

قالب پاورپوینت معماری سبز

نم : معماری سبز و پایداری

فهرست:

-مقدمه
-تعریف معماری سبز
-نیاز بشر کنونی به معماری پایدار
-علل پیدایش معماری پایدار
-تعاریف ساخت و ساز پایدار
-معیارهای سنجش ساختمان‌های سبز
-اهداف کلی ساختمان‌های سبز
-اصول توسعه ساخت و ساز پایدار
-آشنایی با اصول معماری سبز در شهر
-نخستین شهر با انرژی‌های
-معماران‌ی که طرح‌های سبز داشته‌اند

نشش اصل مهم در مورد معماری پایدار

اصل اول:

هر ساختمان باید به گونه ای طراحی و ساخت گردد که نیاز آن به سوخت فسیلی به حداقل ممکن برسد.

اصل سوم:

کاهش استفاده از منابع جدید

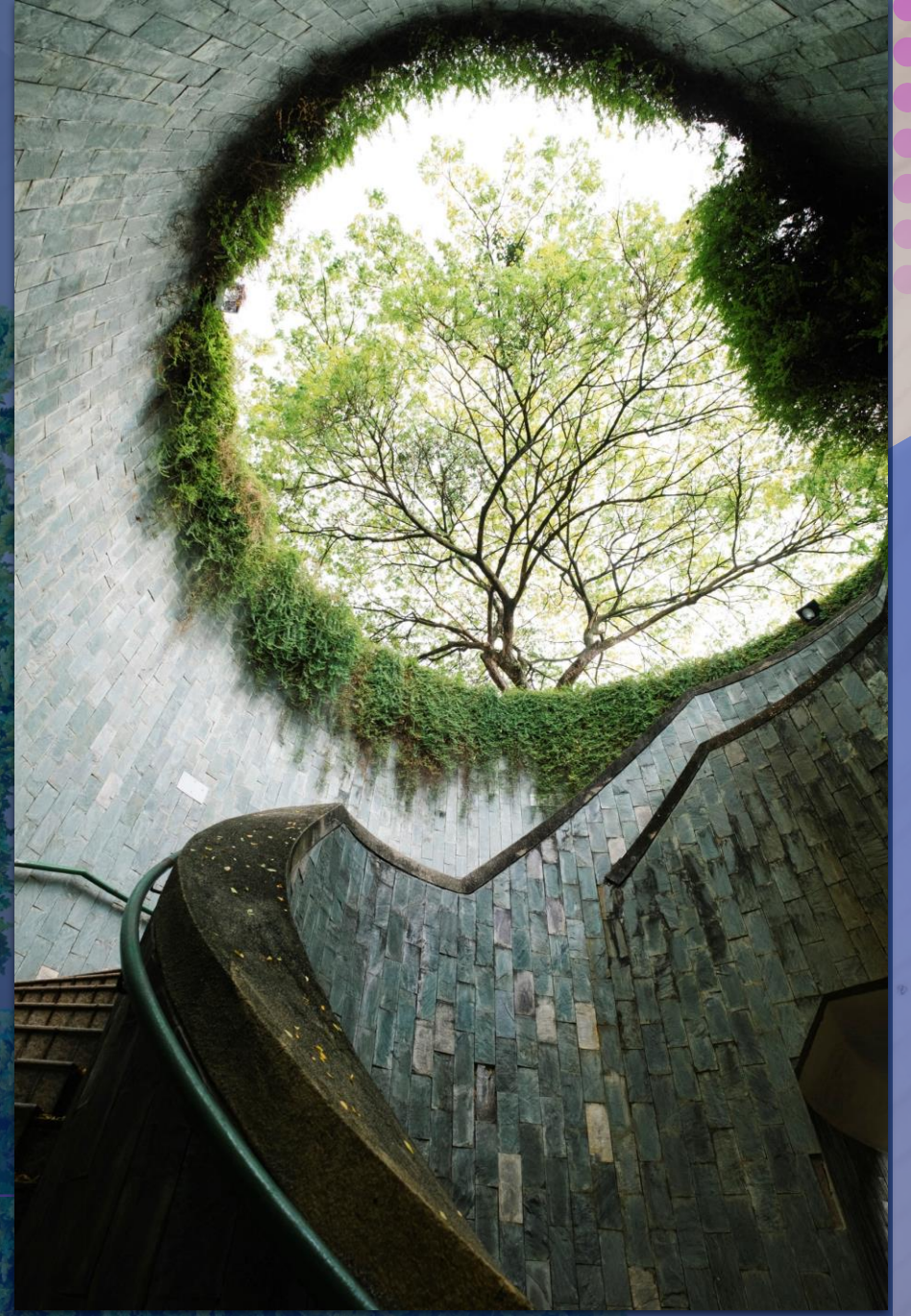
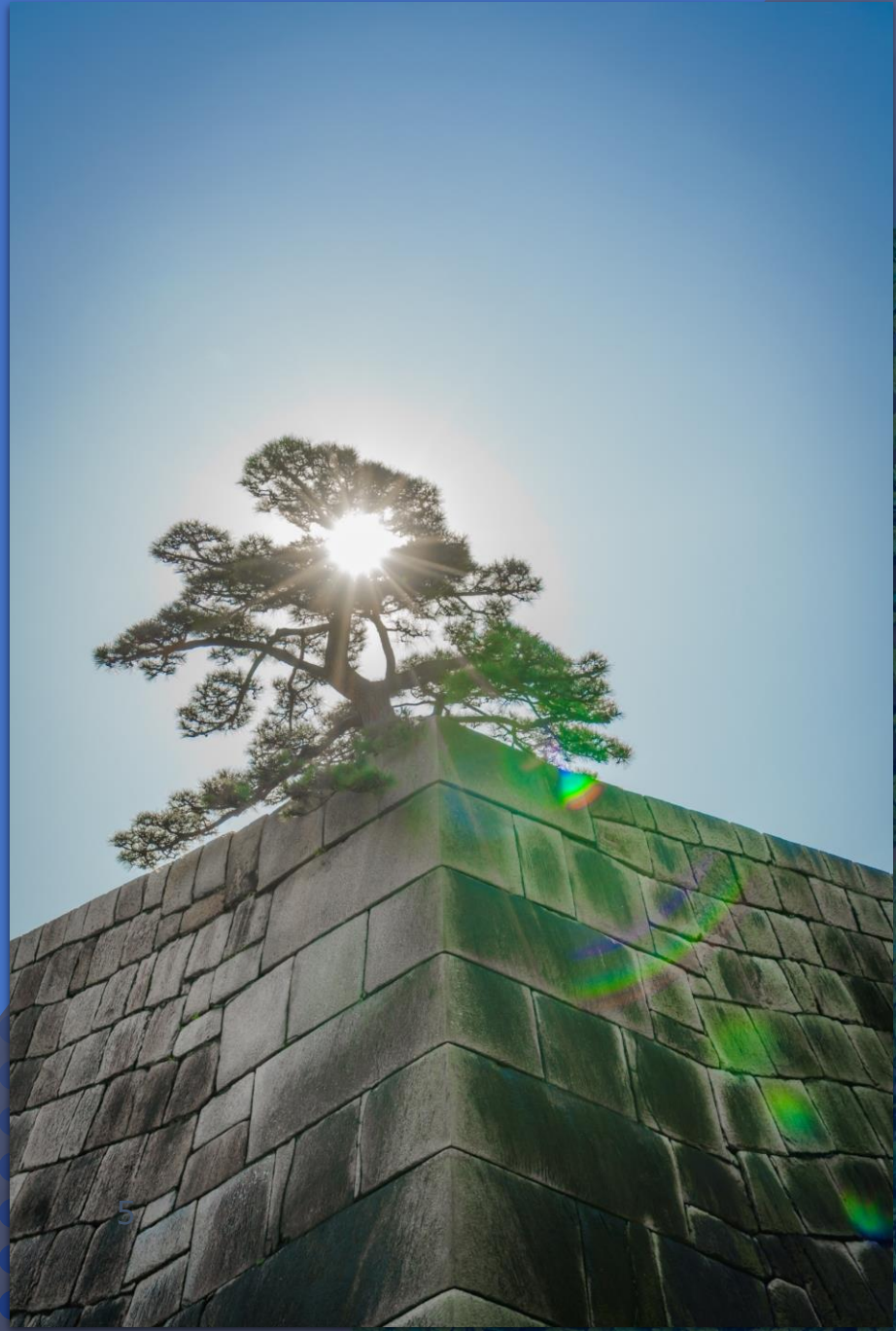
اصل پنجم:

احترام به سایت



اصل اول: هر ساختمان باید به گونه ای طراحی و ساخت گردد که نیاز آن به سوخت فسیلی به حداقل ممکن برسد.

ضرورت پذیرفتن این اصل در عصرهای گذشته بدون هیچ شک و تردیدی با توجه به نحوه ساخت و سازها غیر قابل انکار می باشد و شاید تنها به تنوع بسیار زیاد مصالح و فن آوریهای جدید در دوران معاصر چنین اصلی در ساختمانها به فراموشی سپرده شده است و این بار با استفاده از مصالح گوناگون و یا با ترکیبهای مختلفی از آنها ساختمانها محیط را با توجه به نیازهای کاربران تغییر می دهند. اشاره به نظریه مجتمع زیستی نیز خالی از لطف نمی باشد که از فراهم آوردن سر پناهی برای در امان ماندن در برابر سرما و ایجاد فضایی خنک برای سکونت افراد سرچشمه می گیرد. به این دلیل و همچنین عوامل دیگر مردمان ساختمانها خود را به خاطر مزایای متقابل فراوان در کنار یکدیگر بنا می کردند. ساختمانهایی که در تعامل با اقلیم محلی و در تلاش برای کاهش وابستگی به سوخت فسیلی ساخته می شدند و نسبت به آپارتمانهای عادی امروزی حامل تجربیاتی منفرد و مجزا بوده و در نتیجه به عنوان تلاشهای نیمه کاره برای خلق معماری سبز مطرح می شوند بسیاری به عنوان اصلی پایدار در طراحی و ساخت و سازهای جامعه امروز لحاظ نمی گردد.



اصل سوم : کاهش استفاده از منابع جدید

هر ساختمانی باید به گونه طراحی شود که استفاده از منابع جدید را به حداقل برساند و در پایان عمر مفید خود منبعی برای ایجاد سازه های دیگر بوجود بیاورد .

گرچه جهت گیری این اصل همچون سایر اصول اشاره شده به سوی ساختمانهای جدید است ولی باید یادآور شد که اغلب منابع موجود در جهان در محیط فعلی برای کاهش اثرات زیست محیطی امری است که از اهمیتی برابر با خلق سازه های جدید برخوردار است . این نکته را نیز باید مورد توجه قرار داد که تعداد منابع کافی برای خلق محیطهای مصنوعی در جهان وجود ندارد که بتوان برای بازسازی هر نسل از ساختمانها مقدار جدیدی از آنها را مورد استفاده قرار داد . این استفاده مجدد می تواند در مسیر استفاده از مصالح بازیافت شده یا فضاهای بازیافت شده شکل بگیرد . بازیافت ساختمانها و عناصر درون آنها بخشی از تاریخ معماری است . برای مثال صومعه سانتا الباس که در سالهای ۱۰۷۱ و ۱۱۱۵ میلادی بازسازی گردید از آجر های خرابه های یک ساختمان رومی در نزدیکی خود استفاده نمودند چهارچوبهای چوبی که در قرون وسطی به کار گرفته شده اند قطعات چوبی بودند که بریده و در کارگاه به یکدیگر وصل شده و کد گذاری می شدند و آنگاه از هم جدا شده و به ساختمانها انتقال داده می شدند استفاده از این روش بدین معنی بود که در صورت لزوم می توان بخشهایی از یک ساختمان قرون وسطایی را جابجا نمود .

اصل چهارم: احترام به کاربران

معماری سبز به تمامی افرادی که از ساختمان استفاده می کنند احترام می گذارد .
به نظر میرسد که این اصل ارتباط اندکی با آلودگی ناشی از تغییرات اقلیم جهانی و تخریب لایه ازن داشته باشد . اما فرآیند سبز از معماری که شامل احترام برای تمامی منابع مشترک در ساخت یک ساختمان کامل هستند انسان را از بین مجموعه خارج نمی نماید . تمام ساختمانها توسط انسانها ساخته می شوند اما در بعضی از سازه ها حقیقت حضور انسان محترم شمرده می شود در حالی که در برخی دیگر تلاش برای رد ابعاد انسانی در فرآیند ساخت مشاهده می شود.

در ژاپن تعدادی روبات نقش انسان را در ایجاد و طراحی ساختمانها بر عهده گرفته اند اما برای یک روبات کارایی موثر در کارایی پروژه شامل اجرای یک وظیفه خاص می باشد که می تواند آن را به دفعات تکرار کند . اما در مقیاسی متفاوت یک انسان به عنوان معمار همچنان می تواند بر مهارت خود بر انجام تعداد بسیاری از کارهای نا مرتبط اعتماد کند .

آشنایی با اصول معماری سبز در شهر:

ساختمان‌ها باید به گونه‌ای طراحی شوند که قادر به استفاده از اقلیم و منابع انرژی محلی باشند. شکل و نحوه استقرار ساختمان و محل قرارگیری فضاهای داخلی آن می‌تواند به گونه‌ای باشد که موجب ارتقاء سطح آسایش درون ساختمان شود و در عین حال از طریق عایق بندی صحیح سازه، موجبات کاهش مصرف سوخت فسیلی پدید آید. این دو فرایند مذکور ناگزیر دارای همپوشانی و نقاط مشترک فراوانی است.

پیش از گسترش همه جانبه مصرف سوخت فسیلی، چوب منبع اصلی انرژی به حساب می‌آمد که هنوز هم حدود ۱۵ درصد از انرژی امروز را نیز تأمین می‌کند.

هنگامی که چوب کمیاب و نایاب شد برای بسیاری از مردم امری طبیعی بود که در راستای کاهش نیاز به چوب، برای تولید گرما از گرمای خورشید کمک بگیرند.

شهرهای یونانی همچون «پیرنه» مکان شهر را به گونه‌ای تغییر دادند که از ورود سیل به شهر جلوگیری شود و شبکه‌ای مستطیل شکل با خیابان‌های شرقی - غربی را احداث کردند که به ساختمان‌ها اجازه جهت‌گیری به سمت جنوب و استفاده از نور مطلوب خورشید را می‌داد.

رومی‌ها نیز پیروی از اصول طراحی خورشیدی را با آموختن از تجربیات یونان ادامه دادند اما آنها پنجره‌های شفاف که اختراع قرن اول پس از میلاد بود را برای افزایش گرمای به دست آمده به کار گرفتند.

با افزایش کمبود چوب به عنوان سوخت، استفاده از نمای رو به جنوب در ساخت منازل ثروتمندان و همچنین حمام‌های عمومی شهر نیز متداول شد.

سنت طراحی با توجه به اقلیم برای ایجاد آسایش درون ساختمان به قوانین گرمایش محدود نمی‌شود بلکه در بسیاری از اقلیم‌ها معماران ملزم به طراحی فضایی خنک برای پدید آوردن شرایطی مطلوب در داخل ساختمان بودند.

معمارانی که طرح های سبز داشته اند:

دانشکده هنر سبز بام شگفت انگیز در سنگاپور Ali Kriscenski

بوستان گیاه شناسی سن آنتونیوامیلیو آمباز

برج وان برایانت پارکریچارد کوک

برج هرستنورمن فاستر

POTO Vinculum.....Jorge Fontan

spire edge tower.....t.r. hamzah & yeang

سبک اینفوگرافیک

عنوان محتوا را اضافه کنید

- ❖ یک پاور پوینت مدرن دریافت کنید
- ❖ یک پاور پوینت مدرن دریافت کنید
- ❖ یک پاور پوینت مدرن دریافت کنید
- ❖ یک پاور پوینت مدرن دریافت کنید
- ❖ یک پاور پوینت مدرن دریافت کنید



گزینه D

متن شما در اینجا

من امیدوارم و معتقدم که این
الگو زمان، پول و اعتبار شما را
جلب کند.



گزینه C

متن شما در اینجا

من امیدوارم و معتقدم که این
الگو زمان، پول و اعتبار شما را
جلب کند.



گزینه B

متن شما در اینجا

من امیدوارم و معتقدم که این
الگو زمان، پول و اعتبار شما را
جلب کند.



گزینه A

متن شما در اینجا

من امیدوارم و معتقدم که این
الگو زمان، پول و اعتبار شما را
جلب کند.

عالی اسلاید

LOREM IPSUM
DOLOR SIT AMET,

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
CU USU AGAM INTEGRE IMPEDIT.

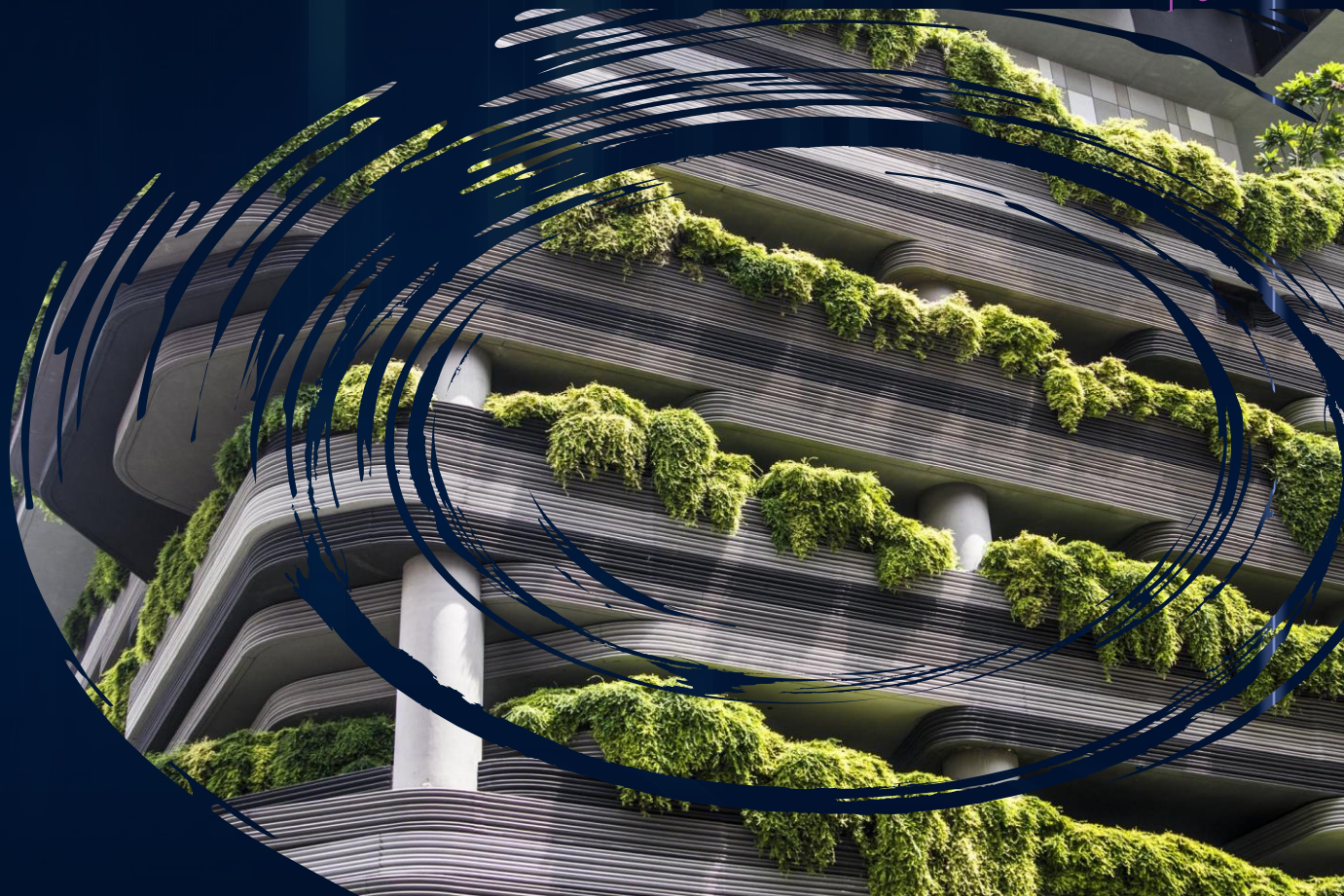
ارائه پاورپوینت مدرنی را دریافت کنید که به زیبایی طراحی شده است.
آسان برای تغییر رنگ، عکس و متن.



شما به سادگی می توانید
مخاطبان خود را تحت
تأثیر قرار دهید و به ارائه
های خود جذابیت و
زیبایی بی نظیری اضافه
کنید.

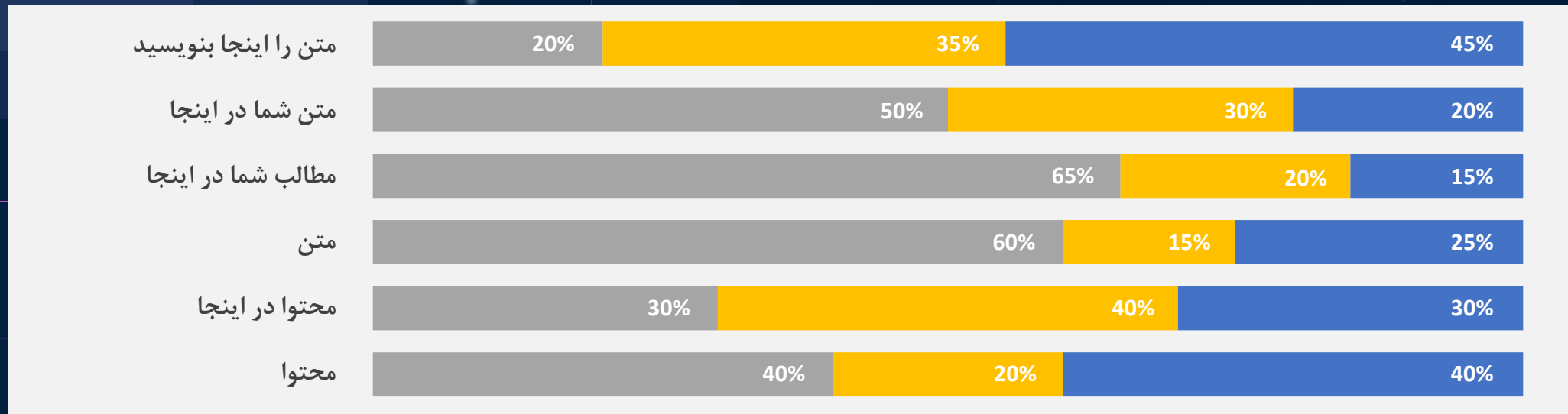


شما به سادگی می توانید
مخاطبان خود را تحت
تأثیر قرار دهید و به ارائه
های خود جذابیت و
زیبایی بی نظیری اضافه
کنید.



سبک اینفوگرافیک

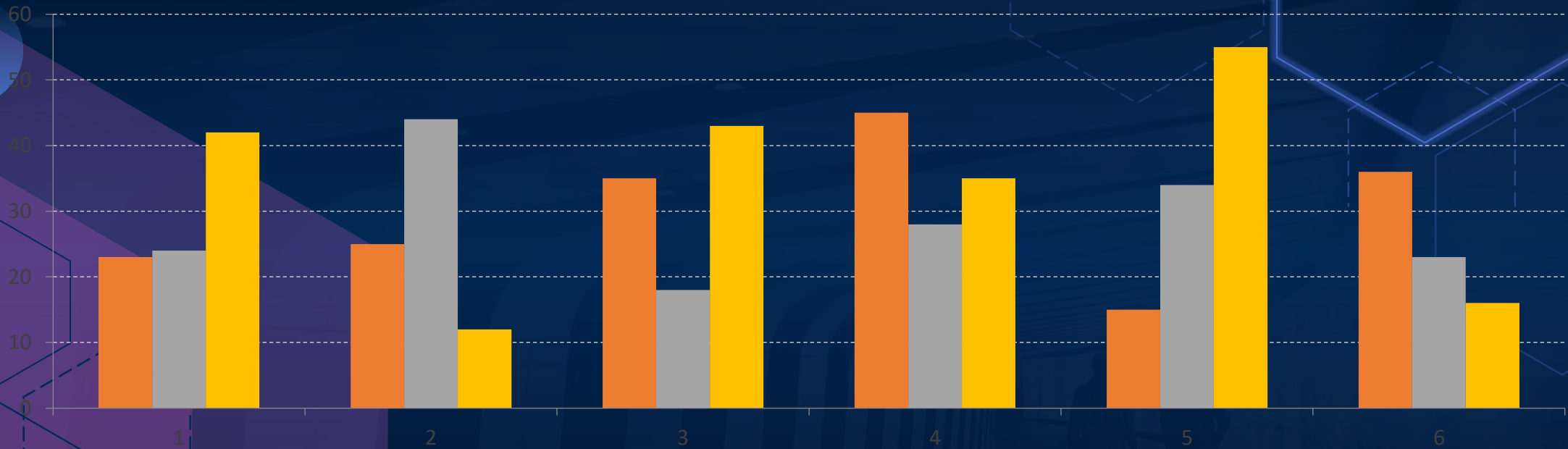
شما به سادگی می توانید مخاطبان خود را تحت تاثیر قرار دهید و به ارائه های خود جذابیت و زیبایی بی نظیری اضافه کنید. من امیدوارم و معتقدم که این الگو زمان، پول و اعتبار شما را جلب کند. آسان برای تغییر رنگ، عکس و متن. ارائه پاورپوینت مدرنی را دریافت کنید که به زیبایی طراحی شده است. شما به سادگی می توانید مخاطبان خود را تحت تاثیر قرار دهید و به ارائه های خود جذابیت و زیبایی بی نظیری اضافه کنید. من امیدوارم و معتقدم که این الگو زمان، پول و اعتبار شما را جلب کند.



شما به سادگی می توانید مخاطبان خود را تحت تاثیر قرار دهید و به ارائه های خود جذابیت و زیبایی بی نظیری اضافه کنید. من امیدوارم و معتقدم که این الگو زمان، پول و اعتبار شما را جلب کند. آسان برای تغییر رنگ، عکس و متن. ارائه پاورپوینت مدرنی را دریافت کنید که به زیبایی طراحی شده است. شما به سادگی می توانید مخاطبان خود را تحت تاثیر قرار دهید و به ارائه های خود جذابیت و زیبایی بی نظیری اضافه کنید.

سبک اینفوگرافیک

■ محتویات_نوع ■ محتویات_نوع ■ محتویات_نوع



فهرست A



شما به سادگی می توانید مخاطبان خود را تحت تاثیر قرار دهید و به ارائه های خود جذابیت و زیبایی بی نظیری اضافه کنید.

فهرست B



شما به سادگی می توانید مخاطبان خود را تحت تاثیر قرار دهید و به ارائه های خود جذابیت و زیبایی بی نظیری اضافه کنید.

فهرست C

شما به سادگی می توانید مخاطبان خود را تحت تاثیر قرار دهید و به ارائه های خود جذابیت و زیبایی بی نظیری اضافه کنید.



با تشکر از شما دوستان عزیز

از منابع گرافیکی قابل ویرایش ما استفاده کنید...

شما به راحتی می توانید اندازه این منابع را بدون از دست دادن کیفیت تغییر دهید. برای تغییر رنگ، کافی است منبع را از حالت گروه خارج کنید و روی شی ای که می خواهید تغییر دهید کلیک کنید. سپس روی سطل رنگ کلیک کرده و رنگ مورد نظر خود را انتخاب کنید. وقتی کارتان تمام شد، منبع را دوباره گروه بندی کنید.

