵
تیراژ: ۱۰۰۱ نسخه
چاپ و صحافی: معین
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۸۷۳-۱۷-۵
قیمت: ۹۵۰۰ تومان
کلیه حقوق برای ناشر محفوظ می باشد.



نشرآبان برتر

فروشگاه: www.magnabook.ir

تارنما: pub@magnabook.ir



فهرست مطالب

عنوان	صفحه
فصل اول: فناوری نرم؛ فناوری سخت	۷
فصل دوم: مفهوم شهر مجازی	۲۳
فصل سوم: معرفی مدل مفهومی شهر مجازی، 4L	۳۵
فصل چهارم: زیر ساخت های شهری	۳۹
فصل پنجم: جاذبه های شهر	۴۹
فصل ششم: توسعه شهروندان	۵۵
فصل هفتم: مدیریت شهری	۶۳
فصل هشتم: تبدیل ایده به محصول	۶۹
فصل نهم: مطالعه موردی «شهر مجازی متخصصان و مشاوران صنعت ایران»	۷۳
ضمیمه ۱: دفتر کار هوشمند (Smart office)	۸۹
ضمیمه ۲: کتابچه جزئیات ابزار بانک شهر در «شهر مجازی متخصصان و مشاوران صنعت ایران»	۹۷
ضمیمه ۳: سازمان مجازی	۱۰۱
ضمیمه ۴: آشنایی با چرخه حیات تولید نرم افزار	۱۱۷
ضمیمه ۵: آشنایی با مدل سازی فرایندهای کسب و کار	۱۲۵
کتابنامه	۱۳۵

پیشگفتار

شاید آن زمانی که ویلیام گیمسیون برای اولین بار واژه «فضای مجازی» را استفاده کرد، هرگز فکر نمی کرد که در آینده‌ای نه‌چندان دور، این واژه چنان توسعه خواهد یافت که دنیایی نو را برای بشر محدود در حصار زمان و مکان می‌سازد. این دنیای بدیع در موازات دنیای واقعی رشد خواهد کرد و تا آنجا پیش خواهد رفت که راهبری آن را در دست خواهد گرفت.

پیشرفت‌های تکنولوژی بشر در حوزه فضاها‌ی مجازی بدان جا رسیده که نیاز تکنولوژیکی او را ارضا کرده و نیازی جدید است. تبیین مدل‌هایی برای استفاده از این پیشرفت را به ارمغان آورده است. حال نوبت به آن رسیده که بهره‌رسانی بنشینند و بر سر آنکه چگونه از این پیشرفت‌ها در جهت ایجاد کسب و کارهایی جدید استفاده کنند به توافق برسند. این برهه را می‌توان زمان ظهور Business Model‌های اثربخش در دنیایی جدید، نام فضای مجازی دانست و در این میان، دولت‌ها، سازمان‌ها، گروه‌ها و انسان‌هایی پیشتاز هستند که توجه خود را به این مهم معطوف کرده، در جهت آن، منابع خود را بسیج کنند.

به جرئت می‌توان گفت که در آینده‌ای نزدیک، سهم انسان از دنیای واقعی، بر مبنای میزان حضور و مالکیت آن‌ها در دنیای مجازی تعریف خواهد شد؛ لذا ناگزیریم برای تعاسب سهم بیشتری از دنیای واقعی، به دنیای مجازی بپردازیم و Business Model‌هایی خاص آن را طراحی کنیم.

این کتاب حاصل چندین سال تحقیق مؤلفان آن درباره فضاها‌ی مجازی است که چکیده آن تحقیقات را در مدلی با نام 4L برای علاقه‌مندان به ایجاد شبکه‌های چندبعدی عرضه کرده است. شهر مجازی مطرح در این مجلد، یک Business Model ابتکاری در دنیای مجازی است که کمک خواهد کرد تا سهم ما از دنیای واقعی آینده بیشتر باشد. این مدل در واقع بازتعریفی از شهر

فیزیکی است که سعی کرده‌ایم با مطالعه بر روی شهرهای فیزیکی و نحوه شکل‌گیری آن‌ها، به کمک آن، شهری در فضای مجازی ایجاد کنیم.

در اینجا جا دارد از تمامی استادان و دوستانی که ما را در خلق این اثر یاری کردند، تشکر ویژه کنیم، استادانی همچون جناب آقایان مهندس محمدمهدی سیادت، دکتر مرتضی افسری، مهندس سعید سپانلو، مهندس محمد احمدی مروست، مهندس همایون ساقی، مهندس مزدک جباری، مهندس سید حسین حسینی شاهرودی و دیگر عزیزانی که ذکر نام آن‌ها در اینجا مقدور نیست.

در پایان باید خاطرنشان کنیم با توجه به جدید بودن این بحث و همچنین کمبود منابع در دسترس، احتمالاً خطای این مدل محتمل است؛ لذا از تمامی پژوهشگران و صاحب‌نظران خواهشمندیم ما را در برقراری و رایش‌های آتی یاری رسانند.

هادی خواجه^۱ و محمد هنرور^۲

1. hadikhaje@yahoo.com

2. honarvar@yahoo.com