

**Corso di Progettazione Architettonica Assistita – Prof- Antonino Saggio
Sapienza Università di Roma**

--- Domande esame orale ---

Attenzione le domande possono variare di anno in anno. Per gli argomenti trattati fai riferimento al sito dell'anno in corso.

Queste domande hanno una utilità operativa e servono come check list su cui misurare la propria preparazione.

Domande A Introduttive

1. Che cos'è il Web?;
2. Come si può definire la Modernità?
3. Come definisci l'informazione?
4. Indica alcuni 'strumenti di lavoro' del Web.
1. Quali sono le caratteristiche salienti di un blog?
2. In che termini si può descrivere oggi, la rilevanza dell'Informazione?
3. L'architettura comunica? E se sì come?
4. Parlati di come possiamo descrivere la città alla luce della tua esperienza nel corso.
5. Quali sono le principali caratteristiche di un sito web?
6. In che termini descriveresti la seconda parte del secolo XIX?
7. Che cos'era il BauHaus?
8. Che cos'è un computer?
9. Cosa significa 'convenzione raster'?
10. Cosa significa 'convenzione vettoriale'?
11. Spiega che cosa ha inventato "leonardo":
12. Nel raster
13. nel vettoriale
14. nel 3d
15. Nelle curve Spline
16. Nel Database
17. Nello Spreadsheet
18. Nelle strutture Gerarchiche
19. Cos'è un layer?
20. Cos'è un vettore?
21. Cos'è uno script?
22. Chi è Peter Eisenman?
23. Quali sono le operazioni di base di 'creazione' della tridimensionalità?
24. Perché parliamo di 'tempo' in un corso di Progettazione Architettonica?
25. Chi è Frank O. Gehry?
26. Cos'è un modello?
27. Come funziona un foglio di dati?
28. Cosa significa informazione strutturata?
29. Cos'è un modello gerarchico?
30. Che significa che un modello è intelligente, efficiente, semantico e interattivo?
31. Cos'è un plug-in?
32. Cos'è Grasshopper?
33. Cos'è una variabile?
34. Cos'è una funzione?
35. Cos'è l'interattività?

Domande B Cultura dell'informatica

1. Come definiresti il Web tecnicamente?
2. E' possibile definire la Modernità? E se sì indica almeno due definizioni.

3. E' stata data una definizione di 'informazione' in questo corso. Qual'è?
4. Indica alcuni 'strumenti di lavoro' del Web, che possono avere rilevanza all'interno del progetto architettonico.
5. Quali sono le caratteristiche salienti di un blog? E cosa possono determinare in un ambito di ricerca come il nostro?
6. Concetti di Toefler sulla Terza Ondata. Di cosa si tratta?
7. Sapresti descrivere il concetto di comunicazione in Architettura, in relazione alla sua rilevanza storica?
8. Cosa può significare per l'architettura la triade 'rappresento – funziono – informo-?
9. Quali sono le differenze fra un sito web e un blog?
10. Quando abbiamo usato il termine 'Lunga Crisi'? E perché?
11. Perché abbiamo fatto una lezione sul Bauhaus? Cosa volevamo sottolineare?
12. Perché diciamo che il computer è uno strumento?
13. Ogni convenzione ha un suo senso. Spiega le differenze e il senso del bitmap e del vettoriale.
14. E' più 'intelligente' la convenzione raster o quella vettoriale? E perché?
15. Che cosa possono rappresentare i layer nel progetto di architettura?
16. Perché utilizziamo i vettori in certe fasi del processo di progettazione?
17. Qual'è la differenza fra uno script e una macro?
18. Peter Eisenman: alcune tecniche tipiche del suo processo progettuale.
19. Come possiamo immaginare la generazione di uno spazio 3d?
20. La percezione del tempo cambia in una società caratterizzata dallo scambio di informazioni? E se sì, in che modo?
21. Frank O. Gehry: alcune tecniche tipiche del suo processo progettuale.
22. In che senso in questo corso si parla di modello?
23. Sai indicare l'uso di alcuni modelli in architettura?
24. Come funziona l'interfaccia di Grasshopper?
25. Perché usiamo le variabili nello Script?
26. In che senso definiamo l'interattività come catalizzatore della ricerca architettonica contemporanea?

Domande C Cultura del progetto

27. Come definiresti il Web tecnicamente e che significato assume nella società contemporanea, e in particolar modo nell'architettura;
28. Come possiamo definire la Modernità in questo corso, e cosa puoi aggiungere a questa definizione da un punto di vista critico rispetto all'architettura. Sei in tal senso in grado di indicare delle 'architetture moderne'?
29. E' stata data una definizione di 'informazione' in questo corso. Qual'è? E soprattutto che significati può assumere rispetto ad alcune pratiche architettoniche contemporanee?
30. Sei in grado di spiegare perché e in quali situazioni alcuni 'strumenti di lavoro' del Web, possono avere rilevanza all'interno del progetto architettonico. E se è così perché avrebbero valore e li chiamiamo 'strumenti'?
31. E' possibile secondo te che il blog sia uno strumento di lavoro? E se è così, perché dovrebbe essere tale?
32. Cosa può significare in termini di architettura che il vegetale che compriamo al mercato è fatto di una buona percentuale di Informazione? E quali sono le conseguenze?
33. Oggettivo contro soggettivo. Cosa vogliamo indicare con questa coppia oppositiva?
34. Cosa significa in termini progettuali che l'architettura comunica? Sei in grado di articolare questo concetto e le sue conseguenze indicando in maniera pertinente un'architettura?
35. Alla luce dei concetti di Informazione, Comunicazione, ecc. Come possiamo descrivere la realtà urbana contemporanea?
36. Sapresti dire se ci sono delle differenze fra un sito web ed un blog? e che significato possono avere per l' architettura? (sia in senso teorico che pratico).
37. Perché utilizziamo il termine 'lunga crisi' per indicare il periodo finale del sec. XIX? E perché guardiamo quel periodo in particolare?
38. In che tipo di contesto per la prima volta abbiamo usato il termine 'catalizzatore'? Cosa significa questo termine? E perché lo abbiamo utilizzato in quel contesto?
39. Quali sono le principali implicazioni della diffusione dei computer nelle pratiche che riguardano l'architettura?

40. Spiega come e perché il bitmap e il vettoriale possono essere degli strumenti potenti di lettura di alcuni progetti di architettura contemporanea?
41. Perché diciamo che in informatica una convenzione è più intelligente di un'altra? Fai degli esempi.
42. Sai dire come funziona tecnicamente una convenzione basata sui vettori?
43. Qual'è la struttura tipica di uno script?
44. Cita alcune opere di Eisenman evidenziandone criticamente l'attinenza con alcuni temi trattati nel corso.
45. Se passiamo dallo spazio 2D a quello 3D, c'è un cambiamento della convenzione di base che abbiamo assunto? E perché?
46. Perché diciamo 'Tempo-prima dimensione dello spazio'?
47. In che modo alcune tecniche progettuali e produttive di Gehry hanno attinenza con l'informatica?
48. Cosa significano: modello decisionale, prestazionale, strutturalista?
49. Cosa intendiamo per diagramma?
50. Qual'è il flusso tipico di lavoro in Grasshopper?
51. Cos'è un ciclo condizionale?
52. Come possiamo definire l'interattività? In che modi ne possiamo parlare rispetto all'architettura?

Domande D **Terminologia**

52. Cosa è un data base
53. Cosa è un modello gerarchico
54. Cosa è un instance
55. Come si organizza un data base
56. Che cosa è un Gif
57. Che cosa è un foglio elettronico?
58. Come puoi descrivere la organizzazione di un foglio elettronico
59. Che cosa è una operazione booleana
60. Come si chiama va il Bim precedentemente e perché
61. In che senso il Bim ha una struttura gerarchica

Domande E **Matematica geometria**

62. Ricordi il punto magico della costruzione dei poligoni regolari nel cerchio?
63. Sei in grado di fare il passaggio dalla costruzione del pentagono alla sezione aurea
64. perché la "sezione Aurea" in quanto entità costruttiva è ben concreta mentre come "numero" è qualcosa in tutto diverso
65. Sei in grado di spiegare "semplicemente" ma in maniera efficace la nascita dello zero?

Domande F **Concettuali**

66. Che cosa vuol dire Reificazione
67. Che cosa vuol dire "Modello" nel contesto di questo corso
68. Elenca degli esempi di Modello nella cultura architettonica del Novecento
69. Quale è la definizione di Paesaggio usata in questo corso
70. In quale significato è usata la parola Sostanze
71. Che ruolo ha l'interattività
72. Come è usato il concetto di catalizzatore
73. Indica delle coppie oppostive tra la rivoluzione industriale e quella informatica
74. Che cosa vuol dire deduttivo
75. Che cosa vuol dire induttivo
76. Che si intende dire con spazio dell'informazione
77. Quale è la definizione di Informazione usata in questo corso