

2023年度 前期 建築都市デザイン演習Ⅲ 後半課題

まちの中心となるグラウンドデザイン

-メタデザインとシミュレーション-

Aクラス 14時40分から, Bクラス 16時20分から

1. 担当教員:

山田悟史, 大貫真樹, 片木孝子, 野口健一郎 TA: 小泉彰也, 大本和尚, 米光陸

2. 課題と敷地

- ・ 南草津は全国でも有数の人口増加地域である。また滋賀県でもっとも乗降客数の多い駅である。交通用途としてまちの中心に位置付けられた南草津駅の東口広場を、近未来を想定した上で、さらにまちの共通基盤となるようグラウンドデザインする。
- ・ メタデザインを行う。

3. プログラムと設計条件

- ・ バスロータリーが駅に面しておらず、図1のように、国道1号線に面するような再開発が行われたことを想定して、東口駅前に「人」に着目した広場を新しく構想する。設計範囲は赤枠の範囲とする。
- ・ 利用方法や管理運営方法についても各自が想定する。
- ・ 地形、床面、植栽、構造物、ストリートファニチャ、照明などを総合的に勘案してデザインする。
- ・ 駅から東口広場への上下動線の位置や形状を適宜変更してよい。
- ・ 雨に濡れずにバスロータリーから東西連絡通路にいたる歩行者動線を計画すること。
- ・ 新設する屋根の水平投影面積は下行の建築部分も含めて800㎡以下とすること。
- ・ 建物の計画は特に要求しない。ただし広場のメタデザイン・コンセプトに従って必要な場合のみ計画してよいが面積は上記の制限内とする。
- ・ 既存について
 - (ア) 改札に至る東西連絡通路の変更は行わない。
 - (イ) メタデザイン・コンセプトに従って必要な場合のみ、隣接建物の一階・二階部分は屋外化も含めて変更してよい。ただし内部空間とする場合は設計せず、ゾーニング（色分けなどで表示）までにとどめること。ただし余力がある場合はさらに設計しても構わない。
- ・ 歩行者空間をマイクロモビリティ・自転車と拡大解釈してもよい。

4. メタデザイン

- ・ デザインやコンセプトのルールをデザインすることである。今回はデザイン・コンセプトといった抽象概念を下記の三要素に落とし込み明示することに挑戦しよう。
 - (1) 背景（知る）要素：社会・まち・敷地・自分を表現するための要素（着目する要素）
 - (2) 設計（形をつくる）要素：設計のコア（あるいは全体）となる要素
 - (3) 評価視点：案の良し悪しの要点を説明して判断の基とする要素
- ・ 案の進捗に応じて変化して良い。
- ・ 要点のみでも良く、飛躍はあっても良い。全てを変数化する制約は無いが、どの部分が自身の感性による飛躍かは意識する。
- ・ 量的でも質的でも良い。重複しても良い。
- ・ 自身や他者に有益なメタデザインのビジョンを提案できることが重要である。そのためメタデザインの一連の流れを完全にコンピューティショナルに実装することが必須ではない。手作業・アナログ的でもよい。当然、一部でも実装されることが望ましい。
- ・ メタデザインの流れの全てを完全に実施する必要は無いが一部は必ず実施すること。例えば調査であればミニマムでも実際に実施する（論文・既存調査の引用も可）。
- ・ この行為は、今回の経験を自身で再利用可能な財産とすることである。もっと大袈裟に言えば、他者への共有、集合知という学問の発展に寄与するための行為である。
- ・ これまでのデザイン行為と全く異なる行為でも凄く斬新な行為でもない。これまで行って来たデザイン経験に含まれる行為の体系的な整理・意識強化である。



図. 1

5. シミュレーション（視覚的な）

- ・ グラウンドデザイン・ランドスケープデザインに関わる要素を具体的にシミュレーションして案をスタディすること。また最終案についてもその魅力の訴求としてシミュレーション結果を明示すること。なお視覚的なシミュレーションでよい。意欲に応じてその他のシミュレーションを用いてもよい。
- ・ シミュレーション要素の一例：四季・時間・天候・時代・イベント、によって変化する動的要素。
- ・ 手法はリアルタイムレンダリング、演算系シミュレーション、動画、模型、スケッチ、など形式は問わない。但し抽象度が高い空想風景のような視覚表現はシミュレーションとして認めない。

6. デスククリティック・出席

- ・ 個別に相談を行うデスククリティックは、下記で指定された教員にて実施すること。
- ・ WEB版は削除
- ・ 事前課題にて指定するmiroを自身のデザインプロセスの記録としても、コメントし合うなどの共有知の場としても積極的に活用しよう。最低限でもメタデザインに直接的に関わるコンテンツはmiroに展開すること。miroの状態と教員クリティック実施の両者を満たして出席とする。展開先は別紙の事前課題と同じ。
- ・ 「何を見て貰って何ついてコメントを貰いたいのか明確に整理する」など、高密度な相談が行える準備を心掛けよう。
- ・ 相手に答えを求めず責任を委ねず決断力を養おう。

7. 最終提出物

① プレゼンシート

■企画からデザインまでをメタデザインを基にしたプレゼンテーションとして具体的に表現すること。

- ・ 主旨／タイトル, 企画・設計内容
- ・ メタデザイン (4章を参照) : 指定三変数の明示とそれぞれの方法, 結果 (量的あるいは質的な), それぞれのつながりに関する説明を記載すること。
- ・ シミュレーション: ランドスケープデザインに関わる静的・動的な要素の視覚的なシミュレーションを必要数に応じて明示。四季, 時間, 天候, など。
- ・ 周辺配置図／敷地を含む周辺の環境のわかるものとする。縮尺は任意。
- ・ 平面図／1:200として敷地周囲を適宜含めること。建物についてはゾーニング程度を基準とするが, 必要に応じてさらに描画すること。2階以上の非接地階についても同様である。
- ・ 主要断面図 (2面以上) /1:200
- ・ 部分断面図 (複数面) /1:100以上, 平面図, 断面図には, 水や植栽表現はもちろんのこと, 舗装, 樹種の違いなども表現。
- ・ メインパース (A1サイズ・アイレベル), 部分パース, 模型写真など
- ・ その他設計意図を表現する詳細図やダイアグラムなど
- ・ 参考文献: 設計についての参照もレポートの書き方に従って必ず明示すること。明示が無い物は不適切な引用・盗用・剽窃・捏造として扱います。[詳しい説明](#)

② 視点が固定されない表現媒体

■メリット・デメリットを勘案して各自で片方あるいは両方を判断すること

A) 模型 (S1:200)

- ・ A1サイズで各自が作る模型に周辺の模型を組み合わせられるように作ること。
- ・ 周辺の模型は, 課題履修者の共同で利用できるように協力して作っても良い。
- ・ 植栽や舗装の違いなどもしっかりと表現すること。

B) デジタル媒体: モデリングアプリケーションの画面そのままは不可 (リアルタイムレンダラーはOK)

- ・ 動画: 提案を主張・説明する上で, 少なくともカメラパスが推敲されており, 1分以上。自然要素・人・工作物・家具なども配置すること。
- ・ VR・MR: いずれかのプラットフォームへのアップロードを原則とする。困難な場合はHMDとデバイスのライン接続も認める。自然要素・人・工作物・家具なども配置すること
- ・ AR: 周辺模型の投影されるように作成すること。必要であればタブレットを提供する。
- ・ 備考: ホログラムピラミッドなどその他の表現手法が用いたい場合は随時相談。
- ・ 機器: ディスプレイ, プロジェクター, タブレット, HMD, スマートフォン型の簡易HMDを借用した場合はアシスタントさん又は山田まで。合同講評会の際にはスクリーンを用意する。[昨年の様子はこちら](#)。

8. 教員との連絡方法

WEB版は削除

9. 資料

Manabaのコンテンツに課題概要・事前課題・敷地図・昨年のプレゼンシートあり

動画は[山田の研究室サイトのデザイン演習3](#)から閲覧可能

10. 備考

優秀な作品であれば多めに合同講評会に選定する。

合同講評会の選定作品以上で希望者 (と立候補者) を授業サイトにプレゼンシート等を結果とあわせて記載する。

社会的に共有・議論の価値のある作品はUDCBKで展示する (詳細未定)。

日本造園学会 学生公開デザインコンペ [2023年度](#), [2022年度](#), [2021年度](#)