| 파일명 / 구분 | 회 의 록 | 제 차 | |
|---|---|---|---|
| | | 작 성 자 | 김형범 |
| | | 회의일자 | 2016.01.14 |
| 회의 장소 및 주제 | ■회의장소 : 서울시립대 건축공학관 5층<br><br>■회의주제<br>1.모형제작 관련 회의<br>2.전시주제 및 작업 관련 회의 | 참 석 자 | |
| | | 서울시립대 | 교 수 김성홍 |
| | | 한양대 | 교 수 안기현 |
| | | 인천대 | 교 수 신은기 |
| | | 단국대 | 교 수 김승범 |
| | | 에이코랩 | 소 장 정이삭 |
| | | 서울시립대 | 정다은 |
| | | 서울시립대 | 김형범 |
| | | | |
| | | | |

**내 용**

■모형제작 관련 회의

1.모형 스케일과 재료 선택 고려.(KSH)
2.모형을 통해 무엇을 보여줘야 하는가?(KSH)
3.토요일에 학생들 작업 예정.
4.아르키움 조준영 실장과 통화함.(KSH)
5.AOA건축에서 모형을 아이소핑크로 작업한 것이 있음. 만들더라도 이와 유사하게 만드는 것도 괜찮음. 우선 샘플 하나를 만드는 것이 중요.(AGH)
6.모형에 대지선과 도로선을 표시해야 되는가?(KSH)
7.단면모형도을 만드는 것은 어떠한가? 오즈 건축의 3P House 단면 다이어그램.(KHS)

■전시주제 관련 회의

1.전시내용에 세가지 요소(법,땅,건물)가 반영 되어야 하지 않는가?(KHS)
2.다섯개의 키워드로 용적률을 표현이 가능하지 않을까?(KSH)
3."노골적게임 - 암묵적게임" 이것을 시대적으로 구분이 가능 할 것으로 생각.(AGH)
4."용적률 게임은 외인적이면서 동시에 내인적이다." 이 글을 실내에서 보는 뷰, 외부에서 보는 뷰로 이해해도 되는 것인지?(AGH)
5.건축요소의 해부
6.아이디어만 산만하게 내놓으면 정리가 안될것이라 생각됨.(AGH)
7.단면 다이어그램과 다섯 개의 포인트 비교.
8.프로세스와 작업방식에 대한 것을 합칠 필요가 있음.(KSH)
9.지금까지 우가가 논의한 것은 외인적인 내용들임. 내인적인 내용의 논의가 필요함.(KSH)
10.건축이 외부에 의해서만 영향이 있지 않을 것이라고 생각함.(KSH)
11.작업 분류
①건축가의 작품 분석(김성홍,안기현,신은기)
②인포멀 섹터(정이삭)
③자료 코디네이팅(김승범)
④모형 관련(정다은,김형범,최민정)