

+ 課題 B 「アルゴリズムデザイン」

概要：

「アルゴリズムデザイン」とはその名称の通り、アルゴリズムを使った、アルゴリズム思考を用いたデザインである。プログラミングを用いることが多いが定義には関係ない。

* アルゴリズム思考の利点

- (1) デザインの思考や発散を加速できる。(偶然・意図の外側も楽しむ)
- (2) デザインプロセスを視覚化できる。(デザインを自己分析できる、プレゼンに使える)

課題 B では上記の利点を活かして、(出来れば MAX) を使用してデザインをアルゴリズムミックスに展開させてみよう。総合課題の発散パートの練習である。

題材：デザイン演習など

特に希望が無ければ「デザイン演習 3 の武田先生課題」を題材とする。過去の課題や現在取り組んでいる別の制作物でもよい。

内容：

シンプルなボリュームに対してデザイン操作を記録しながら蓄積させることでデザインを進める。またそのデザインプロセスをグラフとして残す。言わばデザインの家系図を作る。この課題では案をノードと呼び、デザイン操作をリンクと呼称する。ノードとリンクを結びながらデザインを進め、そのプロセスをグラフとして視覚化することがこの課題である。

この授業としては、純粋な造形課題と考えてもよく、過度に使い方と形態の紐づけを前提としない。また意味不明なノードが生まれても勿論よく、加えて一つの案に収束させる必要もない。デザインの強制的な拡張(偶然や意図の外側)が意図であるため、デザイン演習の敷地に完全に合致させる必要はないが、各自の判断の範囲で合わせること。

提出概要

提出物：デザインプロセスを作成して、pdf・印刷物・ツイートで提出。**必ずテンプレートを参照して作成すること。**

(1) pdf データ

ファイル名を厳守して manaba から提出

(2) 印刷物 (A3 推奨)

授業開始時に提出すること

(3) ツイート (画像)

コメント付きでツイートすること。ハッシュタグで管理する。必ずつけること。

備考：ツイートの画像から名前は削除してもよい

» プログラミング

本当はプログラミングを使いたいですが、アルゴリズム思考とコード、両方を学ぶ必要がある。片方だけでも大変なので今回は手作業で思考のみを体験する。

			pdf(manabaで)	印刷物	ツイート
2	4月15日	月	有無 期日 備考	不要 必要 授業開始時 授業に持参	不要
3	4月22日	月	有無 期日 備考	不要 必要 授業開始時 授業に持参	必要 04月22日(月) 13時まで #建築情報19b_1st
4	4月29日	月	有無 期日 備考	必要 必要 04月29日(月) 13時まで 授業開始時 授業に持参 B_学生番号_名前.pdf	必要 必要 04月29日(月) 13時まで #建築情報19b_2nd
制作データは提出しない場合でも授業教室で見せられる状態で毎回必ず持参すること					

備考：

- * 最終的に一つのデザインに収束させることを意図した課題ではない。
- * 30 ノード程度を条件とする。目指せ 100 ノード。量が質を作るは一つの真実。
- * ノードとノードを結ぶものを「リンク」と呼称する。
- * リンクには簡単な説明をつけること。矢印にする。
- * アルゴリズムやデザイン操作の厳密さは重視しない。
- * ノードの画像はプリントスクリーンが良い。
- * ある段階をノードとするかしないかは各自の判断に委ねる。
 - ボツになるノードでも他ノードを相対化して説明するものは必要。
 - 単純に忘備録や検討済みであることの証明として残すことも有り得る。
- * デザイン演習の役に立つことを期待している。

量が質を作る。

但し長時間労働しろ。デザインルームで徹夜しろ、苦勞こそ美德、という意味ではない。楽しんで道具を使おう、疲れていては、嘆いていてはアイデアも鈍る。