ordine degli architetti
pianificatori, paesaggisti
e conservatori della provincia
di monza e della brianza

fondazione
ordine degli architetti
pianificatori, paesaggisti
e conservatori della provincia
di monza e della brianza

formazione 2026_16 cfp

CORSO BASE
AI-RCHITECTURE 1.0 FOUNDATIONS



Martedì
22/29 settembre
6/13 ottobre
ore 14.30 > 18.30

WEBINAR ONLINE

12 posti disponibili

La partecipazione al corso è a pagamento e previa iscrizione attraverso il portale
https://akgitalia.it/formazione-ai-per-architetti/

QUOTA DI PARTECIPAZIONE:

€ 190,00 + iva

Al fine dell'aggiornamento professionale è stato ottenuto dal CNAPPC l'accreditamento di n° 16 crediti formativi

Segui l'Ordine su:

DESCRIZIONE

Questo percorso formativo è stato specificamente progettato per l'Ordine degli Architetti PPC per fornire una solida introduzione all'Intelligenza Artificiale Generativa, eliminando la complessità tecnica o di programmazione.

Il corso si concentra sull'ottimizzazione della gestione quotidiana dello studio, sulla ricerca normativa rapida, sul confronto tra strumenti di concept visivo e sull'introduzione all'animazione e al marketing grafico del progetto.

SPECIFICA DELLA STRUTTURA DIDATTICA

Durata Totale	16 ore complessive
Suddivisione oraria	4 lezioni da 4 ore ciascuna (14.30/18.30)
Livello di ingresso	Principiante / Nessuna competenza informatica avanzata richiesta
Piattaforma utilizzate	Gemini, NotebookLM, Midjourney, Nanobanana, Google Flow, Pomelli

RELATORE

dott. **ALBERTO ATTANASIO**

ordine degli architetti
pianificatori, paesaggisti
e conservatori della provincia
di monza e della brianza

fondazione
ordine degli architetti
pianificatori, paesaggisti
e conservatori della provincia
di monza e della brianza

PROGRAMMA

♦ *Lezione 1 > Martedì 22 settembre 2026 - ore 14.30/18.30*

Introduzione all'AI, Ecosistema LLM e Ricerca Normativa

Comprendere il funzionamento logico dei Large Language Models per integrarli nella gestione documentale e comunicativa dello studio professionale, utilizzando l'AI per azzerare i tempi di lettura dei testi burocratici e tecnici e per estrarre in sicurezza i vincoli urbanistici.

◊ Cos'è un modello LLM (Gemini): funzionamento probabilistico e superamento del concetto di motore di ricerca
◊ Fondamenti di Prompt Engineering: impostazione del ruolo, del contesto operativo, dei vincoli formali e dei formati di output
◊ Esercitazioni pratiche in aula: scrittura di e-mail professionali complesse, risposte a clienti difficili e comunicazioni formali destinate alla Pubblica Amministrazione
◊ Introduzione a NotebookLM: creazione di un ambiente di lavoro locale e privato caricando file PDF nativi
◊ Metodologia di interrogazione: caricamento coordinato di PGT, Regolamenti Edilizi Comunali e Norme Tecniche di Attuazione
◊ Laboratorio pratico: estrazione automatica e incrociata di distanze dai confini, altezze massime ed indici di edificabilità per un lotto specifico tramite linguaggio naturale

♦ *Lezione 2 > Martedì 29 settembre 2026 - ore 14.30/18.30*

Ideazione Visiva e Concept – Il Confronto Diretto

Sostituire il "foglio bianco" iniziale analizzando e mettendo a confronto due approcci e strumenti differenti per la creazione di moodboard e concept.

◊ Midjourney (PC): focus sulla resa fotorealistica dei materiali (legno, cemento, vetro) e sullo studio accurato della luce atmosferica. Uso di prompt descrittivi lineari
◊ Nanobanana (PC/Smartphone): focus sull'ideazione agile, l'immediatezza d'uso in mobilità e l'accessibilità gratuita per il brainstorming rapido con il cliente
◊ Laboratorio comparativo: sviluppo dello stesso tema progettuale preliminare su entrambi i motori per comprenderne differenze, tempi di risposta e ambiti di utilizzo ottimale

♦ *Lezione 3 > Martedì 6 ottobre 2026 - ore 14.30/18.30*

Inserimento Paesaggistico e Animazione con Google Flow

Evoluzione del concept statico in elementi multimediali dinamici senza la necessità di software di rendering pesanti o costosi.

◊ Post-produzione semplificata ed upscaling delle immagini statiche prodotte nelle lezioni precedenti per eliminare gli artefatti visivi
◊ Google Flow (Image-to-Video): caricamento delle viste del concept per animare gli elementi naturali (nuvole, vegetazione, acqua)
◊ Utilizzo dei controlli di ripresa cinematografici preimpostati (Pan, Zoom, Tilt, Orbit) e dello Scene Builder per unire le clip in una sequenza fluida senza competenze di video editing

♦ *Lezione 4 > Martedì 13 ottobre 2026 - ore 14.30/18.30*

Storytelling, Relazioni Tecniche e Marketing Grafico

Confezionare e saper vendere la propria architettura al cliente privato o nelle presentazioni pubbliche aziendali

◊ Gemini: stesura assistita di relazioni tecniche illustrative e testi persuasivi di accompagnamento ai progetti a partire da semplici appunti di studio
◊ Pomelli (Google Labs): utilizzo dello strumento di marketing grafico per automatizzare la creazione di layout coordinati
◊ Laboratorio conclusivo: impaginazione rapida di una brochure descrittiva di progetto, di una presentazione commerciale e del cartello grafico di cantiere

formazione 2026_16 cfp

Segui l'Ordine su: