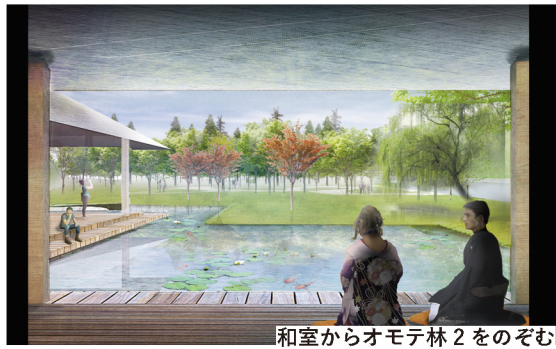
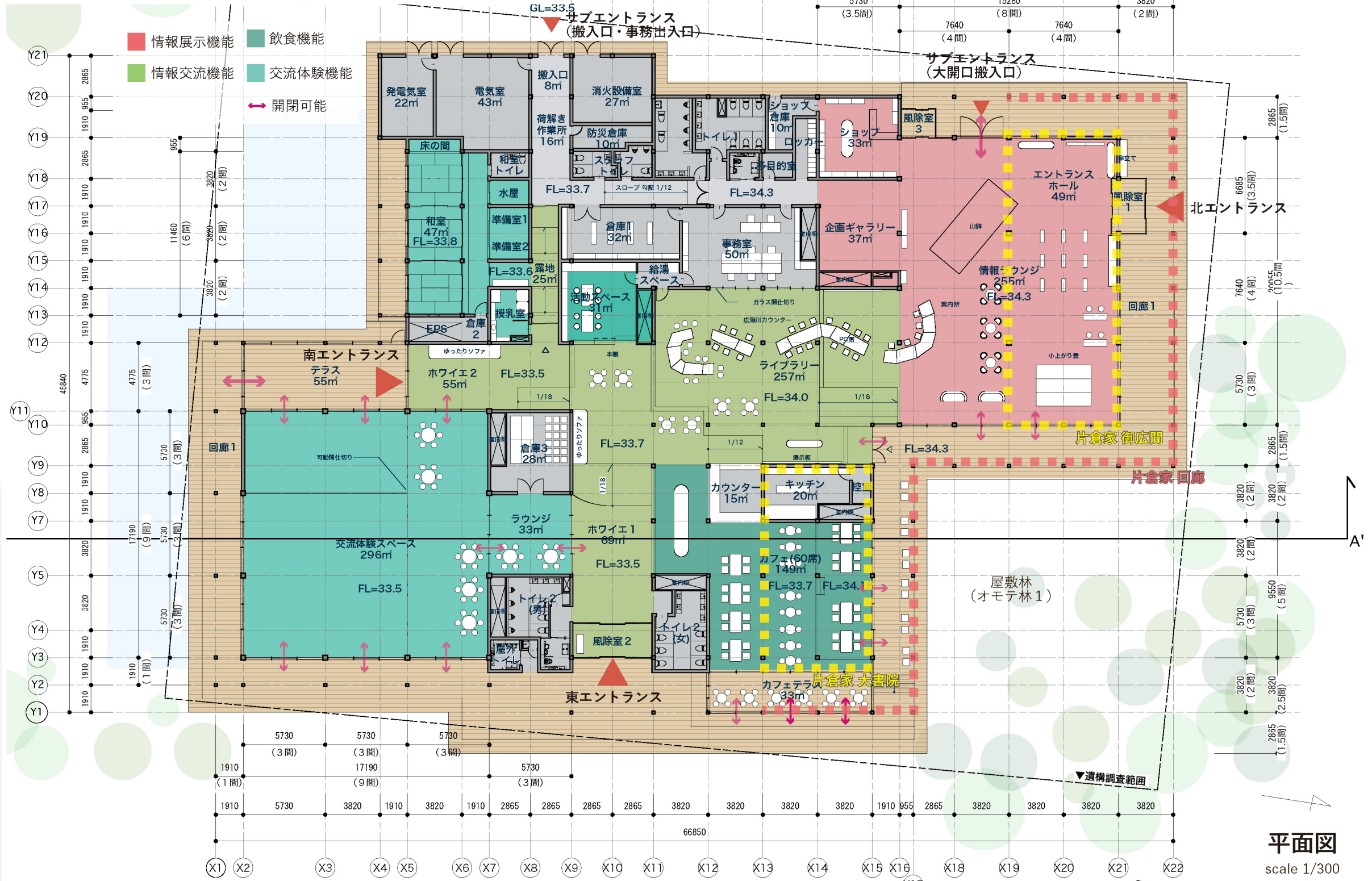


建築デザイン計画

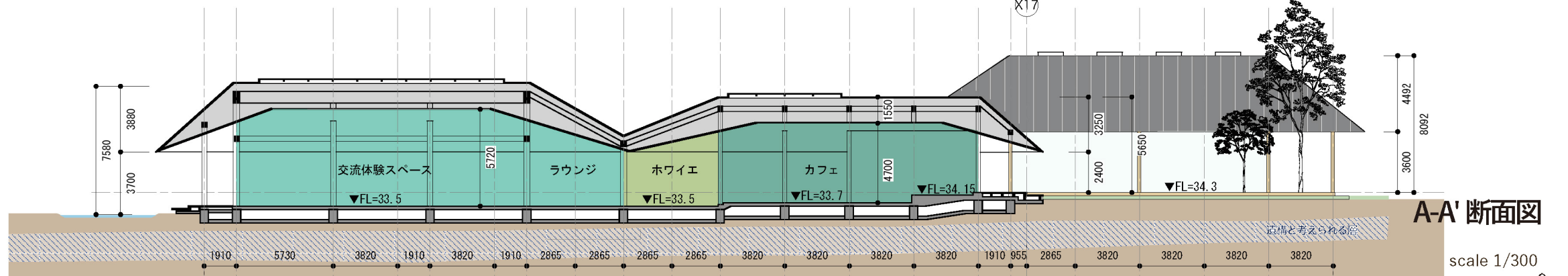
公園センターについて、
コンセプトと基本設計における「デザインの方向性」の重要なポイントをご説明いたします。



室名	面積 (㎡)	備考
1 回廊1	228.47	北側の回廊(落ち縁を除く)
2 風除室1	9.17	
3 回廊2	228.92	南側の回廊(落ち縁を除く)
4 風除室2	13.75	
5 風除室3	5.01	
6 エントランスホール	49.20	案内所5㎡(1~2名程が常駐)
7 情報ラウンジ	255.37	一人当たり2~3㎡>>100名収容相当
8 企画ギャラリー	37.16	映像投影できるプロジェクション設備を設置
9 ショップ	32.83	
10 ショップ倉庫	9.65	
11 ロッカー	7.06	8ボックス×5機
12 トイレ1	42.67	男性(大2小4)・女性(6)・多目的トイレ
13 多目的室	4.45	着替えや礼拝など自由に使える個室
14 事務室	50.36	一人当たり5㎡>>10名収容相当
15 給湯スペース	5.85	広瀬川カウンター側からも利用可能
16 倉庫1	32.24	
17 ライブラリー	257.19	一人当たり3㎡>>20名収容相当
18 活動スペース	30.80	一人当たり2㎡>>14名収容相当
19 ホワイエ1	68.75	緩やかに傾斜する(1/12未済)
20 ホワイエ2	54.72	緩やかに傾斜する(1/12未済)
21 倉庫2	3.65	和室の座布団などを収納
22 授乳室	10.94	ベビーベッド・授乳コーナー・水道など設置
23 カフェ	149.29	一人当たり3㎡>>約50名収容相当
24 カフェテラス	32.83	一人当たり3㎡>>10名収容相当
25 キッチン	20.78	客席75%+キッチン25%>>45㎡相当
26 カウンター	14.59	
27 控え室	3.97	
28 体験・交流スペース	295.50	最大250席収容相当
29 ラウンジ	32.83	一人当たり2㎡>>16名収容相当
30 テラス	54.72	開閉可能な建具により冬場は温室となる
31 トイレ2	40.99	男性(大3小4)・女性(6)・多目的トイレ
32 屋外トイレ	7.98	多目的トイレ
33 倉庫3	28.43	ホール椅子250脚などを収納
34 和室	47.43	12畳×2室(8畳×3室でも検討中)
35 露地	25.19	和室の玄関となり、来賓時の動線となる
36 準備室1	5.47	和室での活動を支える量仕様の部屋
37 準備室2	5.47	和室での活動を支える量仕様の部屋
38 水屋	5.47	大茶会などでも利用できる
39 和室トイレ	5.47	
40 スタッフトイレ	12.29	男性(大1小1)・女性(2)・多目的トイレ
41 防災倉庫	9.60	災害時用物資の倉庫
42 電気・設備室	92.12	変換電・発電機室・消火設備室
43 室内機	31.29	床吹き出し空調に必要な室内機収納
44 PS・EPS	9.50	
45 搬入口	8.12	
46 荷解き作業所	16.42	
47 廊下	62.04	
合計	2456.00	



平面図
scale 1/300



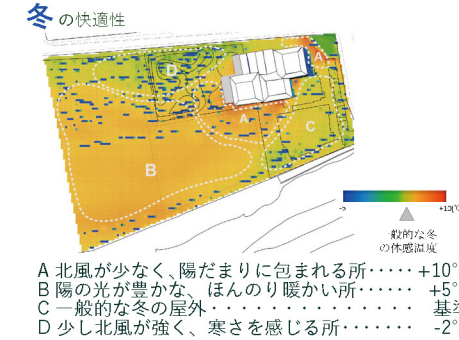
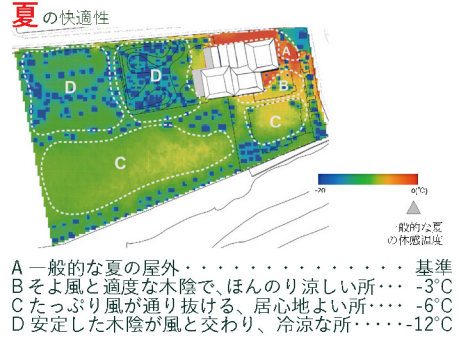
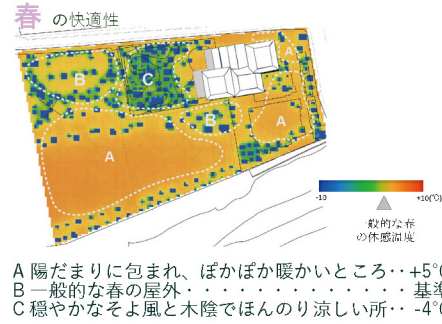
A-A' 断面図
scale 1/300

環境・設備計画

公園(ランドスケープ)と公園センターの環境計画について、「デザインの方向性」の重要なポイントをご説明いたします。

体感温度のシュミレーションにより、光や風が交わり屋内外を巡る公園センターの四季を感じる心地よい居場所をつくります。

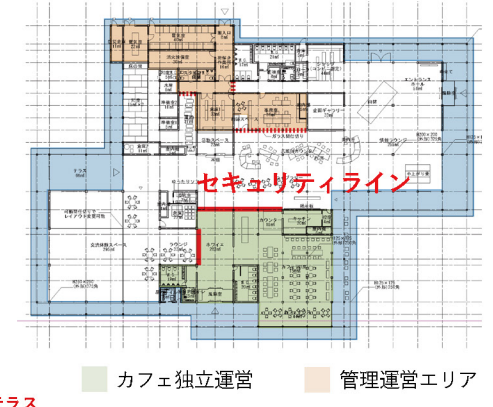
天井高の高い公園センターでは床輻射空調と大きな開口での自然換気によって仙台の四季に合わせた快適な気温を保ちます。交流体験スペースに併設する「テラス」、カフェに併設する「カフェテラス」は夏には日除けのついたテラスとなり、冬には暖かな温室となり、室内の気温調整する空気層となります。



セキュリティ計画

公園センターのセキュリティ計画について、重要なポイントをご説明いたします。

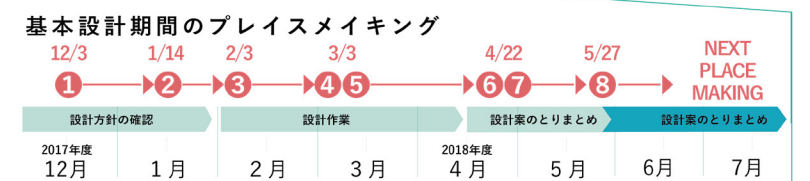
セキュリティレベルごとにセキュリティラインを設定し、運営上のセキュリティを守ります。また、カフェ・ホワイエ・トイレとその他の間にセキュリティラインを設け、カフェの独立運営や夜間運営などを可能にします。



5 プレイスメイキング

5-1 デザインから運営計画まで

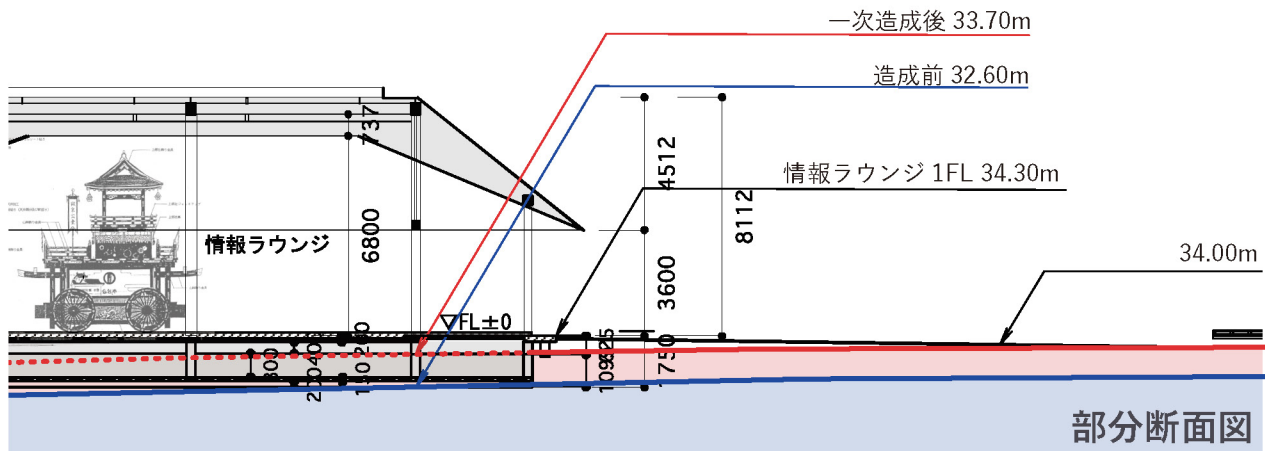
技術的課題以外の課題解決を進めていくために、市民を巻き込んだ活動を得意とする建築家を統括監修者とするチームを編成します。設計の初期段階からプレイスメイキングを行い、公園の可能性を最大化します。設計過程を共有することで、運営計画に向けた市民参加の機運を高め、新しい場所の魅力を開かれた形で醸成します。



照明計画

公園センターの照明計画について、重要なポイントをご説明いたします。

天井高が高く大きな開口を保つため、公園センターが公園において、大きな灯籠のような役割を果たします。また建築内部は軒天を照らす間接光と、床置き照明や天井照明によって、各室に快適な光をもたらします。



造成計画

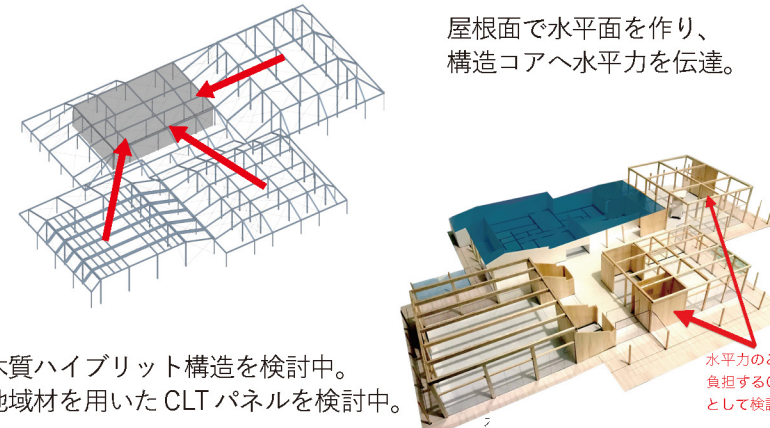
公園センターの造成計画について、重要なポイントをご説明いたします。

建物下を含む公園全体に盛土造成を行い、地面下の遺構を保護します。現状の敷地傾斜に合わせて造成を行い、必要最小限の土量としながら、周辺との高低差がなだらかなるように計画します。

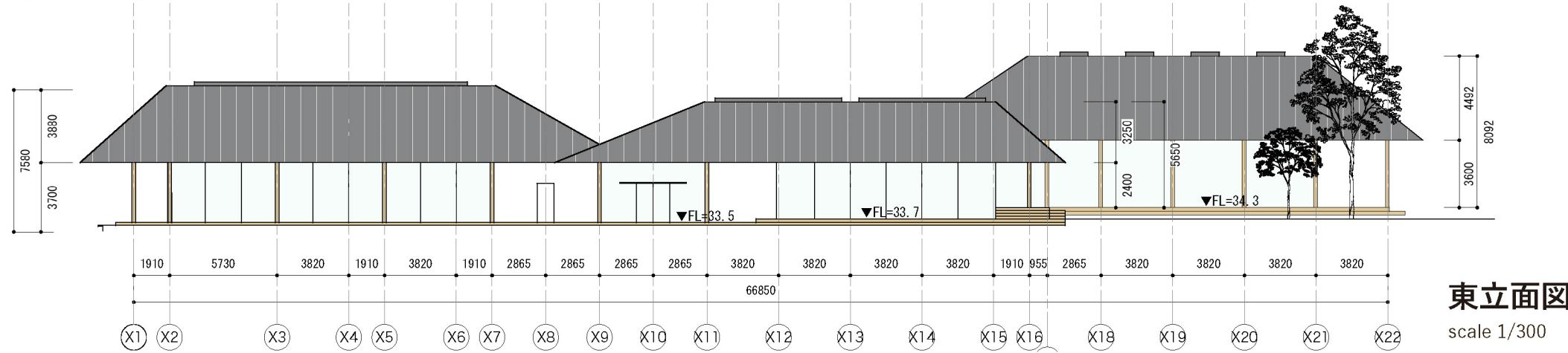
構造計画

公園センターの構造計画について、重要なポイントをご説明いたします。

木材を利用しながら、多用途に利用しやすい大空間を実現するため構造コアとラーメンフレームを組合せた木質ハイブリッド構造で計画します。また、耐力壁には CLT パネルを使用し、地場産材の活用を目標としています。



建築立面図



5-2 プロセスを体感・共有する

プレイスメイキングでは、設計案に対する意見に関して、多様な意見を参加者で共有し、議論を重ねていくことで、市民が計画に主体性を持って参画する場をつくりました。現地を共に歩いたり、企画を考案したり、プロセスを体感することによって異なる意見がある中で協力して議論を進めていくムードが生まれました。

