

# II-III-IV Parte dell'insegnamento



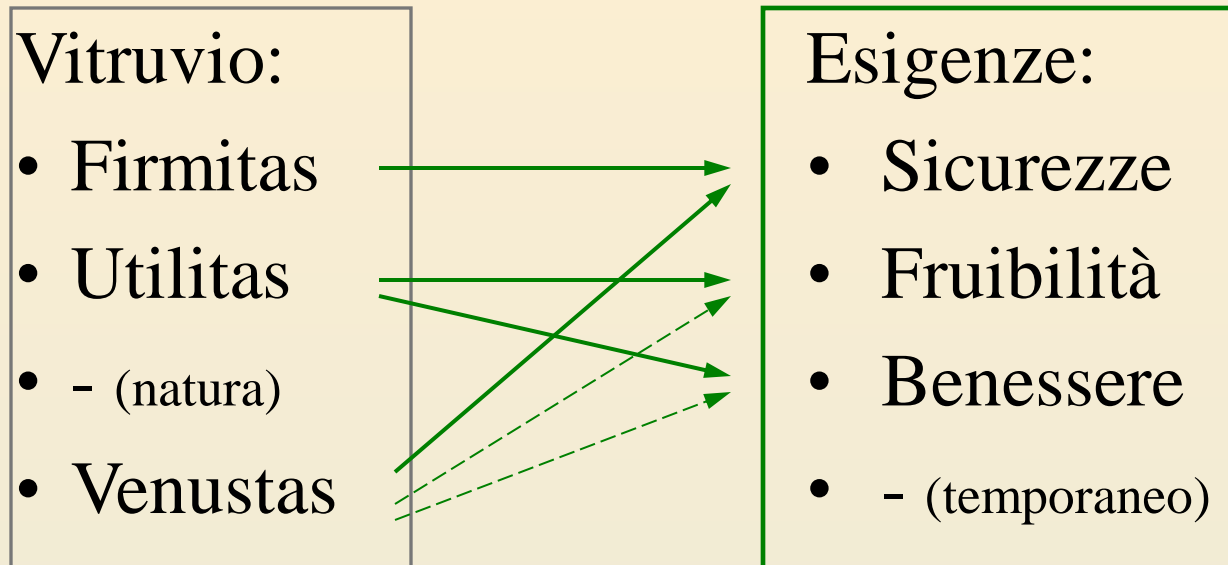
L'**obiettivo** del processo progettuale è definire un Organismo Edilizio che soddisfi a determinate esigenze funzionali ed estetiche attraverso:

- uno specifico sistema di spazi, di oggetti edilizi e di metodi per la **costruzione** e l'**uso**;
- prestazioni che questi spazi e oggetti edilizi dovrebbero soddisfare.

Due differenti tipi di rappresentazione: *specifici oggetti* edilizi (p.e. pareti, muri, spazi, e materiali), e *specifiche prestazioni* desiderate (esigenze funzionali) cui si desidera gli oggetti debbano rispondere.

Per confrontare gli uni alle altre è necessario arrivare a una rappresentazione univoca definita in modo *oggettivo e non ambiguo*.

## II-III-IV Parte dell'insegnamento



NON vogliamo ripetere AT 1, ma riconoscere le relazioni tra ...

E, grazie al/ai modello/i poter valutare ipotesi

Progettare è la **capacità di scegliere tra ipotesi** (-> quindi occorre prima formulare ipotesi, da cui... strumenti di ausilio per crearle)

Scopo ultimo di queste parti dell'insegnamento i **Criteri di Scelta**<sub>3</sub>

# L'importanza delle triplette logiche (Marvin Minski)

III Parte

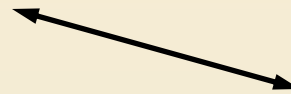
Sicurezza



Benessere

IV Parte

Organismo  
Edilizio



Fruibilità

II Parte

# Classi principali di esigenze

- esigenze di **fruibilità**
  - destinazione d'uso, organizzazione di spazi, caratteristiche geometriche, comportamento nell'uso, gestione e manutenzione, emergenze d'uso
- esigenze di **sicurezza**
  - statica, dinamica, incendi, evacuazione, effrazione, degli spazi, degli elementi fisici, eventi eccezionali prevedibili
- esigenze di **benessere**
  - condizioni interne|esterne agli ambienti: termoigrometrici, illuminazione, ventilazione, acustici

# Stabilità

Problemi del controllo e verifica della stabilità - Metodi e tecniche

**Empirici** – Bacone, analogia, modelli fisici, risultati ottenuti confrontabili nel tempo; euristico: processo basato sull'esperienza  
-> prototype refinement

**Scientifici** – Galileo, analitici, modelli matematici, risultati ottenuti verificabili sperimentalmente, assiomatico: processo basato sulla deduzione -> puzzle making

- **Oggetto** – geometria – significato
- **Ente concettuale** – schematizzazione del materiale – modello
- **Parametri** – caratteristiche fisiche del materiale
- **Assegnazione valori** – istanza di progetto

# Benessere Ambientale

Scambi di energia con l'ambiente

- Colore, luce, suono, odori, sensazioni tattili
- Parametrizzare tali flussi
- Impostazione dell'organismo edilizio per sviluppare coerentemente un *modello* (di calcolo e verifica)
- Elementi – Geometrie – Materiali – Proprietà

MA come fare?

Se su Internet trovo 500 tipi di solaio come posso scremare le varie “soluzioni progettuali”?

*Discours sur la méthode*, Cartesio 1596-1650

# L'edificio - Organismo Edilizio - è Uno

Più completo è il modello, più è puntuale nella previsione

