

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コンピューターショナル・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、コンピューターショナル・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。

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	コンピューターショナル・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。