



WP 6: Strumenti e linee guida per incrementare/progettare la resilienza dei BE valutati attraverso casi studio e insegnamento virtuale

T6.1 - Strumenti di Training virtuale: sviluppo, implementazione di protocolli in ambienti VR/AR, correlazione con differenti profili di utilizzatori (tecnici/professionisti, soccorritori, utenti finali)

D6.1.2 – Demo-lab per virtual training su diversi utilizzatori, per incrementare la resilienza nel BE tramite il concetto di interazione e preparazione (in ottica di Resourcefulness)

DEMO-LAB BE S²ECURE

bruno_silvana_89@libero.it (non condiviso) Cambia account

Gli obiettivi del progetto BE S²ECURE

BE S²ECURE - Built Environment Safer in Slow and Emergency Conditions through behaviorally assessed/designed Resilient solutions

PRIN BE S²ECURE è un progetto di ricerca che mira a migliorare l'integrazione tra i processi di conoscenza, valutazione e progettazione dell'ambiente costruito in relazione ai rischi derivati da eventi di "emergenza" (SUOD), atti terroristici e terremoti, ed eventi "lenti" (SLOD), inquinamento atmosferico e ondate di calore.

I recenti eventi hanno dimostrato come l'ambiente costruito, costruito da una rete di edifici, infrastrutture e spazi aperti, e i relativi utenti siano sempre più esposti agli eventi sopraccitati e caratterizzati da bassa capacità di recupero.

Allo stato attuale lo scarso livello di resilienza dell'ambiente costruito dipende da molteplici fattori, tra i quali:

1. le strategie di mitigazione/prevenzione del rischio per gli eventi di "emergenza" si riferiscono spesso agli edifici, escludendo gli spazi aperti contigui;
2. le condizioni di rischio come l'affollamento e le tipologie di utenti sono analizzate in modo non approfondito;
3. le strategie di mitigazione/prevenzione del rischio considerano limitatamente il comportamento degli utenti;
4. le cause e gli effetti della combinazione delle due tipologie di eventi individuate (SUOD e SLOD) sono trascurate.

BE S²ECURE intende sviluppare metodi, strumenti e linee guida per valutare la resilienza dell'ambiente costruito secondo un approccio olistico, presentando soluzioni efficaci per la sicurezza degli utenti, grazie all'utilizzo di modelli estesi, basati sul BIM, e modelli intuitivi, basati su tecniche di Realtà Virtuale e Aumentata.

Applicazione al caso pilota - Trani (BAT), Italy

ABSTRACT. L'Ambiente Virtuale (VE) per scopi di formazione virtuale, sviluppato e testato in versione beta nei D3.3.1 e D6.1.1, deve essere sottoposto a test per ottenere i feedback degli utenti finali e comprenderne i punti di forza, i punti deboli, le opportunità e le minacce. Questo con la necessità di disporre di uno strumento efficiente a livello di competenze, comprensibile ad ogni profilo utente definito (esperto e non), e di essere realmente diffuso e pervasivo. Inoltre, saranno testati il mantenimento delle conoscenze nel tempo, il coinvolgimento e l'autoformazione in quanto requisiti funzionali del materiale formativo. Questo per misurare l'intraprendenza delle comunità in caso di eventi multi-pericolo. La validazione del VE sarà effettuata con questionari condivisi tramite i canali social, coinvolgendo utenti esperti e non.

Domande Risposte

L'ambiente immersivo consente una conoscenza approfondita dello spazio aperto e degli edifici, * anche con riguardo alla consapevolezza del rischio?

1 2 3 4 5

Nessuna conoscenza del bene Esauritiva e approfondita conoscenza del bene

Foto sferica reale VS immagine sferica virtuale

