

| | | | | | |
|--|---|--|---|--|----|
| 科目名 | | 建築総合実習 | | | |
| 担当教員 | | 廣田 邦昭 | | 実務授業の有無 | 有 |
| 対象学科 | 建築士学科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 授業形式 | 実習 | 時間数 | 96 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | ・1年時に学んだ製図の知識を活用し、自分で考えた空間を創り上げます。ここでは実際の競技設計を念頭にアイデアを形にまとめることを学びます。 | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | ・自分自身の知識と技術を以って、オリジナルの建物、空間を提案し、プレゼンボードとしてまとめる。 ・自身の作品をプレゼンテーションする。 | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | ①初めて学ぶ建築コンペ・卒業設計 (学芸出版) | | | |
| NO. | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 建築コンペとは ①課題を分析しコンセプトを検討 ②具体的な課題を提案するプロセス | | ①～②の項目を理解し適正に作業できる。 準備学習：教科書やインターネットを使い、情報収集しコンペのプロセスを確認する。 | | |
| 2 | 課題の分析 ①課題を分析と出題の趣旨の解釈。 | | 課題を分析し出題の趣旨を理解する。 準備学習：教科書やインターネットを使い、課題の背景にある問題を理解し、出題の意図を探る。 | | |
| 3 | 方向性の検討 ①条件の整理と設計の方向性 | | 条件の整理と方向性決定 準備学習：設計条件を整理し、設計の方向性を決める。 | | |
| 4 | コンセプト作成のプロセス ①方向性の確認とコンセプト設定 ②サブタイトルの設定 ③コンセプトと設計方針の発表 | | コンセプトを考える。 決定した方向性から、コンセプトを決定する。 準備学習：コンセプトを明快にするためサブタイトルを付ける。 | | |
| 5 | エスキースのプロセスと作成 ①イメージを形にする方法 ②ひらめきの記録：思い付きのスケッチ | | コンセプトをもとにエスキースを作成する。 準備学習：思い付きのスケッチ | | |
| 6 | コンテンツの作成 ①エスキースを基に図面やパース作成 | | エスキースから各種図面やパースを作成する。 準備学習：何を伝えるためのコンテンツなのかを明確にしておく。 | | |
| 7 | プレゼンボードの作成 ①タイトル、コンセプト、コンテンツ等をレイアウトする。 | | 作成したコンテンツをレイアウトしプレゼンボードを作成する。準備学習：見やすさ、分かりやすさを意識したレイアウトを心掛ける。 | | |
| 8 | プレゼンテーション ①プレゼンテーション資料作成 ②プレゼンテーション実施 | | ①プレゼン資料を作成する。②プレゼンテーションを行う。 ③講評 準備学習：実際の発表を想定してプレゼンテーション構成を決める。 | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 作品評価 | プレゼン | 締切厳守 | | 設計とは自分の頭の中にあるイメージを手を動かして形にすることです。漠然としたイメージが最終的に形になるその面白さを経験してみてください。 | |
| 70 % | 20 % | 10 % | % | | |
| 成績評価基準は A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 店舗設計デザイン事務所16年勤務を経て現在個人事務所 実務合計43年 | | | |