

科目名		建築設計演習Ⅰ				
担当教員		野口 信彦		実務授業の有無	○	
対象学科		建築士学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		時間数	32
授業概要、目的、授業の進め方		<p>今まで学習してきた建築計画・設計の、コンセプトの考え方、デザインテクニックなどの集大成としてのコンペ作品の制作をする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. テーマにもとづいたイメージの考え方と作成の手順を説明する。</li> <li>2. 条件と規制に則した設計の進め方の再認識させる。</li> <li>3. 説明→課題演習→チェック→フィードバックを繰り返すことで作品精度を上げる。</li> <li>4. 最終的にコンペ作品を作成し、プレゼンを行う。</li> </ol>				
学習目標 (到達目標)		前期で設計の基礎的知識を学びました。後期ははじめて自分の頭で考えた空間を創り上げます。ここでは実際の競技設計に応募し、アイデアを形にまとめることを学びます。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		初めて学ぶ建築コンペ・卒業設計 (学芸出版社)				
NO.	授業項目、内容			学習方法・準備・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し、具体的な形を提案 ②一連のコンペのプロセスの説明			コンペ作品完成へのプロセスを知る。		
2	課題の分析 ①実際のコンペの課題分析と出題の主旨読み取り			課題の分析を行い、出題主旨を見極める。		
3	情報収集 ①インターネットなどあらゆる媒体から情報を集め問題点を探る			方向性を定めるための情報収集を行う。		
4	方向性の検討 ①条件整理と自分の設計の方向性を定める。			収集した情報を整理し、課題をまとめる方向性を検討、決定する。		
5	コンセプトの作成 ①サブタイトルの作成 ・コンセプトを明快にするためにサブタイトルを付ける。 ②テーマの整理 ・コンセプトを明快にするためテーマを絞り込む ③コンセプトの発表			コンセプトを決定する前段階として、タイトル及びサブタイトルを決める。		
6	エスキース ①ひらめきの記録 ・空間イメージを形にする方法を学ぶ ②イメージの具体化 ・思いついたことをスケッチに残す			エスキースをまとめる。		
7	完成図の発表 ①完成した作品のプレゼンテーション			プレゼンテーション資料の作成及びプレゼンテーションの実施		
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
期限内提出	課題評価			①授業時間は基本的には、フィードバックや課題チェックを受ける時間と考えて下さい。 ②タイトなスケジュールですが提出締切日は守って下さい。		
20 %	80 %	%	%			
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		設計事務所にて設計業務に11年従事				