

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
建築学科											
実務演習 3											
対象	4 年次	開講期	前期	区分	選	種別	実習	時間数	150	単位	5
担当教員	丸山 尚子			実務経験	有	職種	建築設計				
授業概要											
建築に関する実際の仕事に即した学習により、高度な専門技術を修得します。											
到達目標											
次の3つを到達目標とする。①プログラムとはなにかを理解する。②コンピューテーショナル・デザインとはなにかを理解する。③IoTとはなにかを理解する。											
授業方法											
これまでの建築知識に加えて、プログラミングスキル、コンピューテーショナル・デザインスキル、IoTスキルを学び、それらを活用するための基礎技術を習得する。											
成績評価方法											
授業態度、平常点、提出物などを総合的に判断する											
履修上の注意											
学生個人の自発的な活動が必要となるため、自身の将来をしっかりと見つめなおし、自身の自己啓発活動を行う計画を立て、計画通りに実践する。また、計画に無理が生じた場合は計画変更を行い、しっかりと遂行できるよう自己管理を行うこと。											
教科書教材											
配布資料											
回数	授業計画										
第 1 回	プログラムとはなにかを理解する。										
第 2 回	プログラムを作るときのルールを理解する。										
第 3 回	プログラムを構成する要素・しくみを理解する。										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
建築学科	
実務演習 3	
第4回	簡易的なゲームを作成することができる。
第5回	数当てゲームを作成することができる。
第6回	コンピューテーショナル・デザインとはなにかを理解する。
第7回	Grasshopperのインターフェースを理解する。
第8回	Grasshopperのデータ構造（データツリーなど）を理解する。
第9回	GrasshopperのScriptを理解する。
第10回	簡易的な図形（教材用）を作成することができる。
第11回	複雑な図形（教材用）を作成することができる。
第12回	各自が思い描く図形を作成することができる。
第13回	各自が思い描く図形を完成させ、発表することができる。
第14回	IoTタグ MESHの基本操作を理解する。
第15回	IoTタグ MESHを使用し、設定された課題を解決するためのモノを製作することができる。