



Cos'è la psicologia architettonica di Bonaiuto, Bilotta, Fornara

Design (Sapienza - Università di Roma)



Scansiona per aprire su Studocu

COS'È LA PSICOLOGIA ARCHITETTONICA

1 NASCITA E SVILUPPO DELLA PSICOLOGIA ARCHITETTONICA

Durante la seconda guerra mondiale, Winston Churchill credeva che la costruzione degli edifici non deve solo essere guidata da criteri funzionali ma anche dalla necessità di garantire forme che tengano conto di processi sociali e psicologici delle persone che li vivono.

Nella fine degli anni cinquanta nasce la psicologia ambientale che ha interesse verso la progettazione in particolare di ambienti ospedalieri e residenziali.

In Nord America e Europa nasce l'esigenza di una nuova collaborazione tra architetti e psicologi e nasce la psicologia architettonica "spinte dal bisogno di creare nuovi spazi che rispondessero alle aspettative ed esigenze dei loro utenti"

"Tra i principali obiettivi della psicologia architettonica c'era quello di ridurre l'eccessiva distanza creatasi tra progettisti e utenti"

In America si inizia a studiare il ruolo che l'assetto fisico spaziale di un ospedale psichiatrico aveva sul comportamento dei pazienti per la futura costruzione degli stessi.

In Europa succede la stessa cosa, dieci anni dopo.

In Inghilterra negli anni 60 ci sono i primi studi di natura cognitiva su aspetti come la concezione o il grado di soddisfazione degli utenti nei confronti del quartiere in cui vivevano, di conseguenza si cercò di far luce sulle relazioni esistenti tra variabili fisico-spaziali e risposte umane, considerando le possibili differenze individuali. Gli studi venivano effettuati tramite divisione in tre fasi: analisi, sintesi, valutazione.

Uno studio pionieristico è quello di Hans Ronge dove analizza l'impatto della luce ultravioletta sulla salute e l'assenteismo degli impiegati.

In Norvegia vengono integrati nell'architettura i processi percettivi e cognitivi.

L'Olanda venne ricostruita tenendo conto di privacy e comfort

La Germania/Italia nel dopoguerra fu ricostruita non tenendo conto degli studi di psicologia architettonica

In Italia Giancarlo De Carlo ha fatto uno studio di psicologia architettonica

Tra gli anni 60 e 70 ci furono conferenze in tutto il mondo riguardanti la psicologia architettonica. L'intento principale era quello di sviluppare procedure empiriche per la valutazione degli edifici. (volevano trovare un metodo scientifico, senza risultati)

Vengono inoltre tra il 50 e il 60 varie pubblicazioni riguardanti la materia (ospedali psichiatrici)

Canter (studioso) indica delle fasi della progettazione

- Attività delle persone
- Valutazione differenziata delle attività
- Relazione comportamento-ambiente

E indica i momenti del processo progettuale

- Ideazioni
- Specificazione
- Valutazione

Queste indicazioni rimarranno alla base della psicologia architettonica britannica fino agli anni 80

PER RIASSUMERE:

- La psicologia architettonica nasce a metà del XX secolo e serve a realizzare edifici che coincidano con le aspettative, bisogni e le attività del loro tempo
- I primi studi riguardano ambienti ospedalieri e quelli successivi sempre più ambienti lavorativi e residenziali. Le ricerche sono connotate per il loro forte risvolto applicativo; i risultati mirano a formulare linee guida per progetti di ospedali, uffici, palazzi.
- Sono nate riviste specializzate, unità di ricerca, congressi periodici, corsi di dottorato, master in Nord America ed Europa.

2 PSICOLOGIA E PROGETTAZIONE

A partire dagli anni 80 si sviluppa un nuovo approccio alla progettazione architettonica il cui scopo consiste nel migliorare l'abitabilità degli edifici attraverso il coinvolgimento degli utenti stessi nel processo progettuale questo sistema di progettazione si chiama progettazione sociale.

Sommer definisce la progettazione sociale come un nuovo modo per:

- Lavorare con la gente piuttosto che per la gente
- Coinvolgere le persone nella pianificazione e nell'organizzazione degli spazi che le circondano
- Educarle a usare l'ambiente saggiamente e in maniera creativa

In generale i principali obiettivi che la progettazione sociale si propone a raggiungere sono:

- Creare ambienti che rispondono a pieno alle esigenze dei loro utilizzatori
- Modificare i comportamenti (incrementare produttività)
- Ecc

La valutazione di abitabilità può essere accostata a quella di usabilità (studi ergonomici).

Per la valutazione di abitabilità ci deve essere un'analisi "esperta" e una "ingenua" (fatta da un esperto e da un utente)

I problemi della progettazione sociale sono che i fruitori spesso sono ignari. Per i committenti i progetti sono dispendiosi

Il vantaggio per i fruitori è un miglioramento della vita all'interno di tali ambienti. Per i progettisti tali ricerche possono essere utilizzate in futuro e li connettono maggiormente con i fruitori. Mentre per i committenti il costo in realtà non è così elevato.

Il processo di costruzione di edifici realizzati tramite progettazione sociale del modello Zeisel è ciclico e fasi si evidenziano in:

- Programmazione
- Progettazione
- Costruzione
- Utilizzo
- Valutazione

La programmazione è quella fase dove vengono identificati gli obiettivi di progetto, i suoi limiti e i criteri da seguire. La programmazione ha dei risvolti positivi soprattutto se applicata su vasta scala.

Comprendere gli utenti significa comprendere i bisogni dei futuri occupanti. Tramite interviste, colloqui psicologici, osservazione sistematica, L'questionari, analisi delle tracce fisiche o simulazioni.

L'intervento attivo degli utenti può avere degli effetti positivi come soddisfazione che influenza anche la percezione del ambiente.

Linee guida comuni agli utenti sono:

- Sicurezza
- Contatto sociale
- Strumentazione adeguata
- Identificazione simbolica
- Crescita
- Piacevolezza

La fase finale della progettazione sociale prevede la realizzazione di una valutazione post occupativa che consiste in un esame dell'efficienza degli ambienti costruiti dal punto di vista degli utenti che li occupano e li utilizzano.

Una POE (valutazione post occupativa) indica dal lato l'inclusione nell'analisi di tutte le categorie degli occupanti (usi e attività) e dall'altro la rigosità di metodo nella raccolta e analisi di dati valutativi.

La POE può variare secondo le seguenti dimensioni differenziali:

- Generalizzazione
- Ampiezza di focus
- Tempi di applicazione
- Scala
- Investimenti
- Tipologia

I POE indicati sono del metodo Zimring e Reizenstein

Il modello di Preiser condotto a tre livelli : indicativo, investigativo e diagnostico. Bisogna valutare attentamente elementi tecnici, funzionali e comportamentali

E' molto importante che la POE non rappresenti la fase finale del progetto ma sia parte integrante dell'intero processo di costruzione e tutto questo serve a garantire qualità solo se vengono seguiti criteri valutativi nel rispetto dei bisogni degli occupanti.

PER RIASSUMERE:

- Le fasi della progettazione sono due: la programmazione e la valutazione post occupativa (POE)
- Nella programmazione viene chiarita la logica sociale e i bisogni futuri, si prosegue con il coinvolgimento degli utenti nelle scelte progettuali
- La POE consiste in un esame dell'efficienza e dell'efficacia degli ambienti

3 PSICOLOGIA E VALUTAZIONE AMBIENTALE

Esistono due modalità per condurre una ricerca o un intervento di valutazione ambientale.

La prima modalità implica valutazioni tecniche che utilizzano strumentazioni elettroniche e meccaniche o altri parametri oggettivi. (TEA)

Nelle valutazioni tecniche rientrano anche le cosiddette "valutazioni di impatto ambientale" (VIA)

Le VIA consistono in una stima "esperta" degli effetti potenziali di un intervento ambientale sulle diverse componenti ambientali e socio-economiche implicate.

Le VIA forniscono elementi di natura descrittiva sulle caratteristiche strutturali e sulle condizioni attuali.

Le componenti ambientali nelle VIA riguardano elementi paesaggistici, bio-ecologici e socio-economici.

Nella fase descrittiva di una VIA vengono riportate tutte le informazioni utili a caratterizzare la componente nello specifico ambiente oggetto di studio. Tale analisi rappresenta una descrizione del punto zero, cioè dell'ambiente prima dell'intervento.

La seconda modalità si basa sulla raccolta di dati percettivo-valutativi prodotti da osservatori o utilizzatori di un dato contesto o elemento ambientale. I valutatori sono persone chiamate a dare un giudizio sulla qualità o su altre caratteristiche ambientali (OBEA)

E' sempre presente un grado di soggettività nella TEA, così come negli OBEA vi è un certo grado di standardizzazione metodologica.

Lo studio di ciascuno dei due poli è da considerare sempre in relazione all'altro.

Un ambito nel quale generalmente si confrontano le valutazioni tecniche e le valutazioni ingenue è quello della valutazione di qualità ambientale. Riguarda elementi specifici del luogo. Gli attributi che vengono individuati durante un programma di valutazione sono PEQI. Si dividono in tre macro classi:

- Il paesaggio
- L'ambiente residenziale
- L'interno di uno spazio costruito

Le valutazioni tecniche e le valutazioni ingenue rappresentano due differenti livelli di rilevazione che possono essere utilizzati in modo complementare all'interno di uno stesso programma o studio. Un esempio è il programma MAB. Si caratterizza per la scelta di un metodo "integrato", che implica la collaborazione tra studiosi appartenenti a differenti campi disciplinari, sia delle scienze fisiche e naturali sia delle scienze sociali. Tale programma coinvolge tre categorie:

- Decisioni ambientali
- Tecnici ed esperti ambientali
- Utilizzatori o fruitori dell'ambiente in oggetto

Per indicare la valutazione ambientale observer-based vengono utilizzati con accezioni diverse i termini environmental appraisal ed environmental assesment.

L'environmental appraisal si riferisce a impressioni personali che gli individui si formano rispetto ai luoghi, quindi l'accento è posto sui processi percettivo-cognitivo individuali.

L'environmental assesment si riferisce più spesso alla combinazione di giudizi di un campione di osservatori per arrivare a una stima complessiva sulla qualità di un dato ambiente.

elementi estetici o di struttura spazio-fisica fanno preferire determinati ambienti rispetto ad altri.

Gli studi di assesment si pongono solitamente almeno tre ordini di obbiettivi:

- Conoscere gli indicatori di qualità ambientali

- Verificare la presenza di differenze della valutazione di qualità percepita degli oggetti ambientali esaminati
- Misurare e quantificare il grado di qualità percepita degli oggetti ambientali esaminati

Un approccio al tema della valutazione ambientale ingenua sono:

- La valutazione contingente: campo dell'economia ambientale per misurare il valore dato ai beni ambientali, che per loro natura non sono assimilabili ai classici beni di consumo che rispondono alle leggi di mercato.
- Scelta espressa: deriva dalle ricerche di marketing e psicologia dei consumi volte a prevedere le scelte dei consumatori di un dato bene sulla base di diverse versioni dello stesso articolo, ciascuna caratterizzata da specifici attributi.

4 AMBIENTI RESIDENZIALI

La soddisfazione residenziale è una risposta valutativa definibile come il piacere o la gratificazione che deriva dal vivere e abitare in un determinato luogo.

Comprende le componenti del costrutto psicologico-sociale: componente affettiva, cognitiva e comportamentale.

La importanza di studiare i fattori che influenzano le modalità e o processi di valutazione e di soddisfazione rispetto al proprio luogo di residenza è resa evidente dalla discrepanza tra idee dei pianificatori ed esigenze tra gli utenti.

L'analisi delle variabili soggettive si presenta delicata e complessa, per via della difficoltà di individuare i bisogni reali.

Da non trascurare è poi il problema delle differenze tra i bisogni delle varie categorie socio-demografiche, per cui esistono tipologie di esigenze che variano a seconda delle appartenenze sociali.

Le scelte verso la propria casa sono associate alle caratteristiche socio-demografiche e di personalità dell'individuo sia alle norme e ai valori condividersi dal gruppo sociale o dalla cultura di appartenenza.

A un livello diverso il quartiere di residenza rappresenta il luogo di più intensa esperienza ambientale.

(nel capitolo ci sono vari esempi di ricerche sull'argomento)

Gli indicatori di qualità urbana residenziale percepita rispecchiano i tre macro aspetti che caratterizzano il luogo di residenza. Vengono utilizzati nella formalizzazione di una serie di modelli di path analysis

5 AMBIENTI DI CURA

L'esigenza di progettare e costruire gli ambienti sulla base dei bisogni e delle aspettative degli attuali o potenziali utenti assume un'importanza ancora più strategica se si tratta di ambienti di cura.

Un determinato assetto fisico dell'ambiente può accelerare il recupero della salute e far diminuire i tempi di ospedalizzazione: esisterebbe quindi una relazione importante tra il mondo della progettazione e la disciplina medica.

Lo sviluppo tecnologico ha portato a un cambiamento degli ambienti di lavoro, allo scopo di permettere una maggiore produttività del personale.

La filosofia imperante nella progettazione e organizzazione degli ambienti di cura si è focalizzata sull'efficienza della tecnologia medica. Lo sviluppo e la presenza di macchina sempre più complesse e

specializzate ha contribuito alla crescente trascuratezza dell'ambiente e della sua progettazione alla luce dei bisogni e delle preferenze degli utenti.

Il perseguimento dell'umanizzazione in ambito ospedaliero implica un radicale cambiamento nella visione del paziente da parte dell'istituzione deputata a prenderlo in carico.

Il centro del processo terapeutico non è costituito solo dalla malattia da curare, ma dall'individuo considerato in maniera olistica come portatore di esigenze, emozioni e necessità mediche particolari e uniche. Quindi assumono valore rilevante le misure organizzative e gestionali tese a migliorare la fruizione del servizio sia a rendere meno traumatici e il più possibile confortevoli i ricoveri. L'umanizzazione ospedaliera non può prescindere da una profonda rivalutazione dell'ambiente fisico come tramite delle azioni e relazioni umane sia come fattore determinante nel modo di vivere l'esperienza ospedaliera.

Oltre a concepire una struttura più funzionale l'umanizzazione passa attraverso la creazione di un ambiente articolati e articolazioni spaziali che da un lato facilitino le relazioni dei pazienti tra loro, con il personale e con i visitatori e dall'altro incrementino il grado di accoglienza della struttura.

La realtà della maggior parte degli edifici ospedalieri esistenti e invece costituita dall'uso di materiali freddi (mobili metallo ecc), difficoltà a orientarsi e oppressione dovuta a una struttura enorme.

I fattori che aumentano il comfort possono essere soddisfatti ponendo attenzione ad attributi quali forme spaziali, colori e materiali.

L'adeguatezza di una determinata combinazione di attributi dipende inoltre sia dalla tipologia di utenti sia dal tipo di reparto o dell'area funzionale.

Considerando lo stato emozionale di un ambiente ospedaliero implica un luogo più familiare.

Qualità irrinunciabili sono sorveglianza, igiene, assistenza e sicurezza.

Quando si parla di umanizzazione fisico spaziale dell'ambiente ospedaliero bisogna considerare che il luogo-ospedale è costituito da sotto luoghi che tra loro sono a loro volta interconnessi o interdipendenti attraverso le relazioni che le persone instaurano con essi.

L'umanizzazione fisico spaziale dell'ambiente ospedaliero si sostanzia in accorgimenti attenzioni e focalizzazioni su elementi e attributi che variano a seconda del sotto luogo considerato.

Gli architetti Rossi Prodi e Stocchetti delineano un percorso che porta all'identificazione di elementi che possono incrementare il livello di umanizzazione per ciascun luogo attraversato.

L'ingresso della struttura ospedaliera dovrebbe essere visibile e riconoscibile fin da lontano per favorire la leggibilità dell'ambiente da parte dell'utente che vi accede.

L'ingresso deve essere privo di barriere architettoniche

Il servizio informazioni deve essere privo di box a vetri o separazioni rigide tra personale e utenti facendo ricorso a forme coperte onde favorire lo spirito di accoglienza.

Green suggerisce alcuni accorgimenti per contribuire a una maggiore chiarezza nella formazione di mappe spaziali. Tali accorgimenti consistono in :

- Sistema di distribuzione degli spazi semplice e razionale
- Presenza di nodi dotati di chiari punti di riferimento
- Impiego di elementi di dettaglio per qualificare e marcare punti percorsi o aree (colore, grana dei materiali, illuminazione ecc...)

- Adeguato e chiaro sistema di segnaletica
- Chiara leggibilità degli spazi

E' auspicabile la presenza di servizi come un comune luogo abitato (bar edicole ecc ecc)

La hall di un reparto dovrebbe adempiere sia alla funzione di centro di comunicazione sia quella di accoglienza delle persone che accedono. Chi attende molto spesso vive una condizione di disagio dovuta all'ansia dell'attesa, dunque occorre consentire a coloro che attendono la possibilità di stare seduti comodamente in un ambiente gradevole; e allo stesso tempo bisogna fornire la capacità rigenerativa, affacci su zone verdi che possono rivestire una funzione rilassante adatta a stemperare l'ansia.

L'area di degenza deve essere caratterizzato da un ambiente ricco di vetrate, possibilità di affaccio sull'esterno interessante e rilassante. Bisogno fondamentale dei degenti è quello di garantire privacy e socializzazione. L'esigenza alla privacy si esprime con il tentativo di ricreare un luogo domestico nella camera di degenza o nello spazio attorno al letto.

Per i pazienti non particolarmente gravi il principale disagio è causato dalla noia, soprattutto se mancano spazi adibiti alla socializzazione all'interno dell'area degenza.

La sistemazione in camere affollate garantisce una maggiore attenzione del personale di assistenza, maggiori scambi relazionali tra i pazienti tanto da suggerire ad alcuni studiosi al ritorno alla vecchia corsia.

Per quanto riguarda la privacy è importante il controllo percepito dal degente sull'ambiente su cui si relaziona. La percezione di vincoli fisici o organizzativi che riducono la possibilità di scelta possono produrre o incrementare livelli di stress che a loro volta aggravano le condizioni di salute.

Insufficienti risorse di spazio, mancanza di controllo su temperature, illuminazione rappresentano i principali fattori che influenzano il controllo percepito dal soggetto sul suo ambiente fisico spaziale.

Particolare attenzione va posta nella combinazione e integrazione di colori, materiali, soffitti e arredi, per massimizzare l'impressione di accoglienza fornita dal contesto ambientale.

Nel caso degli ambienti ospedalieri la definizione e l'attribuzione di qualità non hanno un carattere univoco bensì dipendono dallo specifico attore sociale; la valutazione data dall'esperto può differire dalla valutazione data utente. Quindi bisogna distinguere tra qualità di fatto e qualità percepita dell'ambiente ospedaliero. In secondo luogo bisogna considerare le differenti immagini valutative poiché sono erogate da diversi attori sociali. Molto complessi sono gli interventi di progettazione o trasformazione architettonica proprio perché è difficile conciliare le differenti e a volte conflittuali esigenze delle due principali tipologie di utenti...

Oltre ai normali pazienti e/o lavoratori molto importanti sono le problematiche legate ai bambini per quanto riguarda la loro esperienza ospedaliera, i disturbi comportamentali che l'allontanamento dall'ambiente familiare e la separazione dai genitori provocano nei bambini ricoverati un'accentuata disarmonia nello sviluppo dell'intera personalità che a sua volta provoca una non serena crescita psicofisica. Purtroppo quasi nella quasi totalità dei casi la zona ospedaliera adibita ai bambini non differisce quasi per niente dalle altre zone.

Per quanto concerne le persone anziane le indicazioni principali sono due. Il primo è importante allestire gli ambienti ospedalieri in modo che non sottolineino gli aspetti di medicalizzazione ma piuttosto gli ambienti devono ricordare ambienti domestici e famigliari. Il secondo è il rispetto alla privacy e la percezione di controllo sull'ambiente.

In merito all'ambiente ospedaliero molto importanti sono gli studi di:

- Ulrich: fa uno studio sui pazienti post operazione i quali se svolgevano la loro degenza in una stanza affacciata su un'area verde assumevano meno analgesici
- Steffy: ha rilevato che vengono percepiti in modo più piacevole ambienti con fasci di luci focalizzata su spazi circoscritti rispetto ad ambienti con un'illuminazione generalizzata
- Ching: riporta che tonalità calde e intensità più elevata favoriscono la stimolazione visiva mentre tonalità tiepide e colori meno intensi producono calma e rilassamento. Colori freddi abbassano pressione sanguigna, battito cardiaco e ritmo respiratorio, quelli caldi il contrario.
- Sadella e Oxley hanno verificato a parità di metratura le stanze rettangolari vengono percepite più grandi di quelle quadrate e ambienti intimi, caldi favoriscono la comunicazione di argomenti delicati.
- Baron e Green hanno rilevato che i pazienti sembrano preferire poster con immagini naturali
- Arneill e Devlin hanno rilevato che spesso le sale d'attesa di unità mediche territoriali "calde" i pazienti si aspettano una migliore qualità di cura
- Grant, Simmons, Reinzein hanno rilevato come fattori progettuali che provocano difficoltà di orientamento e una non appropriata collocazione di apparecchiature possano ritardare o impedire l'erogazione di interventi sanitari

In Italia alcuni studi hanno dimostrato che un livello maggiore di umanizzazione fisico spaziale migliora il benessere dei pazienti.

6 AMBIENTI DI LAVORO

Tradizionalmente la configurazione spaziale in ufficio riflette i livelli gerarchici dell'organizzazione. Le nuove tendenze che caratterizzano le organizzazioni moderne pongono l'accento sul lavoro di gruppo e sull'importanza dell'interscambio comunicativo e collaborativo tra i suoi membri.

Le classi di riferimento per la valutazione degli effetti della qualità dell'ambiente fisico dell'ufficio sono due:

- Prestazione lavorativa
- Soddisfazione lavorativa.

E' importante una buona organizzazione degli spazi per facilitare il lavoro di gruppo, produttività e felicità aziendale.

Un ufficio open plan è un genere di progettazione di uffici in cui gli impiegati appartenenti allo stesso gruppo di lavoro condividono il medesimo spazio e dove le differenti aree di lavoro sono separate senza l'utilizzo di porte o muri. L'opinione iniziale era che uno spazio di lavoro aperto favorisse i rapporti tra gli impiegati con conseguenze positive, ma fu ben presto attenuata dalla dimostrazione che tale organizzazione causasse un aumento di stress dovuto alle distrazioni.

Con il termine dettaglio architettonico si fa riferimento sia agli elementi decorativi presenti in un ambiente di lavoro sia all'arredamento, ai colori utilizzati e agli elementi di delimitazione spaziale. Questi svolgono un importante ruolo nell'influenzare la soddisfazione e il livello di prestazione lavorativa.

Quanto più piccolo è un ufficio tanto più è forte l'esigenza che sia dotato di un certo numero di finestre. L'apertura verso l'esterno aiuta a migliorare la valutazione di piacevolezza dell'ambiente e in generale una visuale gradevole influenza positivamente umore e soddisfazione.

L'illuminazione dell'ambiente di lavoro è importante. Esistono pareri discordanti sulla quantità di luce adatta e non sempre un aumento dell'illuminazione determina un aumento del benessere psicofisico.

Il rumore provoca disagio e si evidenzia principalmente nella difficoltà di concentrazione. Il rumore agisce impedendo di dare la corretta priorità agli altri stimoli sonori. Il livello ottimale di suono in ufficio oscilla tra i 45 e i 65 decibel

Frescura, giusta percentuale di umidità e temperatura sono caratteristiche che determinano una buona qualità dell'aria all'interno di un ufficio e non appena la qualità dell'aria peggiora si riscontrano conseguenze negative sulla prestazione lavorativa ma anche causare la sick building syndrome (sbs) che comprende disturbi generici della salute, non riconducibili ad una malattia specifica. Una buona qualità dell'aria sembra influenzare positivamente gli impiegati diminuendo le probabilità che si manifestino problemi di salute.

7 AMBIENTI DI VENDITA

Le ricerche effettuate hanno studiato come differenti configurazioni di acquisto possano indurre particolari reazioni da parte dei visitatori.

L'insegna e la vetrina sono i principali strumenti di out store marketing utili per influenzare i comportamenti d'acquisto prima ancora che i clienti entrino al negozio.

Il problema principale legato alle insegne è il cosiddetto sovraccarico visivo o tragedia delle risorse comuni. Ciascun negoziante cerca di attirare l'attenzione dei passanti con l'uso di insegne particolari medesimo ragionamento fatto da ciascun negoziante fa sì che più insegne siano presenti l'una accanto all'altra senza preciso criterio, generando confusione.

Una vetrina può essere considerata come un'azione pubblicitaria che si concretizza nel punto vendita infatti è uno strumento promozionale che consente di stabilire un legame diretto tra l'offerta e il prodotto in vendita avendo il vantaggio di presentare il prodotto come nella realtà. Si possono identificare alcune norme di carattere generale: è importante l'arredamento, la decorazione che non soffocino o distruggano l'attenzione del passante. Esistono tre tipi di vetrine: vetrina di vendita, di prestigio e di informazione. Sono identificabili 5 categorie di clienti: abituale, di passaggio, curioso, potenziale e interessato.

All'interno del negozio è possibile trovare un'enorme varietà di stimoli che contribuiscono a determinare il successo: i principali sono l'atmosfera, l'assortimento, il layout e display.

L'atmosfera del negozio può essere definita come un insieme di elementi ed è un vero e proprio strumento di marketing. Gli approcci metodologici più frequenti prevedono la focalizzazione sui singoli elementi dell'atmosfera o la considerazione congiunta di tali elementi. Il primo genere prevede la realizzazione di studi su singole tipologie di stimoli sensoriali presenti nell'ambiente. Il secondo tipo di metodologia prevede l'utilizzo di un modello di riferimento per studiare le complesse interazioni delle diverse componenti dell'atmosfera sul comportamento dei clienti; secondo tale modello di matrice cognitivista ogni punto vendita produce uno stato emotivo che corrisponde a tre dimensioni: piacere, attivazione e controllo. Uno degli aspetti dell'atmosfera maggiormente studiato anche sulla base del modello appena descritto è la musica e i suoi particolari effetti sul comportamento della clientela all'interno del negozio, legati in particolare al suo ritmo e volume.

La scelta dei prodotti da vendere è fondamentale per il successo del negozio e in particolare l'assortimento deve avere tre caratteristiche essenziali: rispondere ai bisogni dei consumatori nella zona interessata, essere redditizio, essere ben presentato.

Il layout corrisponde all'organizzazione spaziale del punto vendita in termini di disposizione delle attrezzature, degli arredi e dei percorsi. Il layout viene distinto in tre categorie: layout del punto vendita, layout merceologico, layout delle attrezzature.

Il display corrisponde alla disposizione dei prodotti all'interno degli spazi espositivi e non esistono regole universali. Le principali metodologie espositive in un negozio sono due: verticale e orizzontale.

8 AMBIENTI MUSEALI ED ESPOSITIVI

Il museo è molto più di un luogo in cui si conservano opere e oggetti; esso è uno spazio ormai divenuto una delle istituzioni centrali del mondo occidentale.

Una buona organizzazione spaziale dell'atrio del museo è importante per rispondere in modo rapido ed efficace ai bisogni di informazione e orientamento del visitatore inesperto all'interno di una struttura che non conosce. I bisogni più importanti ai quali è necessario che quest'ambiente risponda sono la pianificazione della visita (orientamento concettuale e fisico)

L'attenzione aumenta quando l'oggetto nell'area espositiva quando viene presentato isolatamente rispetto agli altri. La disposizione delle opere nella sala determina anche le modalità di spostamento dei visitatori al suo interno. La presenza di un numero elevato di opere in uno spazio di dimensioni non adeguate va a discapito della percezione delle opere stesse per motivi percettivi, di sazietà semantica e di difficoltà di memorizzazione delle opere.

Il museo virtuale corrisponde ad un insieme multimediale di informazioni digitali accessibili alla rete e tende ad ampliare i contenuti del museo. L'obiettivo principale è dunque favorire la flessibilità dei percorsi

9 AMBIENTI PER L'ISTRUZIONE E L'APPRENDIMENTO

Le ricerche realizzate in questo campo hanno dimostrato che in effetti le caratteristiche fisiche dell'ambiente scolastico possono svolgere un ruolo importante.

Un ambiente destinato all'apprendimento deve stimolare le persone, non essere troppo monotono o prevedibile, per restando comprensibile nelle sue funzioni.

La relazione tra il rumore e apprendimento è complessa. Risentono più negativamente del rumore le donne, le persone introversive e i soggetti impegnati in compiti complessi.

Durante il processo di apprendimento il rumore può interferire con la comunicazione tra insegnante e studente. Il rumore può interferire con lo sviluppo delle strategie dello studente legate al trattamento delle informazioni. Quando il rumore non può essere controllato dagli studenti viene danneggiata la loro percezione di controllo personale. La percezione di rumore continuo contribuisce all'innalzamento della pressione sanguigna in maniera semipermanente.

L'illuminazione ha il compito di consentire una visibilità ottimale e rendere l'ambiente esteticamente gradevole. Nella maggior parte dei casi in un'aula è presente anche la luce naturale, considerata importante perché è gradevole, un contatto l'esterno anche se, comunque, per alcuni aspetti meno efficace di una buona illuminazione artificiale.

Pareti di colore chiaro necessitano di minore quantità di illuminazione. In genere si consigliano in un'aula di colori caldi se l'illuminazione è fredda e viceversa colori freddi se l'illuminazione è calda.

I risultati di un test per la misurazione del quoziente intellettivo sono stati migliori in aule con colori vivaci piuttosto che aule con colori spenti. Le variazioni di tonalità sono consigliabili anche per rendere l'ambiente più accogliente e intimo.

In termini di densità, definita come combinazione oggettiva tra spazio fisico e numero di persone e distinta tra densità sociale e densità spaziale.

Tali rapporti devono rimanere entro determinati limiti stabili. Le variabili considerate sono aspetti concreti come lo spazio disponibile a persona o la visibilità, nonché conseguenze psicologiche come l'impressione di affollamento e il disagio a essa legato. Gli studenti mostrano maggiore soddisfazione in classi piccole di dimensioni, all'aumentare delle dimensioni della classe, diminuisce il livello di performance, indipendentemente dal numero di studenti anche la prestazione degli insegnanti.

La percezione di alta densità produce spesso un'impressione di affollamento la quale è associata a disagio fastidio diminuzione della concentrazione

La disposizione delle sedie dei banchi e della cattedra organizzano lo spazio all'interno dell'aula. La ricerca è incentrata sull'analisi degli effetti che tali variabili possono avere sull'apprendimento e sui comportamenti ad esso associato come l'attenzione la partecipazione l'agevolazione dei processi comunicativi e delle interazioni. Nella classe più attenta e coinvolta la cattedra era collocata in un angolo e da quella posizione la maestra non riusciva ad effettuare controllo, quindi era costretta a muoversi all'interno dell'aula.

Una disposizione che agevola il contatto e allo stesso tempo dà rilievo al relatore è quella a ferro di cavallo. La scelta tra queste varie opzioni dipende da diversi fattori ad esempio la concezione che ha il relatore del proprio ruolo.

Gli alunni seduti nelle prime file sono quelli più attenti e quando agli alunni è data la possibilità di scegliere il posto tale correlazione è ancora più forte.

La mancanza di finestre non ha un impatto rilevante tuttavia tale risultato non indica che le classi senza finestre siano la tipologia preferita dagli studenti.