

طراحی سطوح رابط کاربری در وسیله ورزشی شبیه‌سازی شده برای ورزش‌های پارویی با رویکرد تلفیقی همگانی-تعاملی

زهرا اریسیان^۱، حسن صادقی نائینی^۲

۱. مدرس گروه طراحی صنعتی، دانشکده هنرهای کاربردی، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران و دانشگاه پارس، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

۲. گروه طراحی صنعتی، دانشکده معماری، دانشگاه علم و صنعت ایران، تهران، ایران
این مقاله از طرحی پژوهشی استخراج شده است که به پایان رسیده و در پژوهشگاه تربیت‌بدنی و علوم ورزشی تأیید شده است.

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۵/۰۷

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۶/۰۱

چکیده

پژوهش حاضر با هدف دستیابی به وسیله ورزشی با قابلیت شبیه‌سازی برخی از رشته‌های قایقرانی و برای رفع نیاز جسمی و ذهنی، با هدف کاهش خطا و تأمین رضایت و جلب نظر کاربران انجام شده است. گروه هدف قایقرانان حرفه‌ای و مبتدی هستند که به واسطه شرایط فصلی و منطقه‌ای برای انجام تمرین با محدودیت‌هایی مواجه هستند. با توجه به تأثیر چشمگیر و سریع حرکات قایقرانی در کاهش چاقی به‌ویژه در نیم‌تنه فوقانی و اطراف شکم، کاربرد چنین وسیله‌ای می‌تواند در تقویت و سلامت جسمانی و روانی افراد بسیار مفید و مؤثر باشد. در این پژوهش مقطعی-موردی، اطلاعات لازم از طریق مشاهده، مصاحبه و طراحی کاربرمحور کسب شدند. در بررسی میدانی، عملکرد ورزشکاران در شرایط واقعی (رودخانه) و مجازی (کار با شبیه‌ساز) بررسی شد. رویکرد طراحی برپایه اصول رویکرد تلفیقی طراحی تعاملی-همگانی بوده است که مطابق آن، پس از شناسایی شرایط، ویژگی‌ها، نیازهای کاربر و تبیین الزامات طراحی، با توجه به نتایج حاصل و الگوهای تلفیقی طراحی تعاملی و همگانی، نمونه عملکردی طرح ساخته شد. سپس، متخصصان و ورزشکاران آن را ارزیابی کردند و مشکلات آن مشخص شد. مهم‌ترین ویژگی‌های محصول این پروژه عبارت‌اند از: امکان استفاده در منزل، قابل جمع‌شدن، کم‌جا، چندمنظوره، شبیه‌سازی هم‌زمان چندین رشته قایقرانی، سهولت عملکرد و تعامل مناسب.

واژگان کلیدی: قایقرانی، ورزش، شبیه‌ساز، طراحی تعاملی، طراحی کاربرمحور.

1. Email: info@erisiandesign.com

2. Email: naeini@iust.ac.ir

مقدمه

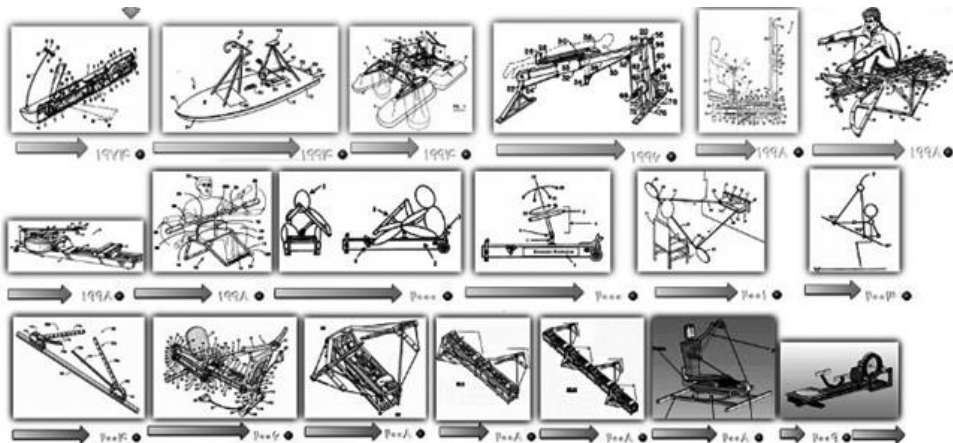
طراحی محصولات جدید از جمله وظایف اصلی در تخصص بین‌رشته‌ای طراحی صنعتی است که با محوریت انسان و با هدف درک و رفع نیازها و مشکلات روزمره صورت می‌گیرد. یکی از حیطه‌هایی که به بررسی و طراحی نیاز دارد، طراحی تجهیزات برای رشته‌های گوناگون ورزشی است. در این میان، قایقرانی دارای اهمیت و گسترش روزافزون است و در ایران سابقه‌ای هفتادساله دارد. طبق آمارهای موجود، این رشته ورزشی در ۳۰ استان کشور به‌طور فعال پیگیری می‌شود، اما با وجود نیاز ورزشکاران به استمرار در تمرین و آمادگی جسمانی، به دلیل محدودیت‌های جوی و منطقه‌ای مانند خشکی یا یخ‌زدگی رودخانه، امکان تمرین در شرایط طبیعی برای همه ورزشکاران وجود ندارد. این در حالی است که لازمه اجرای مسابقات قایقرانی در سطوح بالا، داشتن بدنی آماده با شرایط خوب برای فعالیت و کارایی مناسب در طی دوره‌های تمرین و رقابت است (۱). ورزشکارانی که محدودیت جسمی (نابینا و ناشنوا) دارند، در فراگیری و اصلاح تکنیک و حفظ ریتم صحیح حرکات مشکلاتی دارند. رشته قایقرانی تأثیر سریع و چشمگیری در از بین بردن چاقی در بخش‌های فعال بدن در حین پارو زنی، به‌ویژه در نیم‌تنه فوقانی و اطراف شکم و احشاء دارد. چاقی این نواحی از خطرناک‌ترین نوع چاقی‌ها است و در افزایش میزان مرگ‌ومیر مؤثر است (۲). در مطالعه‌ای که در آن ۱۰ رشته ورزشی مقایسه شدند و از نظر میزان سالم‌بودن در مقابل یکدیگر رتبه‌بندی شدند، رشته‌های قایقرانی و اسکی به‌طور برابر در رتبه اول قرار گرفتند (۳)؛ بنابراین، با توجه به مزایای ورزش قایقرانی پیش‌بینی می‌شود که کاربرد عام شبیه‌ساز این رشته به موازات کاربرد تخصصی آن در رفع نیاز ورزشکاران، می‌تواند در تأمین سلامت جسمانی و روانی جامعه که با بی‌حرکی ناشی از شیوه زندگی مدرن دچار چاقی و بیماری می‌شوند، بسیار مفید و اثربخش باشد. هدف این پژوهش، دستیابی به پارامترهای موردنیاز برای طراحی و تولید یک دستگاه شبیه‌ساز قایقرانی، مطابق با معیارهای ارگونومیک و مبتنی بر رویکردهای طراحی تعاملی و همگانی است که علاوه بر استفاده تخصصی توسط ورزشکاران حرفه‌ای و رفع نیاز جسمی و روانی آنان، امکان کاربرد عام برای افراد علاقه‌مند به ورزش را نیز داشته باشد.

قایقرانی یک رشته ورزشی مفرح و رقابتی به‌شمار می‌رود (۴). رشته‌های قایقرانی در دو شاخه آب‌های آرام و آب‌های خروشان انجام می‌شوند. قایقرانی فضای رقابت سالمی را برای همه مقاطع سنی، به‌ویژه جوانان پدید می‌آورد (۵). از رشته‌های قایقرانی با جنبه مسابقه‌ای که جزئی از فدراسیون جهانی قایقرانی^۱ به‌شمار می‌روند، عبارت‌اند از: رشته‌های آب‌های آرام: کایاک، کانو،

کانوپولو، روئینگ، دراگون بت، تورینگ و قایقرانی بادبانی، و رشته‌های آب‌های خروشان: اسلاوم (مارپیچ) و رفتینگ.

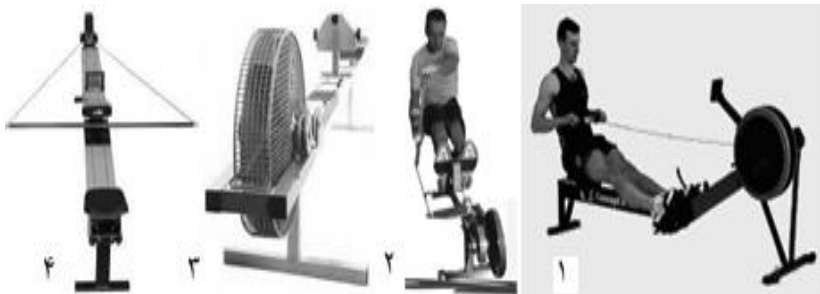
پیشینه دستگاه‌های شبیه‌ساز قایقرانی

دستگاه‌های شبیه‌ساز یا ارگومتر قایقرانی، گونه‌های متفاوتی از نمونه‌های پیچیده مکانیکی چرخ ثابت ترمز اصطکاکی تا شبیه‌سازهای کامپیوتری را در برمی‌گیرند. در حوزه علمی ورزش، ارگومترها عمدتاً برای این امر استفاده می‌شوند تا یک فضای بسته را برای تمرین ورزشکاران در وضعیت خاص، ارزیابی توان فیزیکی و انجام پژوهش علمی تولید کنند (۶). از سال ۱۹۶۷ تاکنون، طراحی‌های متفاوتی در حوزه شبیه‌سازهای قایقرانی انجام شده و به‌عنوان اختراع ثبت گردیده‌اند، اما ایده‌های محدودی به مرحله تولید رسیده‌اند. تصاویر این نمونه‌ها در شکل شماره یک مشاهده می‌شود (۷).



شکل ۱- کانسپت‌های طراحی و ثبت‌شده از سال‌های ۱۹۷۴ تا ۲۰۰۸

از این بین، نمونه‌های پذیرفتنی که به مرحله تولید رسیده‌اند، به‌طور منحصر در کشورهای آمریکا، کانادا و دانمارک تولید شده‌اند. برخی از این نمونه‌ها در شکل شماره دو مشاهده می‌شود. اما تأمین این نمونه‌ها برای استفاده در ایران منوط به هزینه‌کرد بسیار زیاد یا غیرممکن است. از طرفی، هیچ نمونه طراحی‌شده و تولیدشده‌ای در داخل کشور وجود ندارد؛ بنابراین، طراحی و تولید بومی آن می‌تواند کمک شایانی به اقتصاد و استقلال کشور کند.



شکل ۲- دستگاه‌های شبیه‌ساز تولیدشده: ۱- شبیه‌ساز روئینگ شرکت کانادایی Concept2، ۲- شبیه‌ساز دراگون بوت KayakPro، ۳- شبیه‌ساز مدل Stroke2max، شرکت دانمارکی Dansprint، ۴- شبیه‌ساز کایاک امریکایی KayakPro

ذکر این نکته مهم ضرورت دارد که نمونه‌های موجود چندکاره نیستند، ولی در نمونه شبیه‌سازی‌شده در این پژوهش محدودیت اخیر رفع شده است. استمرار در تمرین با شدت و زمان متناسب با شرایط بدن هر ورزشکار نقش بسزایی در دستیابی به موفقیت دارد. انحراف‌های وضعیتی در رشته‌های قایقرانی یک‌طرفه، موجب ناهماهنگی بین قسمت‌های گوناگون بدن و بروز ناهنجاری به‌ویژه در ناحیه ستون مهره‌ها و درنهایت، کناره‌گیری بسیاری از قایقرانان به‌دلیل عوارض این رشته‌ها می‌شود (۸)؛ بنابراین، انجام تمرین‌های روزانه مستمر برای تقویت عضلات هر دو طرف تنه و ستون فقرات پیشنهاد شده است و ورزشکاران به تهیه وسیله مناسب برای تمرین و بدن‌سازی نیاز مبرم دارند. به‌تازگی بسیاری از گردشگران ایرانی و خارجی به تورهای قایقرانی آب‌های خروشان (رفتینگ) توجه کرده‌اند. آب‌های تند و خروشان مشخصه اصلی رشته آب‌های خروشان است که از فعالیت چشمگیر آن بیش از دو دهه نمی‌گذرد و همچنین، از جمله ورزش‌های قدرتی است که به قدرت و استقامت زیاد ورزشکار نیاز دارد. ورزشکاران در آب‌های خروشان که به‌طور طبیعی در طبیعت وجود دارند، پاروکشی می‌کنند (۴). دستگاه شبیه‌ساز قایقرانی می‌تواند امکان آموزش و آمادگی را برای گردشگران فراهم کند تا در حداقل زمان ممکن به سطح آمادگی لازم برای انجام سفر بی‌مخاطره برسند. ازبین شبیه‌سازهایی که تاکنون طراحی شده‌اند، کاربرد ارگومتر روئینگ و کایاک روزبه‌روز متداول‌تر می‌شود و هدف اصلی از طراحی آن، تولید محصولی با بیشترین شباهت به فضای واقعی تمرین روی آب است (۱). ماهونی^۲ و همکاران (۹) ارگومترهای قایقرانی را نتیجه تلاش طراحان برای شبیه‌سازی حرکات و مقاومت ایجادشده درحین قایقرانی روی آب می‌دانند که

1. Rafting
2. Mahony

پاروزنان حرفه ای اغلب از آنان استفاده می‌کنند. مقاومت موجود در قایقرانی روی آب روی بیشتر ارگومترها توسط چرخش چرخ طیار یا به اصطلاح کارسنج (فلایویل) شبیه‌سازی می‌شود که با اصطکاک تسمه، وزن و مقاومت ایجادشده در برابر هوا به وسیله چرخش پره بارگذاری می‌شود. نسخه‌های رایج و معروف این ارگومترها مدل جسینگ (ساخت نروژ) و مدل کانسپت II (ساخت ایالات متحده آمریکا) هستند. ارگومترهای روئینگ برای بازسازی حرکات روئینگ داخل آب توسعه یافته‌اند. آن‌ها به طور وسیع برای شرح مشخصات فیزیولوژی پاروزنان استفاده می‌شوند (۹).

دسته و صندلی دو مؤلفه اصلی و بسیار مهم ارگومتر روئینگ هستند که اندازه آن را تعیین می‌کنند. صندلی به قایقران این امکان را می‌دهد تا دامنه مانور بزرگی بدون هیچ‌گونه اختلالی در تعادل داشته باشد. سرعت و شتاب دسته مشخصات سیم‌کش را برای طراحان تعیین می‌کند. نیروی درخور توجهی در دسته پاروی ارگومتر در مرحله برگشت وجود ندارد. در این حالت قایقران روئینگ دسته را نمی‌کشد؛ بلکه آن را هل می‌دهد و هیچ جزئی نباید در اعمال نیروی کشش مقاومت کند. همچنین، آنالیز فشار صندلی نشان داده است که صندلی بار سنگینی را تحمل می‌کند؛ به خصوص در آخر فاز پیش‌راننده که بدن در پشت قرار دارد. آنالیز کشش نشان می‌دهد که قایقران فشار پا را در زمان ۵۰ درصد اول فاز پیش‌راننده به کار می‌برد. در فعالیت قایقرانی، ارگومتری با یک مجموعه زیرپایی و صندلی ریلی متحرک، شتاب سیستم پاروئی قایقران نخبه را در کل چرخه حرکتی به طور بهتری بازسازی می‌کند. بگن و کولود^(۱۰) نشان دادند که طرح یک ارگومتر با مجموعه نشیمنگاه و جای پای لغزشی، به طور مشخصی شتاب بهتری را هنگام قایقرانی نسبت به وضعیت درجا ایجاد می‌کند.

طراحی تعاملی

یکی از رویکردهای فراگیر در طراحی محصولات امروز، طراحی تعاملی است که هنر تسهیل ارتباط متقابل انسان با محصول و خدمات تلقی می‌شود. این تعامل با ترکیب‌های متنوع بین انسان، ماشین و سیستم ایجاد می‌شود و موجب بهبود محصولات به گونه ای می‌شود که از دیدگاه کاربران بسیار آسان، مؤثر و دارای کاربرد لذت‌بخش باشند (۱۱). رویکرد طراحی تعاملی در قرن بیست و یکم به بلوغ رسید و دغدغه اصلی آن طراحی برای پاسخ‌گویی به نیازهای جسمی و روحی و مهم‌تر از آن، برای درک مردم است (۱۲). همه محصولات و خدمات برای فراهم کردن یک تجربه مطلوب به نوعی طراحی نیاز دارند که باعث تسهیل تعاملات شوند. طراحی تعاملات با رفتار و چگونگی کارکرد محصولات مرتبط است. منظور از طراحی تعاملی، طراحی یک سیستم نیست؛ بلکه هدف، طراحی

1. Begon & Colloud
2. Interaction Design

کاربری یک سیستم است؛ به عبارتی، وقتی وسیله‌ای طراحی می‌شود، فقط شکل ظاهری و عناصر^۱ فیزیکی دیگر نیستند که طراحی می‌شوند؛ بلکه چگونگی رفتار آن و چگونگی کیفیت تعامل کاربر و محصول نیز طراحی می‌شوند (۱۳). در حالی که سرعت تعامل انسان و محصولات به‌آهستگی پیش می‌رود، مشکل کاربران در مورد اینترفیس^۲ (سطوح رابط کاربری نمایشگرها) در دستگاه‌های جدید نیز بسیار است؛ به‌گونه‌ای که به سرخوردگی کاربر منجر می‌شود. نظریه‌های ساده از درک کاربر، توجه هوشیارانه به آنچه برای او طراحی می‌شود را ضروری می‌کنند (۱۲). نقش طراحی تعاملی و نحوه ایجاد تعامل مطلوب و برقراری ارتباط مؤثر بین کاربران و محصول طراحی شده با توجه به سطوح متفاوت توانایی جسمی، یادگیری و قابلیت‌های این افراد، بسیار اهمیت دارد.

طراحی کاربرمحور^۳

امروزه در طراحی محصولات تعاملی، رویکرد «کاربرمحور» مطرح است که بر درک فعالیت‌های انسان تمرکز دارد (۱۴). در روش طراحی کاربرمحور، دخیل کردن نظرهای کاربر در روند توسعه نرم‌افزار با هدف دستیابی به یک سیستم استفاده‌شده‌ی دنبال می‌شود. طبق استاندارد ایزو (شماره ۱۳۴۰۷)، یک پروژه کاربرمحور شامل مراحل پنج‌گانه‌ای است که عبارت‌اند از: برنامه‌ریزی دقیق با محوریت کاربر (به‌عنوان مهم‌ترین بخش)، درک و مشخص کردن نوع و شیوه استفاده، تشخیص نیازهای استفاده‌کننده و سازمان، ارائه راه‌حل‌های طراحی و ارزیابی طرح‌ها در مقابل نیازها و بازخورد استفاده‌گر. فرایند کاربرمحور با کاهش خطر خطای سیستم، با حفظ جریان مؤثر در اطلاعات در مورد کاربران همراه است. اولین قدم، شناخت و گردآوری افراد درگیر برای بحث و توافق در زمینه نحوه قابلیت استفاده و اولویت آن است. پژوهشگر با حضور (آشکار یا مخفیانه) در موقعیت استفاده از محصول و مشاهده و ثبت رفتار استفاده‌کنندگان در حین انجام کار، به دنبال شناخت فعالیت‌های کلیدی، چگونگی انجام کار و درک مشکلات استفاده‌کنندگان است (۱۵). در مرحله طراحی، طراح با اطمینان از شناخت کامل استفاده‌کننده و توانایی‌ها و محدودیت‌های او برپایه اطلاعات جمع‌آوری شده، به ایده‌پردازی و طراحی محصول اقدام می‌نماید. سپس، طرح‌ها در فرایند ارزشیابی قرار می‌گیرند و کارشناسان با استفاده از نمونه اولیه به بررسی رفتار استفاده‌کنندگان از محصول می‌پردازند.

-
1. Element
 2. Interface
 3. User Center Design (UCD)

مشخصه‌های فیزیکی ورزشکاران (تیپ، وزن، سن و جنسیت) در قایقرانی

در مقایسه بین رشته‌های ورزشی آبی، قایقرانی به شدت به ویژگی‌های مورفولوژیک ورزشکاران وابسته است. معمولاً قایقرانان موفق بسیار بلندقد، با توده بدنی بزرگ لاغر و توان هوازی زیاد هستند (۱۶). پژوهشگران بر این باور هستند که مورفولوژی قایقرانان نخبه در طول ۲۵ سال گذشته تغییر کرده است و به ساختار بدنی (هیكل) سنگین‌تر، اما لاغرتر تغییر یافته است. به گفته پژوهشگران، کایاکرها دارای خصوصیات منحصربه‌فردی هستند که در جوامع عمومی معمولاً مشاهده نمی‌شود. این خصوصیات عبارت‌اند از: ترکیب بدنی لاغر با بالاتنه نسبتاً بزرگ‌تر و باسن باریک (برای مردان). کایاکرها به‌عنوان بهترین توصیف برای بدن‌های عضله‌ای هستند. قایقرانی کایاک از جمله رشته‌های ورزشی است که در آن اندازه و شکل بدن حاصل ماهیت آن رشته است (۱۷). در حال حاضر کایاکرها سنگین‌تر و دارای درصد توده بدون چربی بیشتری در بدن نسبت به ۲۵ سال پیش هستند (۱۶). درصد چربی بدن به نوع رشته ورزشی وابسته است. درصد چربی بدن در قایقرانی برای مردان بین هفت تا ۱۰ درصد و برای زنان بین ۱۰ تا ۱۴ درصد است (۵). پژوهشگری به نام کلارک در سال ۱۹۷۵ اطلاعات موجود در زمینه انعطاف‌پذیری بدن با سن را مرور کرد و چنین نتیجه گرفت که پسران بعد از ده‌سالگی و دختران پس از دوازده‌سالگی انعطاف‌پذیری بدن خود را ازدست می‌دهند. این مسئله می‌تواند دلیل آغاز یادگیری ورزش قایقرانی کایاک در ده‌سالگی باشد (۱۸). پژوهش‌ها اثبات کرده‌اند که انجام فعالیت تمرینی هوازی موجب سلامت روان می‌شود، مشکلات روانی و جسمانی را کاهش می‌دهد و سبب بهبود خلق‌وخو و رفتار می‌شود. روحیه بهتر پس از فعالیت هوازی نتیجه تولید مواد نشاط‌آور است که بدن در اثر ورزش کردن تولید می‌کند (۲). داده‌های تازه ارگونومی و فیزیولوژی نشان می‌دهند که پارونان در حال تبدیل شدن به ورزشکاران بهتری هستند و اگر تجهیزات و شرایط مسابقه‌ها همگام با رشد فیزیولوژی پارونان ورزشکار رشد کند، آن‌گاه امید به کارایی پارونان در آینده بیشتر خواهد شد (۱۹). برخلاف بسیاری از ورزش‌های هوازی دیگر، در پارونان تقریباً همه عضلات بزرگ به‌کار گرفته می‌شوند. برآورد می‌شود که موفق‌ترین و نخبه‌ترین پارونان ۷۵ تا ۸۰ درصد از توان موردنیاز را از پاها و ۲۰ تا ۲۵ درصد از توان را ازدست‌ها تأمین می‌کنند. قایقرانان زن بین سنین ۱۴ تا ۲۸ سال به‌صورت حرفه‌ای در رشته‌های قایقرانی فعال هستند و گاهی تا چهل‌سالگی به این ورزش می‌پردازند. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که زنان در گروه‌های سنی ۲۵ تا ۴۰ سال با آمار ۲۴ درصد، به‌عنوان دوستداران زیبایی و پذیرای فناوری شناخته شده‌اند و از طرح محصولات و زیبایی آن‌ها برای بیان و معرفی خود بهره می‌گیرند (۲۰).

طراحی آنتروپومتریک در وسایل ورزشی قایقرانی

داده‌های آنتروپومتریک در بین افراد گوناگون متفاوت است؛ بنابراین، برای انجام بررسی‌های دقیق آنتروپومتریک نمی‌توان از جداول کشورها و اقوام گوناگون استفاده کرد (۲۱). برای یافتن و اعمال مشخصه‌های آنتروپومتریک پاروزنان در طراحی، ابعاد و اندازه‌های لازم برای موضوع پژوهش گردآوری شدند که عبارت‌اند از:

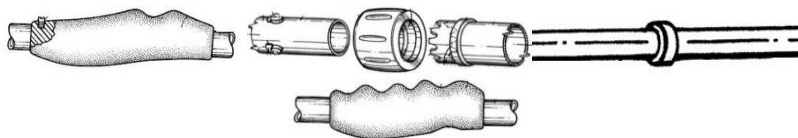
جدول ۱- داده‌های آنتروپومتریک رده سنی ۲۵-۳۵ سال

عنوان متغیر	صدک مورد بررسی (بزرگسالان)	اندازه متغیر (میلیمتر)
عرض هیپ نشسته	صدک نود و پنج زنان	۵۲۰
طول کفل-رکبی	دامنه‌ی تغییرات صدک های پنج زنان و نود و پنج مردان	۵۴۹ - ۴۱۸
ارتفاع رکبی	صدک پنج زنان	۳۵۰
عرض شانه	دامنه‌ی تغییرات صدک های یک زنان و نود و نه مردان	۵۱۰ - ۳۴۳
فاصله شانه-آرنج	دامنه‌ی تغییرات صدک های یک زنان و نود و نه مردان	۴۶۰ - ۲۸۰
حد دسترسی رویرو	دامنه‌ی تغییرات صدک های یک زنان و نود و نه مردان	۹۹۰ - ۶۳۰
عرض کف پا	صدک نود و پنج مردان	۱۲۰
طول کف پا	صدک نود و پنج مردان	۲۹۵

برای بررسی ساختار و نوع حرکت اجزای بدن باید بدن را براساس سه سطح اصلی حرکتی توصیف کرد که بر یکدیگر عمود هستند. این سطوح عبارت‌اند از: سهمی یا ساجیتال^۱، عرضی یا فرونتال^۲ و افقی یا هوریزونتال^۳ (۲۲)؛ بنابراین، انحراف یا حالت و وضعیت نامناسب اجزای بدن شناسایی‌شدنی است و باید برای اصلاح یا بهینه‌کردن آن اقدام کرد. قطر چنگش در جداول آنتروپومتري بين ۳۵ تا ۳۸ مشخص شده است، ولی به دلیل فعالیت تکراری پاروزنی، قطر ۲۹/۵ میلی‌متر قطر استاندارد محل چنگش در شفت است. در پاروزنی کایاک، چنگش در دستی که کشش را انجام می‌دهد شل است و سمت دیگر بازو خم، پا کشیده و چنگش محکم است. زاویه تیغه و شفت تقریباً ۴۰ تا ۵۰ درجه است. محکم‌گرفتن دسته شفت سبب خستگی می‌شود. اگر دست‌ها و بازوها هنگام فعالیت وضع مناسبی نداشته باشند، بسیار مستعد ابتلا به انواع آسیب‌های اسکلتی-عضلانی^۴ از قبیل ترومای

1. Sagittal
2. Frontal
3. Horizontal
4. Musculoskeletal Disorders (MSDs)

تجمعی^۱ مانند تاندون‌بست‌ها، ضربات عضلانی، سندرم کانال کارپال و عوارض دیگر می‌شوند (۲۳). طرح دستگیره باید مطابق با آناتومی دست باشد و به‌گونه‌ای باشد که فشارها به نواحی بزرگ، غیرحساس و غیربحرانی دست وارد شوند. از آنجایی که آنتروپومتری انگشتان در افراد متفاوت بسیار متنوع است، برای شکل‌دهی دسته باید از طرح‌هایی اجتناب شود که دارای فرورفتگی‌های عمیق هستند؛ به‌ویژه جایی که نیروی چنگش زیاد است یا عمل تکراری با آن انجام می‌شود. همچنین، دسته باید به‌گونه‌ای طراحی شود که مچ کاربر را هنگام کار مستقیم نگاه دارد. اصل کلیدی، پرهیز از انحراف مچ دست به سمت زند زیرین است. همچنین، باید دسته طوری باشد که از خمیدگی مچ به عقب^۲، هم‌زمان با پروناسیون^۳ کامل پرهیز شود. ماتوسکا^۴ (۲۴) ایده جالبی را در مورد طراحی کوپلینگ مخصوص ثبت کرد که در میان شفت نصب‌شده و برای تنظیم طول شفت عمل می‌کند. گانل^۵ (۲۵) در سال ۲۰۰۲ دستگیره‌هایی را برای شفت پاروژنی طراحی و ثبت کرد. او ادعا کرد که این نمونه‌ها در برخی شرایط آب‌وهوایی متفاوت مفید هستند و چنگش بهتری دارند.



شکل ۳- راست: کوپلینگ تنظیم‌کننده طول شفت (۲۴)، چپ: کانسپت دستگیره شفت (۲۵)

علاوه بر طراحی دسته‌های پاروژنی، طراحی زیرپایی مناسب بسیار اهمیت دارد. در مسابقه‌های سطح بالا نظیر المپیک، شتاب بیشتر در اثر نیروی متقارن و زیاد پاها ایجاد می‌شود که به‌طور مؤثری توسط زنجیره حرکتی منظم انسان به دسته‌های پاروژنی منتقل می‌شود. تکنیک ضعیف باعث ایجاد نتایج غیردقیق حرکات منقطع بدن می‌شود که تأثیر منفی بر نیروی به‌کاررفته در کشش پاها دارد و تأثیر بسیاری بر کیفیت انتقال نیرو به دسته می‌گذارد (۲۶).

1. Cumulative Trauma Disorders (CTD)
2. Dorsiflexion
3. Pronation
4. Matuska
5. Gunnell

روش پژوهش

روش کار در این پژوهش از نوع ترکیبی-مقطعی و موردی است که با جمع‌آوری اطلاعات از گروه هدف و با روش‌های مشاهده و پرسش و مصاحبه انجام شد. گروه هدف، ورزشکاران حرفه‌ای و مبتدی رشته‌های قایقرانی بودند. این گروه به دلیل شدت و نوع ارتباط با دستگاه‌های شبیه‌ساز به‌عنوان مهم‌ترین افراد درگیر شناسایی شدند که از اولویت بالاتری نسبت به دیگر گروه‌های درگیر برخوردار بودند. این افراد همواره برای آمادگی جسمانی و اصلاح تکنیک به انجام تمرین در شرایط واقعی می‌پرداختند و در موقعیت نامطلوب جوی در شرایط مجازی تمرین می‌کردند. افرادی نیز که به دلیل گردشگری ارتباطی مقطعی با دستگاه موردنظر پیدا می‌کردند، به‌عنوان استفاده‌گر احتمالی شناخته شدند. در این مطالعه، بخشی از اطلاعات اولیه از طریق مطالعات کتابخانه‌ای، مشاهده حضوری و مصاحبه به‌دست آمد. روش طراحی کاربرمحور به کمک پرسش‌نامه لیکرت هفت‌تایی و با رویکرد همگانی و تعاملی نیز استفاده شده است. مطابق با روش طراحی کاربرمحور، ابتدا برنامه‌ریزی قابلیت استفاده و هدف‌گذاری اجزای فناوری صورت گرفت. این مرحله یک فعالیت راهبردی است که با گردهم‌آوردن همه افراد مرتبط با موضوع، برای ایجاد چشم‌اندازی مشترک درمورد قابلیت‌های استفاده می‌تواند اهداف پروژه را پشتیبانی کند و قابلیت‌های پیش‌بینی‌شده باید در مراحل گوناگون بررسی کارشناسی و بازنگری شوند؛ بنابراین، پس از شناسایی شرایط، ویژگی‌ها و نیازهای کاربر و تبیین الزام‌های طراحی، کارشناسان و ورزشکاران نمونه عملکردی طرح ساخته‌شده را ارزیابی کردند و مشکلات آن مشخص شد. سپس، چند مرحله دوباره بازنگری و اصلاح شدند. مراحل انجام‌شده برای طراحی شبیه‌ساز قایقرانی براساس روش کاربرمحور عبارت‌اند از: برنامه‌ریزی قابلیت استفاده و هدف‌گذاری، درک و مشخص کردن مفاهیم و شرایط استفاده، شناسایی گروه‌های درگیر، بررسی مرحله مشاهده کاربران، تحلیل فعالیت‌های کاربر، اجرای مصاحبه‌های نیازسنجی با کاربران، بررسی و مقایسه محصولات موجود، نیازهای قابلیت استفاده، طراحی (تولید و ارائه ایده‌ها)، ارزیابی متخصصان بر مبنای بازخورد استفاده‌کننده، مدل سه‌بعدی کامپیوتری و انیمیشن، نمونه‌سازی، استفاده کاربر در شرایط کنترل‌شده، تنظیم پرسش‌نامه نظرسنجی و استخراج نتایج. در ادامه درباره روش‌های استفاده‌شده برای حصول نتایج شرح داده شده است.

الف- روش کار در مرحله طراحی محصول: پس از آنالیزهای اولیه، برای طراحی دستگاه شبیه‌ساز، ابتدا اسکچ‌های دستی اولیه تهیه شدند. برای هر مرحله، طراحی مدل مجازی سه‌بعدی از طرح محصول در نرم‌افزار کتیا تهیه شد. براساس فرایند کاربرمحور، برای ارزیابی طرح مدلی با

1. Strategic
2. CATIA

مقیاس واقعی از دستگاه ساخته شد. همچنین، فرم و پرسش‌نامه نظرسنجی با مقیاس لیکرت تهیه شد و در محل هیئت قایق‌رانی استان اصفهان، ۱۹ کارشناس آن را امتحان و ارزیابی کردند. آزمودنی‌ها در سنین بین ۱۸ تا ۴۴ سال بودند و از پنج سال تا ۱۶ سال سابقه فعالیت حرفه‌ای در سطح قهرمانی و آموزش رشته‌های گوناگون قایق‌رانی مانند دراگون بوت، کایاک، کانو، کانوپلو و تربیت‌بدنی را داشتند. بنابر نتایج نظرسنجی و لزوم بازنگری طرح، مرحله جدید طراحی با حمایت مالی پژوهشگاه تربیت‌بدنی و علوم ورزشی دوباره آغاز شد. در این مرحله با شناسایی و پیوستن تیم متخصصان در حوزه‌های مکانیک و الکترونیک به پروژه، طراحی فنی به صورت کاملاً علمی بررسی و تکمیل شد. مطابق با روند طراحی صنعتی، پس از طی مراحل شانزده‌گانه آنالیز، تجزیه و تحلیل ارتباط سیستم با محیط اجرایی و رعایت روابط متقابل سیستماتیک و سازگاری با شرایط محیط، انجام شد و سپس، محصول نهایی طراحی شد. طراحی اینترفیس مناسب مونیتر و نحوه نمایش اطلاعات مبتنی بر اصول طراحی تعاملی انجام شد. به دلیل محدودیت فضا در اماکن شخصی، کم‌جا بودن و جمع‌شدن سیستم پس از استفاده در دستور کار قرار گرفت. فرم ریل و نشیمن در تطابق با عملکرد پیش‌بینی شده برای آن در نظر گرفته شد. طراحی زین به گونه‌ای است که برای تمرین رشته دراگون و کانو، به وسیله یک پین فیکسچر ثابت می‌شود و برای تمرین رشته روئینگ، زین آزاد می‌شود تا در امتداد شاسی روی ریل هدایت کننده^۱ تخصیص یافته به این منظور حرکت کند. حرکت زین روی بدنه توسط لینیرگاید و واگن‌های نصب شده روی زین فراهم می‌شود. دلیل استفاده از این مکانیسم حرکتی، کم‌بودن سطح اصطکاک آن برای کاهش انرژی اتلافی ورزشکار و از بین بردن نوسان‌های احتمالی سیستم در حین تمرین است. وزن عامل وارد به فرد در حین انتقال از ۲۰ کیلوگرم کمتر است؛ بدین ترتیب، مشخص می‌شود که وزن بدنه طبق قوانین ارگونومیک حمل و جابه‌جایی بار در محدوده مجاز قرار دارد. برای رشته کانو کانادایی، صفحه متحرک قابل جایگزینی به جای زین متحرک طراحی شد.

ب- روش کار در مرحله طراحی فنی: در مرحله طراحی فنی، برای اطمینان از استحکام بدنه در تحمل تنش‌های وارد شده، کارشناس مرتبطی محاسبات کاملاً دقیق را انجام داد. طراحی سیستم محرکه بر اساس قوانین فیزیک سیالات انجام گرفت. همچنین، تحلیل سیالاتی مخزن تانک سیستم محرکه در نرم‌افزار انسیس فلونت^۲ انجام شد. ابعاد و تعداد پرها و سطح مقطع اولیه سیستم محرکه، با اقتباس از فرم و ابعاد پاروی کورد مورد استفاده ورزشکاران رشته‌های قایق‌رانی طراحی شد. بر اساس اطلاعات حاصل از مطالعات میدانی و نظرهای کارشناسان و پیشکسوتان، میزان نیروی

1. Lead Screw
2. Ansys Fluent

حاصل از نیروی واردشده به سطح پره‌های درحال دوران در سیال آب و ممان ایجادشده توسط این نیروها، بر محور پره‌ها و درنهایت، به کابل متصل به دستگیره موجود در دست ورزشکار تخمین زده شد و سپس، بر این مبنا سیستم کنترلی برپایه اصطکاک طراحی شد. تحلیل محاسبات مکانیکی سازه اصلی نیز از طریق نرم‌افزار انسیس صورت گرفت؛ بدین ترتیب که شبیه‌سازی نحوه تحلیل تغییرات نامناسب در فرم (دفرمگی) سازه طراحی شده با مواد و ابعاد انتخابی تحت بارگذاری ۱۵۰ کیلوگرم، درحد ۰/۴ میلی‌متر بود.

پ- طراحی بخش الکترونیک و مونیاتور: برای ارتقای کیفیت تمرین و کنترل خروجی توسط ورزشکار یا مربی، مونیاتور به صورت عناصر الحاقی برای کاربرد تخصصی در نظر گرفته شد. مونیاتور برای کاربرد عام محصول به صورت اختیاری قابل الحاق شدن به مجموعه است. طراحی اینترفیس نمایشگر باید به گونه‌ای باشد که تعامل کاربر به آسانی صورت گیرد، به صورت شهودی و سریع قابل درک باشد و نیز به آسانی استفاده شود. صفحه اینترفیس مونیاتور به منظور نمایش اطلاعات موردنیاز ورزشکار به گونه‌ای طراحی شد که تا حد ممکن شرایط واقعی و استرس‌های احتمالی را شبیه‌سازی کند. گرافیک صفحه‌ها برطبق اصول طراحی تعاملی، به صورت قابل استفاده و ایجاد امکان درک سریع و آنی، برای کاربر در نرم‌افزار کارل دراو^۲ طراحی شده است. اطلاعات قابل نمایش عبارت‌اند از: تعداد ضربه در واحد زمان، تعداد کل ضربه‌ها، سرعت و مسافت طی شده، کالری مصرفی و اوج قدرت. برای کسب اطمینان از صحت روند طراحی اینترفیس لازم بود پارامترهای قابل نمایش شرایط تمرین و مسابقات واقعی شبیه‌سازی شوند؛ به عنوان مثال، معمولاً در مسابقه‌های روئینگ، مسافت ۲۰۰۰ متر به چهار بخش پانصدمتری تقسیم می‌شود (۲۰). درعمل، ۵۰۰ متر اول سریع‌ترین مرحله مسابقه است و هر ۵۰۰ متر در ۱۰۰۰ متر میانی نزدیک به دو تا چهار ثانیه از ۵۰۰ متر اول آهسته‌تر است. غالباً به دلیل خستگی پاروزن در مرحله پایانی، سرعت قایق به سرعت ۵۰۰ متر اول نمی‌رسد، اما ۵۰۰ متر پایانی از لحاظ سرعت در مقام دوم قرار دارد و تقریباً یک تا دو ثانیه از ۵۰۰ متر اول آهسته‌تر است. با توجه با مطلب ذکرشده، لزوم نمایش واحدهای ۵۰۰ متر در طراحی مونیاتور مشخص می‌شود.

روش محاسبه مسافت و سرعت: محاسبه مسافت برای امکان‌سنجی ورود به الگوریتم کنترل، براساس دو پارامتر زمان و سرعت انجام شد. محاسبه سرعت با دقت زیاد براساس تعیین واحد زمان موردنظر و تعداد پالس‌های متغیر افزایشی در این بازه زمانی و نرخ تغییر و افزایش تعداد پالس انکودر سیستم تعیین شد. محاسبه تعداد پالس براساس میزان چرخش شفت انکودر سیستم محرکه

1. Deformation
2. CorelDraw

انجام شد که به وسیله یک چرخ‌دنده با شفت خروجی سیستم محرکه کوپل می‌شود و براساس میزان و سرعت چرخش این شفت، پالس تولید می‌کند. تعداد پالس در هر دور با عبارت PPR شناخته می‌شود. هرچه تعداد پالس خروجی در هر دور چرخش بیشتر باشد، میزان دقت محاسبات بیشتر خواهد بود؛ براین اساس، سرعت پردازش واحد میکروکنترلر متناسب با این حجم پردازش انتخاب شد. محاسبه سرعت چرخش براساس شمارش تعداد پالس تولیدشده در واحد زمان است؛ مثلاً هنگام عملکرد، براساس توانمندی ورزشکار و شتاب کشش پارو در محل چنگش دست. سرعت لحظه‌ای دستگاه با استفاده از اطلاعات دریافتی توسط سنسورهای به‌کاررفته در سیستم اندازه‌گیری‌شده، با توجه به روابط موجود در علم حرکت‌شناسی و دینامیک سیستم‌ها تحلیل شد. اگر اطلاعات به‌دست‌آمده یا همان سرعت لحظه‌ای سیستم را مرتب کنیم و به‌صورت نموداری براساس زمان نشان دهیم، مسافت طی‌شده از محاسبه سطح زیر نمودار به‌دست می‌آید:

$$\int_{s_0}^{s_1} ds = \int_{t_0}^t v dt$$

طبیعی است هرچه در این‌گونه محاسبات دقت مقادیر به‌دست‌آمده بیشتر شود و در فواصل زمانی کوچک‌تری به‌دست‌آید، دقت محاسبات بیشتر می‌شود. برای محاسبه نیروی واردشده به سیستم، از فرمول رابطه بین سرعت و نیرو استفاده شد:

$$F = m\dot{v} \quad \text{و} \quad \sum F = \frac{d}{dt}(mv)$$

حال، روش اطمینان از محاسبه صحیح مقادیر ارائه‌شده توسط دستگاه مدنظر است. برای کسب اطمینان از صحت مقادیر به‌دست‌آمده می‌توان از دو شیوه استفاده کرد: در حالت اول، اطلاعات متفاوت اندازه‌گیری شود؛ به‌عنوان مثال، اگر ما در دستگاه، از طریق اندازه‌گیری سرعت، دیگر مقادیر موردنظر را (مسافت و نیرو) به‌دست آوریم، اطلاعات ورودی براساس نیرو است و با استفاده از آن مقادیر دیگر محاسبه می‌شود. سپس، این دو دسته اطلاعات را با یکدیگر مقایسه می‌کنیم و کار خود را صحت‌سنجی می‌کنیم. یا از دو شیوه متفاوت محاسبه استفاده می‌کنیم و اطلاعات به‌دست‌آمده را با یکدیگر مقایسه می‌کنیم؛ به‌عنوان مثال، از دو روش کنترل امپدانس و کنترل فازی برای انجام محاسبات می‌توان نام برد.

روش محاسبه کالری مصرفی با روش معادله فعالیت‌های متابولیک^۱

برای محاسبه کالری از ضریب ثابتی به‌عنوان معادل سوخت‌وساز فعالیت (MET) استفاده شده است که از تعامل بین وزن و کورس حرکتی ورزشکار در زمان تعیین‌شده استخراج می‌شود. روش محاسبه بدین‌صورت است که ابتدا میزان کالری مصرفی در یک دقیقه براساس ضریب MET تعیین می‌شود. واحد آن، یعنی وقتی که ضریب MET مساوی با یک باشد، به مفهوم صرف کالری طبیعی بدن در وضعیت طبیعی، یعنی حالت نشسته در دمای طبیعی اتاق روی صندلی راحتی است و پارامترهای متغیر وزن تقسیم بر ضرب‌های محاسباتی حاصل‌شده و مجموع زمان کل، میزان کالری مصرفی را مشخص می‌کنند.

طرز کار موبنیتور: با روشن کردن دستگاه صفحه آرم ظاهر می‌شود و پس از اندکی تأمل، صفحه منوی اصلی نمایش داده می‌شود. در اینجا باید ورزشکار پارامتر وزن را وارد کند که در محاسبه کالری موردنیاز است. سپس، از طریق دکمه MANUAL وارد بخش تنظیمات دستی می‌شود و از طریق فرمان MODE صفحه دوم برای انتخاب رشته باز می‌شود.



شکل ۴- ترتیب صفحه‌های موبنیتور از چپ به راست

کاربر با انتخاب رشته وارد صفحه سوم می‌شود که برخی ضرایب محاسبات و مقادیر پیش‌فرض برای زمان و مسافت نشان داده شده است. در این صفحه کاربر مسافت و زمان مدنظر مربی را با کلیک روی رقم مقابل Drive Length یا Drive Time وارد می‌کند؛ بدین‌صورت که با کلیک روی کلیدهای UP یا DN (Down) مجاور فیلدهای یادشده، مقادیر را روی عدد موردنظر قرار دهد. سپس، دکمه Run را کلیک می‌کند. در اینجا حریف تمرینی ایجاد می‌شود که ابتدا مسافت را در زمانی که از ابتدا تعیین شده است، طی کند. در این مرحله شمارش معکوس برای شروع تمرین از پنج به پایین همراه با پخش صدای بازر انجام می‌شود. به محض قطع صدا، حریف تمرینی آغاز به

1. Metabolic Equivalent of Task (MET)

حرکت می‌کند و کاربر نیز باید اولین حرکت تمرین خود را آغاز کند. با آغاز تمرین، پارامترهای متفاوت در فیلدهای مرتبط نمایش داده می‌شوند که عبارت‌اند از: میانگین زمان در مسافت ۵۰۰ متر، تعداد ضربان قلب، تعداد پاروهای صحیح، بیشترین نیروی اعمال‌شده، میانگین نیروی واردشده، مسافت و زمان طی‌شده. با شروع تمرین، دکمه Run به Pause تغییر وضعیت می‌دهد؛ بنابراین، با انتخاب آن تمرین متوقف می‌شود و با انتخاب دوباره آن ادامه تمرین از سر گرفته می‌شود. هرگاه حریف تمرینی یا کاربر تمرین را تمام می‌کند، تمام‌شدن تمرین با پخش صدای بازر و تغییر دکمه Pause به Report اعلام می‌شود. در این وضعیت با انتخاب گزینه Report می‌توان گزارش تمرین را مشاهده کرد که شامل مقادیر زمان تمرین، سرعت، شتاب، کالری مصرفی و مسافت پیموده‌شده است. از طرفی، با انتخاب گزینه Back می‌توان به صفحه قبل از این بازگشت.

روش کالیبراسیون

کالیبره کردن مونیتور با هدف شمارش تعداد حرکات ضربه صحیح و کامل، برای مونیتور پیش‌بینی شده است. بدین‌منظور، کاربر روی دکمه Calibration در صفحه سوم کلیک می‌کند و بعد از چند لحظه منوی کالیبراسیون باز می‌شود.



شکل ۵- منوی کالیبراسیون

در این وضعیت دو دکمه Completed غیرفعال هستند. با دکمه Back نیز می‌توان به صفحه قبل بازگشت. در این حالت ابتدا کاربر یک حرکت صحیح کشش کامل را انجام می‌دهد. با انجام حرکت اول، دکمه Completed بالایی فعال می‌شود. بعد از تمام‌شدن حرکت اول، کاربر یا مربی باید روی این دکمه کلیک کند. سپس، برای بار دوم یک حرکت پارو زنی صحیح انجام می‌شود. بعد از حرکت دوم، گزینه Completed پایینی فعال می‌شود. با انتخاب این گزینه سیستم بررسی می‌کند که آیا دو حرکت تقریباً مشابه یکدیگر بوده‌اند یا خیر؟ عبارت The values aren't correct با رنگ قرمز نمایش داده می‌شود و کاربر باید با کلیک روی گزینه Back و بازکردن دوباره صفحه Calibration دوباره

کالیبراسیون را انجام دهد؛ درغیراین صورت و در حالتی که دو حرکت پارورنی انجام شده تقریباً یکی باشند، عبارت سبزرنگ Calibration Completed نشان داده می شود و با کلیک روی دکمه Back علاوه بر بازگشت به صفحه قبل، مقادیر جدید برای تشخیص پارورنی صحیح به طور موقت در سیستم ذخیره می شوند. اگر دستگاه خاموش شود، باید کالیبراسیون دوباره انجام شود. در بیشتر اوقات مقادیر پیش فرض برای بسیاری از کاربران مناسب هستند و به کالیبراسیون نیاز نیست. برای رعایت ملاحظات و موازین اخلاقی در انجام پژوهش، ابتدا آزمودنی ها که بیشتر قایقرانان پیش کسوت بودند، با هماهنگی مسئول هیئت قایقرانی استان اصفهان به جلسه امتحان کردن و ارزیابی عملکرد دعوت شدند و از اهداف و روش پژوهش مطلع شدند. خروجی نتایج در نرم افزار اکسل تهیه شد. نظر مسئولان در نامه تأییدیه ای به پژوهشگر اعلام شد.

نتایج

نتایج تحلیل تنش سازه در بارگذاری ۱۵۰ کیلوگرم، برابر با ۶/۲۵ مگاپاسکال در نقاط تمرکز تنش است که بسیار ایده آل است. ضریب ایمنی دستگاه بسیار مطلوب و معادل با ۱۲ است. اطلاعات تحلیل عددی سازه در جدول شماره دو مشاهده می شود.

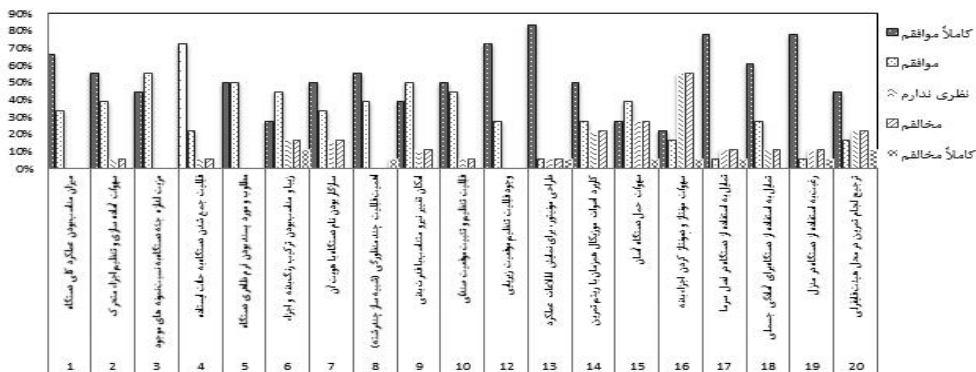
جدول ۲- نتایج اطلاعات حاصل از تحلیل عددی سازه به وسیله نرم افزار انسیس^۱

Results	Minimum	Maximum	Units	Time (s)
Total Deformation	0/	0/45242	mm	1/
Normal Elastic Strain	-4/6395e-005	2/5749e-005	mm/mm	1/
Strain Energy	5/9976e-019	0/10571	mJ	1/
Normal Stress	-10/758	6/3467	MPa	1/
Safety Factor	5/1468	15/	Units Unavailable	0/
Life	1/e+006	1/e+006	Units Unavailable	0/
Equivalent Alternating Stress	8/2127e-009	16/748	MPa	0/



براساس نتایج نظرسنجی در جلسه ارزیابی متخصصان، آزمودنی ها اتفاق نظر داشتند که انجام دادن تمرین با دستگاه شبیه ساز قایقرانی طراحی شده تاحدزیادی می تواند در افزایش توان و استقامت بدن افراد ورزشکار حرفه ای و مبتدیان غیرحرفه ای مؤثر باشد. ۸۵ درصد از افراد از داشتن دستگاه در منزل برای آمادگی جسمانی استقبال کردند. نتایج نشان دهنده اهمیت استفاده از تجهیزات کمکی برای ۹۰ درصد از کاربران بود؛ مانند قابلیت تنظیم ارتفاع نشیمن، موقعیت زیرپایی و مقدار

نیرو. افزون‌براین، همه کارشناسان بر وجود نمایشگر یا مونیتر برای اطلاع از وضعیت ضربان قلب، توان، سرعت و قدرت ضربه تأکید داشتند. همچنین، به نظر مربیان، نمونه ساخته‌شده در آموزش ابتدایی حرکات و آمادگی افراد مبتدی در تورهای رفتینگ بسیار مؤثر و کاربردی است. تقریباً نیمی از افراد حمل و مونتاز دستگاہ را نسبتاً مشکل برآورد کردند (۲). براساس نتایج نظرسنجی کارشناسان و پیشنهادهای مسئولان، علاوه‌بر دریافت تأییدیه هیئت قایقرانی استان اصفهان، بازنگری و طراحی دوباره طرح اجتناب‌ناپذیر است. برای موفقیت در مرحله جدید طراحی و بهینه‌کردن طرح قبلی، برنامه‌ریزی اصولی، همکاری تیمی و دعوت از متخصصان رشته‌های مکانیک و الکترونیک الزامی تشخیص داده شد.



شکل ۶- نمودار نتایج پرسش‌نامه ارزیابی متخصصان براساس روش کاربرمحور

بحث و نتیجه‌گیری

برمبنای مطالعات، مشاهده‌ها و مصاحبه‌ها، ویژگی‌های لازم برای طراحی محصول موردنظر در قالب دو عنوان کلی مشخص شده‌اند که عبارت‌اند از: ویژگی‌های فیزیکی و قابلیت‌ها. درزمینه ویژگی‌های فیزیکی می‌توان به مواردی اشاره کرد؛ مانند داشتن زیبایی، داشتن هویت ورزشی و نام‌گذاری مناسب، داشتن جثه قابل قبول، کم‌جا بودن، کم‌حجم بودن، داشتن قابلیت جمع‌شدن پس از استفاده (قابل جمع شدن یا دمونتاز ساده به منظور اشغال نشدن فضای منزل) تا پس از استفاده سبک درحدی که یک نفر بدون کمک بتواند آن را جابه‌جا یا تنظیم کند، سهولت حمل و جابه‌جایی (پرتابل)، داشتن چرخ برای حمل و حرکت به‌همراه قفل برای حالت ثبات، سهولت تنظیم (با درنظرگرفتن جک برای صندلی و کوپلینگ برای طول شفت تا اندازه‌ها تنظیم‌شدنی باشد)، سهولت آماده‌کردن (اجزای جداشدنی به‌سهولت و بدون پیچیدگی به یکدیگر متصل و آماده شوند)، سهولت نصب و

استقرار در محل استفاده با ساده‌ترین روش‌ها و اتصال‌ها، داشتن فرم ارگونومیک، یعنی فاقد گوشه‌ها و لبه‌های تیز و برنده باشد، متناسب با آنترپومتری کاربر تنظیم‌شدنی باشد و همچنین، موجب انحراف‌های وضعیتی در پوسچر بدن و آسیب‌های اسکلتی-عضلانی پیامد آن به‌هنگام استفاده نشود. همچنین، براساس نتایج پژوهش، عواملی کلیدی که از دیدگاه طراحی تعاملی باید در طراحی رعایت شوند، عبارت بودند از: بهینه‌کردن تعامل بین کاربران و محصول تعاملی از جمله مفهوم استفاده، نوع کار و کاربر. شکل و نوع طراحی تعاملی باید متناسب با اهداف قابلیت استفاده مانند سهولت در استفاده و یادگیری باشد. اهداف تجربه کاربر با ایجاد سیستم‌هایی باید مرتبط باشد که تجربه کاربر را از نظر لذت‌بخشی، سرگرم‌کنندگی، مفیدبودن، ایجاد انگیزه یا محرک‌بودن افزایش دهد. طراحی طبق اصول قابلیت استفاده مانند بازخورد (انتقادهای و پیشنهادهای) و سادگی باشد. مطابق با روش طراحی کاربرمحور، یکی از روش‌ها برای رسیدن به تباین رنگی متناسب با هویت محصول، نظرسنجی از کاربران است. بین ترکیب رنگ‌های گوناگون، رنگ استیل و کروم در کنار زرد کادمیوم بیشترین نظر مثبت را به خود جلب کرد. در شکل شماره پنج بخشی از مراحل طی شده برای رسیدن به تباین رنگ موردنظر متناسب با هویت محصول مشاهده می‌شود.



شکل ۷- آنالیز رنگ طرح منتخب و نظرسنجی اولیه از ورزشکاران و غیرورزشکاران

شماره	نمونه ساخته شده (پروتوتایپ)	جنس محصول نهایی
۱	مخزن آب- پای کریمات با لبه های صاف و قالب استیل	پلاستیک با لبه های فیلت نرم و روکش استیل
۲	شاسی فرم دار- کابینت شده تقویت شده	کابینت مقاوم با کربن
۳	زیر پایی- فلز با روپه لاستیکی	فلز با روپه لاستیکی
۵	مونتور و پایه نگهدارنده و هدایت طناب روئینگ- فلزی	فلز و کابینت با قالب



شکل ۸- مقایسه مشخصه‌های اجزای پروتوتایپ (شکل و ستون سمت راست جدول) و طرح محصول نهایی (ستون سمت چپ جدول)

برای طراحی هریک از جزئیات محصول، هماهنگی نظام‌مند اجزا با کل پیکره باید در نظر گرفته شود؛ حتی لوگو و نشان محصول از نظر اندازه، فرم و رنگ، هماهنگ با گشتالت کلی محصول تهیه و انتخاب شود. قابلیت‌های موردانتظار عبارت‌اند از: قابلیت استفاده در منزل، حس مالکیت فردی، حذف وندلیسم عمدی، هماهنگی با فضای زندگی و مبلمان منزل، قابلیت اطمینان، کارایی مناسب، عملکرد صحیح، پیشگیری از اشتباه، قابلیت استفاده برای افراد حرفه‌ای برای تمرین روزانه، قابل درک سریع و آسان عملکرد به واسطه مشاهده (قابلیت درک عملکرد بدون ابهام توسط کاربر)، سهولت یادگیری و یادآوری طرز کار (نیازنداشتن به آموزش یا یادگیری دوباره)، صرفه اقتصادی محصول و قطعات یدکی آن به طوری که در توان خرید خانواده باشد، داشتن امکانات و قابلیت‌های طرح نسبت به طرح‌های موجود که سبب برتری و وجود ارزش افزوده آن باشد. بدیهی است با توجه به مزایای رشته ورزشی قایقرانی، کاربرد عام آن برای همه افراد درخور تأمل است و می‌توان از وسیله ورزشی با قابلیت‌های ذکر شده و امکان شبیه‌سازی قایقرانی برای بهبود وضعیت فیزیکی و سلامت بدنی مردم بهره برد. برای بهبود کارایی تخصصی دستگاه، مونیتور روی آن نصب شده است که اطلاعاتی مانند زمان، مسافت و سرعت را نمایش می‌دهد. طبق روش طراحی کاربرمحور، براساس نتایج مصاحبه و نظرسنجی از متخصصان و دو مرحله بازدید و دمونتاز برای ارزیابی عملکرد نمونه خارجی، قابلیت‌های جدید و متفاوت نمونه‌های خارجی برای مونیتور پیش‌بینی شده است که در دستور کار تیم الکترونیک قرار گرفت؛ به‌عنوان مثال، ایجاد امکان کالیبراسیون که در نمونه‌های خارجی نیست و مزیت طرح جدید به‌شمار می‌رود.

دلیل افزودن قابلیت کالیبراسیون، وجود تفاوت‌های فردی در قدرت، سرعت و دیگر پارامترها در بین ورزشکاران و حتی برای هر فرد در شرایط متفاوت بود. تنظیمات با دو روش اجرا می‌شود: ۱- وارد کردن مؤلفه‌ها براساس دستورالعمل و تشخیص مربی، ۲- براساس چند بار کشش و تنظیم با قدرت خود فرد (مورد اول برای کاربر حرفه‌ای و مورد دوم برای کاربری عام)؛ بنابراین، حریف تمرینی در حالت تنظیم دستی به‌صورت مجازی ایجاد می‌شود و رقابت فرضی صورت می‌گیرد. افزودن هریک از ویژگی‌ها و امکانات پس از بررسی امکان پیاده‌کردن و برآورد هزینه تأیید و اجرا شد؛ مانند ایجاد پالس نوری برای ناشنویان و پالس صوتی برای کم‌بینایان و نابینایان، که این قابلیت پس از بررسی امکان اجرا به قابلیت‌های مونیتور اضافه شده است. برای دقت در محاسبات نیرو، یک لودسل در دستگاه نصب شده است و برای محاسبه مسافت نیز از انکودر سرعت‌سنج در قسمت سیستم محرکه استفاده شده است. پارامتر زمان توسط تایمر داخل مونیتور سنجیده می‌شود و با داشتن سرعت و زمان، مسافت و شتاب محاسبه می‌شوند. شایان ذکر است که پس از بررسی ساختار مونیتورهای خارجی و دریافت نظرهای کارشناسان و پیشکسوتان، مونیتور با قابلیت‌های

افزوده و حذف معایب نمونه‌های ذکر شده طراحی شد؛ به‌عنوان مثال، یکی از معایب عمده سیستم‌های خارجی این است که معیار ارزیابی و سنجش عملکرد ورزشکاران کاملاً یکسان است؛ درحالی‌که شرایط جسمی و فیزیکی ورزشکاران با یکدیگر و حتی در طی دوره فعالیتشان نیز متفاوت است. یا میزان مصرف انرژی در تناسب با جنسیت، میزان تراکم بافت عضلانی، میزان تحرک متناسب با نوع فعالیت، سن ورزشکار، میزان تحرک، شرایط جغرافیایی و شرایط محیطی متفاوت هستند. در سیستم طراحی شده، از نوعی الگوریتم خاص کالیبراسیون استفاده شده است که امکان معرفی قابلیت‌های صحیح برای هر ورزشکار لحاظ شده است و حریف تمرینی در تناسب با شرایط جسمانی و توانمندی وی ایجاد می‌شود.

مقایسه تغییر ساختاری عمده سیستم مونیتور شبیه‌سازی شده با نمونه‌های اروپایی و آمریکایی

۱- در مونیتورهای خارجی براساس اندازه‌گیری پارامترهای موردنیاز از ساختار ابتدایی ژنراتورمانند در فلایویل استفاده شده است که هم‌زمان با چرخش و برق تولید می‌شود و با اندازه‌گیری سطح ولتاژ برق ایجاد شده، پارامترها محاسبه شده و بر روی مانیتور نمایش داده می‌شود. این سیستم کاربرد مقطعی دارد. دقت سامانه بسیار کم و مقادیر ارائه شده در حد مقایسه با مقادیر پیش‌فرض طراحی شده در سامانه است، اما در سیستم اجرا شده، از ساختار دقیق Shaft Encoder Absolute استفاده شده است که سرعت، شتاب لحظه‌ای و تعداد دور در ثانیه و دقیقه با دقت بسیار زیاد دست‌یافتنی است.

۲- در ساختار نمونه‌های خارجی از یک میکروکنترلر هشت‌بیتی تجاری استفاده شده است، اما در ساختار نمونه ساخته شده از یک میکروکنترلر پیشرفته کاملاً صنعتی ۳۲ بیتی استفاده شده است که امکان استخراج پارامترهای موردنیاز مانند زمان و تفرانس خطا با ضریب صحت بسیار زیاد مقدور شده است؛ حتی برای نمونه‌های آینده به‌منظور افزایش عملکرد و امکان شبکه‌سازی و برگزاری مسابقه‌های مجازی، میکرو کامپیوتر پیشرفته ۶۴ بیتی پرسرعت پیش‌بینی شده است. در حال حاضر، از میکروکنترلرهای بسیار قدرتمند ARM در طراحی بخش الکترونیک استفاده شده است. برای پیشبرد اهداف در قالب یک ساختار شبکه‌محور و امکان تبادل و اشتراک داده و منابع در طرح‌های آینده، پردازشگری با قدرت بیشتر و بدون الزام استفاده از تجهیزات خارجی^۱ پیش‌بینی شده است که علاوه بر سرعت زیاد پردازش، امکان شبکه‌سازی و گزارش‌گیری اطلاعات میسر باشد. برای امکان ارتقای نسخه‌های آینده بخش کنترلر، امکانات لازم و حتی زمینه‌های تلفیق با فناوری‌های جدید

مانند واقعیت مجازی^۱ در نسخه فعلی پیش‌بینی و جانمایی شده است. با توجه به ماهیت بین‌رشته‌ای حرفه طراحی صنعتی و مطابق با روند طراحی کاربرمحور، دخیل کردن نظریات کاربران و متخصصان و ارزیابی آنها لازمه طراحی است. در ادامه، به اختصار قابلیت‌ها و الزام‌های کلی طراحی ذکر شده‌اند.

پارامترها و الزام‌های کلی طراحی

پارامترها و الزام‌های کلی طراحی عبارت‌اند از: قابلیت بیشترین استفاده (پوشش‌دهی طیف گسترده کاربران)، قابل استفاده در منزل با کاربردهای تخصصی و عام، قابل درک شهودی، سهولت کاربری، کم‌جا بودن، کم‌حجم بودن، قابلیت جمع‌شدن و مخفی کردن پس از استفاده، ارگونومیک، زیبایی، سهولت مونتاژ، سهولت نصب، ساخت منطقی، صرفه اقتصادی و مهم‌تر از همه، قابلیت کاربرد همگانی.

منابع

1. Limonta E, Veicsteinas A, Merati G, Sacch M, Squadron R, Rodano R. Tridimensional kinematic analysis on a kayaking simulator: Key factors to successful performance. Milan: Sport Sciences for Health; Aug.2010. p. 27-33.
2. Erisian Z. Interactional design of a canoeing simulator [Unpublished master's thesis]: [Tehran]. Iran University of Science and Technology; 2012. (In Persian).
3. Hamilton, Andrew, sports nutrition and sports performance industries. Newcastle. Ultra-Fit Issue; 2010. p.23.
4. Ashraf K. The effect of lasting endurance training on cardio respiratory function and body composition of Kayakers [Unpublished master's thesis]: [Isfahan]. Islamic Azad University Isfahan) Khorasgan Branch) ; 2007. (In Persian).
5. Csaba S. Racing canoeing. Trans: Hojjat Shamami M. Tehran: National Olympic Committee of the Islamic Republic of Iran; 2008. p. 31 (In Persian).
6. Begon M, Colloud F. Optimised preliminary design of a kayakerometer using a sliding footrest-seat complex. Sport Eng. ; 2008 . P 171-177.
7. United States Patent. Kayak simulator machine. Available at: <http://www.freepatentsonline.com>. [cited 201۲ Aug ۲2].
8. Pourbehzadi M, Sadeghi H, Agha Alinejhad H. Relationship between trunk position and a few anthropometric parameters with biomechanical parameters of Dragon Boat female's national team. Sports Med. 2012 June. p. 50 .
9. Mahony N, Donne B O'brien M .A comparison of physiological responses to rowing on friction-loaded and air-braked ergometers. J. of Sports Sci.; 1999; 17 (2) : 143-9.
10. Découfour1 N, Barbier F, Pudlo1 P, Gorce P. Forces applied on rowing Ergometer Concept2: A kinetic approach for development. Sport Eng. 7 . 2008 . P. 483-490.

11. Markuseen T, Krogh GP .Mapping cultural frame shifting in interaction design with blending theory.IJDesign 2 (2) 2008. P. 5-6.
12. Verplank B. Interaction design sketchbook; 2001. p. 4-17.
13. Erisian Z, Sadeghi Naeini H, Koliyani Mamaghani N. Interaction design, art facilitates human interaction with product and service. J. of Iranian. & Urban. 2014; 4: 98-9. (In Persian).
14. Bannon LJ. A human-centred perspective on interaction design. Ireland: Interaction Design Centre, University of Limerick; 2005. p. 33.
15. Maguire M. Methods to support human-centred design. Int J Human-Computer Studies; 2001. : 587-634.
16. Jacob MS, Kieron RB, Smit R. The metabolic demands of kayaking: A review . JSSM. 2008; 2: P 1-2. .
17. Ackland T, Ong K, Kerr D, Ridge B. Morphological characteristics of olympic sprint. JSAMS. 2003;6(3):285-294.
18. Haywood KM. Life span motor development. Trans. Namazizadeh M, Aslankhani M. SAMT: Tehran; 2016. P. ۳۶-۳۹ . (In Persian).
19. Hagerman F, Toma K. Physiological evolution of the rowing athlete: A 25 years old study. FISA Coaching Development Programme Course - Level IIIIn. : FC Hagerman; 2004. p-141-136.
20. Azad Disfani E. Female interaction, research based on innovation. Jelve-ye Honar. 2016; 15:49. (In Persian).
21. Sadeghi Naeini H, Erisian Z. Applied anthropometry. :Jale Pub. Tehran ; 2016. P. ۷۷-۸۰. (In Persian).
22. Tondnevis F. Kinesiology. Tehran: Tarbiat Moalem University; 2010. p.45 (In Persian).
23. Dong RG, Wu JZ, Welcome DE, McDowell TW. A new approach to characterize grip force applied to a cylindrical handle. : Elsevier; 2007. p. 73.
24. Matuska JW. Patent. No. US 7,367,858 B2 .USA; 2008. Available at: www.freepatentsonline.com. [cited 201۲ Aug ۲2].
25. Gunnell LF. Patent, No. US 6,328,617 B1 .USA; 2001. Available at: www.freepatentsonline.com. [cited 201۲ Aug ۲2].
26. Buckeridge EM, Bull AM, McGregor A. Biomechanical determinants of elite rowing technique and performance. : John Wiley & Sons; 2014. P. 176.

ارجاع‌دهی

اریسیان زهره، صادقی نائینی حسن. طراحی سطوح رابط کاربری در وسیله ورزشی شبیه‌سازی‌شده برای ورزش‌های پارویی با رویکرد تلفیقی همگانی-تعاملی. مطالعات طب ورزشی. بهار و تابستان ۱۳۹۸؛ ۱۱(۲۵): ۳۵-۵۸. شناسه دیجیتال: 10.22089/smj.2019.7656.1382

Asady Samani Z, Rahnama N, Reisi J, Lenjan Nejadian Sh. Effect of 3 Months Square Stepping Exercise and Resistance Training on Postural Balance and Fear of Falling in Elderly Woman. Sport Medicine Studies. Spring & Summer 2019; 11(25): 35-58. (In Persian). DOI: 10.22089/smj.2019.7656.1382

Designing for User Interfaces of a Simulated Device for Paddling Sports: An Integrated Approach on Universal and Interaction Design

Z. Erisian¹, H. Sadeghi Naeini²

1. Industrial Design Department, Faculty of Applied Arts, Art University of Tehran, Tehran, Iran (Corresponding Author)
2. Industrial Design Group, Faculty of Architecture, Iran University of Science and Technology (IUST), Tehran, Iran

Received: 2017/08/23

Accepted: 2019/07/29

Abstract

The present study aims to achieve a sports device with the ability to simulate some canoe courses, and to meet the users' physical and mental needs. The target groups are professional athletes and beginners, with seasonal and regional conditions, with limitations to practice. Considering the extraordinary and rapid effect of rowing movements on reducing localized obesity, especially in the upper and lower abdomen, the use of such a device can be very helpful and effective in strengthening the physical and mental health of people. In this cross-sectional study, the information was obtained through observation as well as user-oriented design principles. The design approach used in this study was based on the principles of integrated interactive design and universal design. According to this method, after identifying the conditions, characteristics and user requirements and explanations of design requirements, based on the results obtained and interactive and universal design patterns, the functional model of the new design was created and then evaluated by specialist and athletes, and its problems were extracted. The most important features of this project include: the ability to use at home, the ability to assemble, multifunctional, and simultaneous simulation of several rowing disciplines, ease of operation, and proper interaction.

Keywords: Canoeing, Sports, Simulator, Interactive design, User-Centered Design.

1. Email: info@erisiantdesign.com

2. Email: naeini@iust.ac.ir