

## Studio Tipologico:

### Relazione:

**Superficie lotto di progetto:** 3.055 Mq

**Area di progetto prevista:** 10.000 Mq = 100%

<p><b>Complesso multifunzionale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obiettivo: ospitare e favorire lo sviluppo di una <u>comunità tecnologica</u>.</li> <li>- La comunità utilizza la tecnologia in modo naturale e quotidianamente per lavorare, per studiare, per vivere, per intrattenersi ma soprattutto per consolidarsi recuperando ed allargando i confini dell'istintiva socialità dell'uomo.</li> </ul> <p style="text-align: center;">100 %</p>	<p>Apple store - Digilab (Apple store e laboratori professionali) 20 %</p>	⇒	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende una sezione commerciale e una serie di laboratori professionali specializzati nel digitale.</li> <li>- Obiettivo comune delle attività del Digilab è la ricerca di soluzioni grazie al confronto con l'utenza.</li> </ul>
	<p>Università di scienze della comunicazione (indirizzo comunicazione di massa – Sez. sperimentale) 20 %</p>	⇒	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 anni di corso (ultimi dei 4 complessivi previsti dall'ordinamento della facoltà di Scienza delle comunicazioni).</li> <li>- Obiettivo dei corsi è quello di formare figure professionali sensibili ai cambiamenti in atto nell'era digitale.</li> <li>- L'università si pone come polo di ricerca sui comportamenti dell'uomo nell'era digitale al fine d'indagare strade futuribili d'integrazione uomo-macchina che consentano progresso invece che emarginazione sociale. Uno degli obiettivi del corso di specializzazione è quello di indagare modi e comportamenti della comunità digitale al fine di aprire un dibattito e favorirne lo sviluppo e l'integrazione.</li> </ul>
	<p>Università della musica 20 %</p>	⇒	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La vicinanza con il nuovo Parco della Musica impone un confronto dimensionale. I corsi avranno così un carattere specialistico volto a creare artisti coscienti delle possibili suggestioni offerte dalle nuove tecnologie.</li> </ul>
	<p>Servizi generali 40 %</p>	⇒	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendono residenze ed i luoghi d'interscambio e di confronto tra i membri ed i turisti della comunità.</li> </ul>

Apple store ⇒ Esposizione e vendita prodotti Apple

Mq min previsti: 500 = 100 %

Sezione	Prodotti Home e Pro	Soluzioni	Genius Bar	Teatro	Software	Etc.
<b>Filosofia</b>	Try and buy	Try and buy	Informare	Illustrare, insegnare	Esporre	Esporre
<b>Prodotto</b>	Computers e sistemi wireless	Hardware di altre aziende (videocamere digitali, webcamere, MP3 Players, PDAs) e software Apple.	Informazione, assistenza	Demo, corsi informatici	Pacchetti software Apple	Stampanti, scanner, tavolette grafiche, tavoli carta, inchiostro.
<b>Note</b>	Esposizione assistita da consulenti	Diviso in 4 sezioni ( Kids, music, photo, movies). In ogni sezione è possibile provare prima dell'acquisto.	E' il luogo dove poter avere tutte le risposte. Grazie all'assistenza dello staff è possibile collegarsi all' Apple Community o telefonare alla sede Apple.	In proiezione tutte le anteprime Apple e i corsi informatici sui programmi della casa.	Più di 300 titoli all'attivo	Tutti i prodotti che non fanno parte delle soluzioni Apple
<b>%/mq</b>	15 / 75	40 / 250	6 / 30	10 / 50	10 / 50	6 / 30
<b>Varie</b>	<b>Hall ingresso</b>	<b>Magazzino</b>	<b>Servizi</b>			
<b>Note</b>	Accoglienza, primo orientamento	Stoccaggio merce. Piccolo deposito				
<b>%/mq</b>	3 / 15	7 / 35	3 / 15			

### Riferimenti Tipologici:

Franchising americano Apple. Prime realizzazioni a Palo Alto e Glendale (VV AllVA)

**Digilab - Laboratori professionali** ⇒ attività professionali di sviluppo e ricerca a carattere commerciale

Mq min previsti: 1500 = 100 %

Sezione	Lab. Hardware	Lab. Software	Lab. design	Lab. Fotografia	Lab. Editing video
<b>Filosofia</b>	Ottimizzare l'utilizzo della tecnologia	Ricerca soluzioni	Dare forma alla tecnologia	Sperimentare le nuove tecniche di fotografia digitale	Sperimentare le nuove tecniche video digitali
<b>Prodotto</b>	Consulenze hardware personalizzate volte ad una maggiore integrazione della tecnologia all'interno di ambienti domestici e professionali.	Consulenze software personalizzate, consulenza, programmazione, sviluppo.	Progetti e protipi	Immagini digitali	Video digitali: videomontaggi, video musicali, montaggi audio-video
<b>Note</b>	- Il laboratorio non progetta la tecnologia ma studia soluzioni al fine di favorirne la migliore applicazione e ottimizzazione (soluzioni wireless, reti aziendali, domotica, ecc). - Costituito da ingresso, segreteria, 2 uffici direzionali, spazio tecnico open space, laboratorio test, sala meeting magazzino. - Lo studio lavora in stretta sinergia con il Lab. Software.	- Servizio di consulenza per l'impresa e l'utenza domestica. ( Programmazione database relazionali personalizzati, pagine web, e-commerce, casa intelligente, ecc). - Costituito da ingresso, segreteria, 2 uffici direzionali, spazio tecnico open space, sala meeting, archivio. - Lo studio lavora in stretta sinergia con il Lab. Hardware.	- Laboratorio specializzato nel disegno di apparecchiature tecnologiche. - Costituito da ingresso, segreteria, 2 uffici direzionali, spazio tecnico open space, laboratorio prototipi, magazzino, sala meeting. - Primo obiettivo quello di rendere piu' accattivante e "user friendly" il prodotto tecnologico.	- Studio professionale specializzato nell'utilizzo di strumentazione fotografica digitale, manipolazione immagini, effetti speciali. - Costituito da ingresso, sala attesa, set fotografico, ufficio tecnico, ufficio commerciale, magazzino, locali tecnici.	-Studio professionale specializzato nell'utilizzo di tecnologie di video editing digitale, montaggi, manipolazione video, effetti speciali, realtà virtuale. - Costituito da ingresso, sala attesa, set cinematografico, ufficio tecnico, ufficio commerciale, magazzino, locali tecnici.
<b>%/mq</b>	15 / 225	10 / 150	15 / 225	10 / 150	10 / 225
<b>Varie</b>	<b>Hall ricevimento</b>	<b>Spazio espositivo temporaneo</b>	<b>Sala conferenze 80 p.</b>	<b>Bar</b>	<b>Servizi</b>
<b>Note</b>	Accoglienza clienti. Orientamento	Expò progetti e prototipi, anteprime, filmati, videoclip, digital art, ecc			
<b>%/mq</b>	1 / 15	10 / 150	8 / 120	2 / 30	4 / 60

**Riferimenti Tipologici:**

- K Sejma e R. Nishizawa, Multimedia studio a Oogaki, Giappone ( Lotus n° 96/1998, El croquis n° 99/2000)
- Riferimenti per il dimensionamento degli ambienti:
- AA.VV Manuale dell'architetto
  - Manuale di progettazione edilizia, ed. Hoepli, Milano 1992, voci: uffici, musei di ricerca scientifici

**Università di scienze della comunicazione** ⇒ Indirizzo comunicazioni di massa – sez sperimentale

Mq min previsti: 2000 = 100 %

Sezione	Portineria	Aule didattiche	Biblioteca	Sala fotocopie	Mensa	Bar
<b>Note</b>	Comprendente uno spazio accoglienza/orientamento	4 aule previste. Vv. corsi didattici	Comprendente uno spazio studio ed uno multimediale		Progettata per 150 coperti	
<b>%/mq</b>	2 / 40	30 / 600	10 / 200	1 / 20	15 / 300	5 / 100
Sezione	Auditorium 250 p.	Sala conferenze 100 p	Spazi incontro	Spazi dipartimentali	Servizi	
<b>Note</b>	Spazio polivalente (congressi, cinema, concerti)	Meeting, piccole riunioni e demo, discussione tesi di laurea, ecc	Ambienti ricreativi, interattivi volti a stimolare incontro e dibattito	Spazio da destinare a sede dipartimentale con 10 studioli per 2 docenti (20 mq ciascuno), segreteria con 3 posti di lavoro e saletta riunione di 20 posti.		
<b>%/mq</b>	20 / 400	10 / 200	5 / 100	15 / 300	3 / 60	

**Corsi didattici:**

Sociologia della comunicazione di massa	Diritto dell'informazione e della comunicazione	Teorie e tecniche del linguaggio radiotelevisivo
Sociologia della Comunicazione II	Teoria e tecniche del linguaggio giornalistico	Teorie e tecniche del linguaggio cinematografico
Teorie e tecniche dei nuovi media	Interazione uomo macchina	Politica comparata
Storia delle idee politiche e sociali	Sociologia delle relazioni internazionali	Sociologia delle istituzioni politiche e giuridiche
Storia delle comunicazioni di massa	Storia della radio e della televisione	Editoreia multimediale
Sistemi e tecnologie della comunicazione	Comunicazione visiva	Strumenti e tecniche per la comunicazione visiva
Design per la comunicazione		

**Riferimenti Tipologici:**

VV. Rif. Università della musica

## Università della musica ⇒ Specializzazione in music technology

Mq min previsti: 2000 = 100 %

Sezione	Portineria	Laboratori per strumento	Laboratori di pratiche di sala	Laboratorio music technology	Aule didattiche	Sala incisione
<b>Note</b>	Comprendente uno spazio accoglienza/orientamento	N° 10 Basso, Batteria, Tastiere, Sax, Chitarra, Tromba	N° 2 adibiti a prove di gruppo	Corsi di midi e fonìa, Dj, musica elettronica	N° 2 per solfeggio, teoria, tecnica, storia	Possibile collaborazione con il Lab. editing video per la creazione di video musicali.
<b>% / mq</b>	2 / 40	10 / 200	20 / 400	3 / 60	15 / 300	3 / 60
Sezione	Cdteca/Dvdteca	Spazi incontro	Auditorium 250 p.	Mensa	Bar	Servizi
<b>Note</b>	Aula multimediale e magazzino stoccaggio titoli	Ambienti ricreativi, interattivi volti a stimolare incontro e dibattito	Adibito a saggi fine corso, prove e concerti a carattere didattico	Progettata per 150 coperti		
<b>% / mq</b>	5 / 100	5 / 100	15 / 300	15 / 300	4 / 60	3 / 60

### Riferimenti Tipologici:

- A. Siza, Facoltà di Architettura a Oporto, Portogallo (Domus n° 770/1995)
- A. Siza, Facoltà di Scienza dell'informazione a Santiago di Compostela, Spagna (Casabella n° 687/2000, Area n° 52/2000)
- OMA/ R.Koolhaas, Educatorium Università a Utrecht, Olanda (El croquis n° 79/1996, Domus n° 800/1998)
- N. Serali, Scuola di architettura a Tours, Francia (Casabella n° 660/1998)
- J.L. Carrilho da Graca, Scuola superiore di Comunicazione a Lisbona, Portogallo (Casabella n° 515/1994, Carrilho da Graca, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1995)
- M. Heikkinen e M Komonen European Film College a Ebeltoft, Danimarca ( Architecture d'aujourd'hui n° 1164/1994, Domus n° 759/1994)
- K Sejma e R. Nishizawa, Multimedia studio a Oogaki, Giappone ( Lotus n° 96/1998, El croquis n° 99/2000)
- F. Riegler e R Riewe Dipartimento di tecnologia dell'infoemazione a Graz, Austria (6° Premio M.v. d.r de Arquitectura Europea, ed. Fundaciò M.v.d.r., Barcelona, 1999)
- Mecanoo, Biblioteca universitaria a Delft, Olanda (Domus n° 812/1999)
- Mecanoo, Facoltà di economia aziendale a Utrecht, Olanda (Domus n° 785/1996)
- W. Arets, Scuola di architettura a Maastricht, Olanda (Domus n° 757/1994, El croquis n° 85/1997 1995)
- T. Williams e B. Tsein, New College, University of Virginia Charlottesville, Usa (Casabella n° 610/1994)
- J. Coen, Istituto di Architettura Olandese a Rotterdam, Olanda (Joe Coenen, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1995)
- P. Berger, Scuola di architettura a Rennes, Francia (Architecture d'aujourd'hui n° 277/1991, Domus n° 737/1992)
- Neutelings Riedijk Architecten, Edificio Universitario Minnaert a Utrecht, Olanda (Domus n° 805/1998, El Croquis n° 94)
- A. Lacaton e J.P. Vassal, Scuola di architettura a Compiègne, Francia (Architecture d'aujourd'hui n° 319/1998)

Riferimenti per il dimensionamento degli ambienti:

- AA.VV Manuale dell'architetto
- Manuale di progettazione edilizia, ed. Hoepli, Milano 1992, voci: sale di spettacolo, Ristoranti, Scuole università, biblioteche, dipartimenti

**Servizi generali** ⇒ Spazi comuni aperti ai turisti della comunità

Mq min previsti: 4000 = 100 %

Sezione	Residenze	Anfiteatro esterno/arena	Spazi esterni pubblici	Ristorante	Spazi interattivi	Spazi d'orientamento
<b>Note</b>	Spazi residenziali a breve termine per membri, studenti, turisti della comunità. La tipologia è quella del residence con portineria, mono e bilocali arredati e attrezzati.	Proiezioni video realtà virtuale, video musicali, lavori studenti, digital art, prototipi, spot.	Attraversabilità. Ricostruzione della natura	Aperto al pubblico e progettato per 150 coperti. Cucina, magazzino, sala.	Swimming pool digitali	Info point dislocati nei punti strategici del centro con funzione informativa e orientativa (totem interattivi liberamente consultabili).
%						
Sezione	Auditorium 500 p.	Spazio espositivo temporaneo	Servizi	Bar	Archivio ricerche	Parcheggi
<b>Note</b>	Conferenze, incontri, forum sulla comunità	Per mostre itineranti con deposito e piccolo ufficio	Wireless per la connessione internet a larga banda ed al portale della comunità senza fili.	Comprensivo di una piccola cucina e magazzino.	Aule informatiche di accesso all'archivio ricerche della comunità	
%						

### Riferimenti Tipologici:

Per le residenze

-

Per gli spazi esterni

- Mecanoo, Biblioteca universitaria a Delft, Olanda (Domus n° 812/1999)

**Tabella riassuntiva** ⇒ creazione di spazi di nuova concezione (ibridi)

Sezione / spazi ibridi	Mondo Apple		Univ. di scienze della comunicazione	Univ. Della musica	Servizi generali
	Apple Store	Laboratori			
<b>Accettazione/ registrazione</b>	Hall ingresso	Hall ricevimento	Portineria	Portineria	Spazi d'orientamento
			Aule didattiche	Aule didattiche	
<b>Biblioteca multimediale</b>			Biblioteca	Cdteca/Dvdteca	Archivio ricerche
		Bar	Bar	Bar	Bar
<b>Ristorante self-service</b>			Mensa	Mensa	Ristorante
<b>Swimming pools digitali</b>	Genius Bar		Spazi incontro	Spazi incontro	Spazi interattivi
<b>Auditorium polivalente 500 p</b>			Sala conferenze 250 p.	Auditorium 250 p	Auditorium 500 p
<b>Sala proiezioni 150 p</b>	Teatro	Sala conferenze 80 p.	Sala conferenze 100 p		
<b>Spazio expò temporaneo</b>		Spazio expò temporaneo			Spazio expò temporaneo
<b>Lab. video musicali</b>		Lab. editing video		Sala incisione	
<b>Lab. sviluppo software musicali</b>		Lab. software		Lab. di music technology	
	Prodotti Home e Pro, Magazzino, Etc., Soluzioni, servizi	Lab. Hardware, Lab. Design, Lab. Fotografia, servizi.	Spazio dipartimentale, Sala fotocopie, servizi	Laboratori di pratiche sala, Laboratori per strumento, servizi	Spazi esterni pubblici, Residenze, Anfiteatro esterno/arena, Piazza coperta, servizi

**Legenda:**

	Funzioni assimilabili
	Spazi di nuova concezione generati dall'assimilazione di luoghi simili o dall'ibridazione di funzioni complementari
	Funzioni complementari non assimilabili ma con propensione all'interscambio informativo e collaborativo
	Funzioni non assimilabili

**Spazi Ibridi** ⇒ illustrazione e spiegazione degli spazi di nuova generazione

Sezione	Note	Mq min
<b>Accettazione/ registrazione, hall ingresso principale</b>	In questo luogo il membro della comunità si fa riconoscere, il turista s'informa, inizia a orientarsi e si registra accettando di condividere i propri dati con la comunità. Gli viene consegnato un pass d'ingresso con microchip che li permette di accedere ai servizi offerti dalla comunità, accedere in rete ecc.	50
<b>Biblioteca multimediale</b>	Costituita da uno spazio studio collettivo, magazzino, libreria, aula multimediale, segreteria	300
<b>Ristorante self-service</b>	A metà strada tra ristorante e fast food	
<b>*Swimming pools digitali</b>	Le <u>swimming pools digitali</u> sono sale ad alta interattività dislocate in punti strategici del centro. Ad esse vi possono accedere membri e turisti della comunità dotati di card. All'interno schermi o ologrammi 3d mettono in comunicazione audio/video tra loro gli utenti delle altre community del mondo. Si avrà così ad esempio in questi spazi la possibilità di suonare con artisti sparsi nel mondo, di tenere conferenze, forum, confrontarsi, scambiare idee e materiale digitale, dibattere e collaborare azzerando le distanze.	
<b>Auditorium polivalente 500 p</b>	Suddivisibile in più sale utilizzabili anche separatamente.	450
<b>Sala proiezioni 150 p</b>	Utilizzabile per piccole conferenze, dimostrazioni, ecc	200
<b>Spazio expò temporaneo</b>	Involucro dinamico, predisposto all'utilizzo delle più sofisticate tecnologie multimediali	250
<b>Lab. video musicali</b>	Piccolo set cinematografico per la creazione e la registrazione di effetti speciali	150
<b>Lab. sviluppo software musicali</b>	Laboratorio di programmazione direttamente connesso con l'attività artistica musicale	90

## Analisi dei flussi e introduzione del fattore tempo:

**Categorie Utenti** ⇒ chi usufruisce del complesso?

<b>Categoria</b>	<b>Utenti</b>	<b>Chi</b>	<b>Attrazione</b>	<b>Dove</b>
<b>Businnes</b>	Uomini d'affari (businnes to businnes)	Manager, liberi professionisti	Consulenze digilab, collaborazioni	Digilab
<b>Businnes</b>	Professionista digilab	Programmatore, Manager, Designer	Mercato all'avanguardia, pro getto sperimentale	Digilab
<b>Businnes</b>	Impiegati	Segretarie, commessi, camerieri, cuochi, addetti alla sicurezza, alla pulizia, alla portineria, alla manutenzione, ecc	Nuova opportunità di lavoro	Comunità digitale
<b>Università</b>	Scienziati	Ricercatori, sociologi, statisti.	Studio della comunità digitale nel complesso	Università
<b>Università</b>	Professori		Università di musica, Università di scienza delle comunicazioni	Università
<b>Università</b>	Studenti		Università di musica, Università di scienza delle comunicazioni	Università
<b>Visitatori</b>	Famiglie	Amici e parenti dei membri della comunità.	Expò, manifestazioni, saggi, lauree, spazi multimediali	Sala expò, auditorium, anfiteatro, swimming pool digitali, università
<b>Visitatori</b>	Turisti	Provenienze casuali dalla città, Parco della musica, Stadio Flaminio, Palazzetto dello sport, turismo organizzato, curiosi, visitatori abituali., ecc.	Expò, manifestazioni, ristorante, spazi multimediali	Sala expò, auditorium, anfiteatro, swimming pool digitali, Apple store, sala proiezione 150 p
<b>Visitatori</b>	Clienti (home to businnes)	Appassionati Mac, grafici, video maker, musicisti, clienti ristorante, clienti spazi multimediali	Apple store, ristorante, spazi multimediali	Apple store, ristorante, sala proiezione 150 p

NB: La categoria Dove viene schematizzata e approfondita graficamente ed indica i percorsi degli utenti

## Distribuzione delle attività nell'arco delle 24 ore

h	Sleep	Study	Work	Research	Enjoy	Commerce	Maintenance
1.00							
2.00							
3.00							
4.00							
5.00							
6.00							
7.00							
8.00							
9.00							
10.00							
11.00							
12.00							
13.00							
14.00							
15.00							
16.00							
17.00							
18.00							
19.00							
20.00							
21.00							
22.00							
23.00							
24.00							

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24												
							Maintenance																												
							Study																												
							Research																												
							Work																												
							Commerce											Commerce																	
							Enjoy											Enjoy																	
Sleep																										Sleep									

**Sleep:** Residenze

**Study:** Università (corsi e attività didattiche)

**Work:** Digilab, expò

**Research:** Attività di ricerca (Università, digilab, scienziati)

**Enjoy:** Manifestazioni (auditorium, anfiteatro), ristorante, spazi multimediali

**Commerce:** Apple store, consulenze digilab

**Maintenance:** Portineria, pulizia, controllo e sicurezza, manutenzione

NB. Attraverso uno schema grafico è possibile comprendere quali percorsi saranno maggiormente sollecitati nell'arco delle 24 ore.