



WP 6: Tools and guidelines for improving/designing a resilient BE assessed through case studies and virtual training

T6.1 - Virtual training development: identification of performance-based features; implementation protocols of innovative solutions within VR/AR environments, accessed on site or remotely (smartphone, tablet...) and targeted on different users' profiles (i.e. technicians, rescuers, users)

D6.1.2- DEMO-LAB FOR VIRTUAL TRAINING OF DIFFERENT USERS TO INCREASE RESILIENCE THROUGH 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, costituito da una rete di edifici, infrastrutture e spazi aperti, e i relativi utenti siano sempre più esposti agli eventi sopracitati 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. The Virtual Environment (VE) for virtual training purposes, developed and beta-tested in D3.3.1 and D6.1.1, is ready for end users' feedback to understand its Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats. This with the necessity to have a skill-level-based efficient tool, understandable to every defined user profile (expert and non-expert), and to be really widespread and pervasive. In addition, retention, involvement and self-training will be tested as they are functional requirements of training material. This to measure the resourcefulness of communities in case of multi-hazard occurrence. The validation of the VE will be carried out with questionnaires shared via social channels, involving expert and non-expert users.

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