

Build Live Japan 2018 結果

2019年1月11日

1. 受賞

チーム	受賞内容
1.SKUNKWORX	皆勤賞、IFC Award
2.まつぼっくり	美園賞、IFC Award
3.やまなぎ	デザインコンセプト賞
4.ナナナガレ	美園優秀賞

優秀賞：ナナナガレ

次点：まつぼっくり

2. buildingSMART Japan 技術評価

チーム	IFC 提出状況	技術評価※
1.SKUNKWORX	提出	IFCspace あり、諸室名、面積ともすべての計画建物にあり
2.まつぼっくり	提出	IFCspace あり、諸室名、面積ともすべての計画建物にあり
3.やまなぎ	提出	IFCspace 無し
4.ナナナガレ	提出	IFCspace 無し

※提出された IFC ファイルに課題の要求通り、諸室名、諸室面積を含む IFCspace が含まれているか否かをチェック

3. 講評

以下、各チームへのコメントを掲載する。

「---」までが、質疑応答の内容。「---」以下が審査コメント。



3.1 SKUNKWORX

- ・生産緑地をポケットパークとして、視界を確保しているのがよい。屋上緑化には共感できた
- ・ワイン片手にスタジアムという提案がよい。ワイナリーやレンタル農園はこの敷地に合っている
- ・敷地が広いので、住宅を中心とするのが適当だろう。商業ではコストがかかる
- ・6~7階建ては高すぎる
- ・商業スペースには、ギャラリーなど違う機能や、宿泊施設など複合的な要素があるとよかった
- ・街はもっと複雑で、さらに多角的な検討があると魅力的な案になったと思う
- ・住宅は面積想定のみで細かな検討が為されなかった。延べ 9000 m²、約 100 戸と少ないのが課題
- ・計画検討が敷地毎で、全体調整しきれず、結果として、エネルギーセンターの当初の構想から外れ、全体のエネルギーの生産量が不足している。また、光、風などの法的な検討が不十分となった
- ・人の流れが課題。来訪者と住民の良い交流についての提案をもっと検討してほしい

- ・毎回参加いただいているチームで、研修の一環とされていることもあり、叱咤激励を込めた厳しめのコメントとなった
- ・回遊ルートがたくさんあり楽し気な計画であるという点がよい
- ・住居地域としてはスケール感が合っておらず、計画がやや大きな印象
- ・商業施設中心ではなく、基本は住宅地と考えたほうがよかった
- ・形へのこだわりや、屋上がつながっていることに良さを感じにくい
- ・歩行者が屋上に上がることで、道路がさみしくならないだろうか
- ・BIM の取り組み内容も厳選している印象

3.2 まつぼっくり

- ・全体として好感の持てる提案である。駅側の集合住宅の提案はよい
- ・歩道とか水路沿いがよくできている。デザインとプランニングの密度がよい
- ・広場をもう一つの中心とし、直売場やパブリックビューイングがあってもよかった
- ・商業エリアが住居とのミックスゾーニングになっていると考え、これをつなげていくほうが街の特徴がでたのではないかと
- ・スタジアム側は広すぎて間がもたない印象になる。交流センターよりも先のほうへ進むと、木から、ガラスとコンクリートに変わって、計画もデザインも悪くなってしまふ
- ・活動の密度において、どの部分を中心としたいのかわからない
- ・スケルトンインフィルの提案はよいが、構造が木質でもよかったと思う
- ・軸がもっと伸びてスタジアムに繋がっていくと、スタジアムとの連携があって、いろいろな展開、生活があるなど豊かになったと思う

- ・計画案は悪くないが、歩いて楽しい感じがもう少し欲しかった
- ・駅寄りには良いが、スタジアム側はゾーニングが検討不足の印象
- ・道沿いの水が流れるのは良いが、緑が少ない。豊かな緑があれば素晴らしい空間になりそうだ

3.3 やまなぎ

- ・学生チームからの提案としてはまとまりが良い
- ・果たして、ボーダーレスで住民と来訪者が一緒になることは良いことなのか疑問
- ・来訪者の動きと、住民の住まい方は、バランスを取って分離することが望ましい
- ・中庭は住民のための落ち着いた空間とし、道路側は来訪者を誘引する施設を作るなどとするゾーニングが望まれる
- ・住居が裏通りにあるという考え方より、住居の中に中庭があるととらえたほうがよい
- ・BIMの取り組みとして、シミュレーションに挑戦していることに好感が持てた
- ・スタジアムとの連携が見られないのが残念

- ・街区とは異なる四角のグリッドを重ねて置いていくゾーニングは面白い

3.4 ナナナガレ

- ・パッチワークというキーワードが重要なコンセプトになっており好感が持てる
- ・パッチワークとコミュニティという提案にも期待が持てた
- ・アクティビティのパッチワークや空間のパッチワークなど、パッチワークが縦割りのゾーニングではなく相互をつなぐ横串のようになり、良さが出ていると思う
- ・2階に住宅、1階に商業というゾーニングについても、パッチワークでつないでもよかった。そもそも商業の床面積が多すぎる
- ・2階の住戸をブリッジでつなぐのではなく、1階をうまく活かして、居住者と来訪者が楽しめる空間を作ったらどうか
- ・バイオプライマティックデザインといったとき、気象の変動に対する考え方や緑化が重要だが、本案では緑が活かされておらず、ドライな空間になっている
- ・住居部分のプランの奥行きが深い印象。中廊下などが閉鎖的な空間だと問題になる。そのような中間領域もパッチワークとしてつないでいくとよい
- ・パッチワークは、将来に展開できる。増築などの際にもパッチワーク的な手法で進められると思う。今は未完でも、将来に期待できるという印象を持った
- ・商業と住居の良い距離感という説明があったが、スケール感が合わない。住居系にウエイトがあってもよかった
- ・コンセプトには好感を持ったが、デザイン的な魅力がもっとほしかった
- ・ムービーのフレームワークの水準が高かった

- ・まとまりがある一方で、同じような景色が続くが、住宅地はそのようなものだともいえる
- ・デザインには若干難があるが、コンセプトの好感度が高い。バランスがよく、次への展開を期待させる

以上

※Build Live は buildingSMART Japan の登録商標です