

2023年度 授業シラバスの詳細内容

○基本情報			
科目名	設計製図4 (Atelier Practice of Design and Drawing 4)		
ナンバリングコード	L30309	大分類 / 難易度 科目分野	建築学科 専門科目 / 応用レベル 建築設計製図
単位数	2	配当学年 / 開講期	3年 / 後期
必修・選択区分	コース選択必修: 建築設計コース、住居・インテリアコース 選択: 建築工学コース、環境地域(まち)コース、環境地域(社会)コース ※入学年度及び所属学科コースで異なる場合がありますので、学生便覧で必ず確認してください。		
授業コード	L030953	クラス名	インテリアデザインクラス
担当教員名	近藤 正一、江越 充		
履修上の注意、履修条件	毎回、エスキスチェックをします。提出期限は厳守してください。 これまでに修めてきた建築学に関わるすべての知識と技術、これまでの人生において育んできた教養とセンス、そしてインテリアデザインに対する自らの思いと情熱を作品として結晶させる、総合的な演習科目です。全力で取り組んでください。		
教科書	指定しません。		
参考文献及び指定図書	コンパクト建築設計資料集成(丸善)日本建築学会編 その他、適宜、紹介します。		
関連科目	スペースデザイン、建築計画1、建築計画2、設計製図1、設計製図2、設計製図3 など		

○基本情報							
授業の目的	インテリアデザインは、空間全体のデザイン(スペース系)と空間を構成する要素のデザイン(プロダクト系)とに大別されます。前者の場合は、自分より大きなものが対象となる場合が多く、構造や外部との関係性を理解しつつ内部を中心にデザインします。一方、後者の場合は、自分より小さなものが対象となる場合が多く、使い勝手や内部の構造を理解しつつ外観を中心にデザインします。この授業では、それぞれの分野において1課題ずつ、合計2課題について取り組むことにより、インテリアデザインにとって欠くことのできない視座について相互に関連させつつ学ぶとともに、毎回のエスキスチェックにより高度なプレゼンテーション技術を育成することを目的とします。						
授業の概要	授業の目的に従って、以下の2課題について取り組みます。 <第一課題>空間デザインに関する課題 架空の企業を想定し、店舗空間を設計します。与条件からクライアントが何を要求しているのかを理解し、自分の個性を出しながらもクライアントの納得のいくデザインを提案します。A1サイズに要求図面・説明図・模型写真やCG・文章等を美しくレイアウトし、作品発表・講評会を実施します。 <第二課題>インテリアエレメントに関する課題 第一課題の店舗の中に設置する照明、什器など、空間を構成する要素を企画・デザインし、コンピューターグラフィックスや模型等により立体表現します。A1サイズに要求図面・説明図・模型写真やCG・文章等を第一課題よりさらに美しくレイアウトし、作品発表・講評会を実施します。						
授業の運営方法	<table border="1"> <tr> <td>(1) 授業の形式</td> <td>「実験実習形式」</td> </tr> <tr> <td>(2) 複数担当の場合の方式</td> <td>「該当しない」</td> </tr> <tr> <td>(3) アクティブ・ラーニング</td> <td>「実習、フィールドワーク」</td> </tr> </table>	(1) 授業の形式	「実験実習形式」	(2) 複数担当の場合の方式	「該当しない」	(3) アクティブ・ラーニング	「実習、フィールドワーク」
(1) 授業の形式	「実験実習形式」						
(2) 複数担当の場合の方式	「該当しない」						
(3) アクティブ・ラーニング	「実習、フィールドワーク」						
地域志向科目	カテゴリー I :ステークホルダーとの協働による課題解決型学修科目						
実務経験のある教員による授業科目	江越充 本授業のインテリアデザインに関する実務経験として株式会社ライティングMIにて照明環境デザインに従事。						

○成績評価の指標		○成績評価基準(合計100点)		
到達目標の観点	到達目標	テスト (期末試験・中間確)	提出物 (レポート・作品等)	無形成果 (発表・その他)
【関心・意欲・態度】	①インテリアデザインに対する総合的な能力の向上(毎回のエスキスへの取り組み)がみられる。			10点
【知識・理解】	②情報収集および設計条件を読み解く力の向上(文献および実地調査など)がみられる。		20点	
【技能・表現・コミュニケーション】	③デザイン技術の向上(寸法・材料に対する知識、CAD・模型など)がみられる。／④プレゼンテーション能力の向上(発表の説得力、講評に対する応答)がみられる。		25点	25点
【思考・判断・創造】	⑤企画力・計画力の向上(問題意識、コンセプトとプランニングの整合性)がみられる。		20点	

○成績評価の補足(具体的な評価方法および期末試験・レポート等の学習成果・課題のフィードバック方法)	
原則として毎回、講義の最後に授業内容について課題を出します。提出をもって出席に代えますので、課題が課されたら、かならず提出してください。達成水準の目安は以下の通りです。 [Sレベル]単位を修得するために達成すべき到達目標を満たしている。 [Aレベル]単位を修得するために達成すべき到達目標をほぼ満たしている。 [Bレベル]単位を修得するために達成すべき到達目標をかなり満たしている。 [Cレベル]単位を修得するために達成すべき到達目標を一部分満たしている。 課題のフィードバック方法については、次回以降の授業中に講評・解説を行います。	

○その他	
活動内容を学科トピックスサイトに掲載することがあります。 https://architecture.nbu.ac.jp/	

2023年度 授業シラバスの詳細内容

○授業計画	科目名 担当教員	設計製図4 (Atelier Practice of Design and Drawing 4) 近藤 正一、江越 充	授業コード	L030953
学修内容				
1. 店舗空間の設計1-1				
第一課題(店舗空間の設計)の説明を行います。課題の目的、場所、設計内容、提出図面およびスケジュールについて説明します。また、課題の参考になる実例を紹介しします。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
2. 店舗空間の設計1-2				
第一課題(店舗空間の設計)の説明を行います。課題の目的、場所、設計内容、提出図面およびスケジュールについて説明します。また、課題の参考になる実例を紹介しします。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
3. 店舗空間の設計2-1				
講師がこれまでに取り組んできた仕事の紹介やデザインの考え方に関してお話しします。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
4. 店舗空間の設計2-2				
講師がこれまでに取り組んできた仕事の紹介やデザインの考え方に関してお話しします。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
5. 店舗空間の設計3-1				
与条件からクライアントの意図を読み取り、適切な提案のためのコンセプトの設定をし、自分の設定したコンセプトに近い実例や商品のリサーチを行います。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
6. 店舗空間の設計3-2				
与条件からクライアントの意図を読み取り、適切な提案のためのコンセプトの設定をし、自分の設定したコンセプトに近い実例や商品のリサーチを行います。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
7. 店舗空間の設計4-1				
簡単なスケッチを通して、プランニングを始めます。大まかなゾーニングから徐々に細かいプランニングに移行していきます。数パターンの配置計画を考えて、自分のコンセプトに合う計画を選んでください。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
8. 店舗空間の設計4-2				
簡単なスケッチを通して、プランニングを始めます。大まかなゾーニングから徐々に細かいプランニングに移行していきます。数パターンの配置計画を考えて、自分のコンセプトに合う計画を選んでください。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	

○授業計画	科目名 担当教員	設計製図4 (Atelier Practice of Design and Drawing 4) 近藤 正一、江越 充	授業コード	L030953
学修内容				
9. 店舗空間の設計5-1				
中間発表のための図面やスタディー模型を提出します。コンセプトや自分の考えをわかりやすく伝えるためのダイアグラム図や文章の原稿をまとめてください。デザインの完成度とクライアントに対するそのデザインの説得力が要求されます。コンピュータグラフィックスや模型等により立体表現された作品をJPEGにて提出してください。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
10. 店舗空間の設計5-2				
中間発表のための図面やスタディー模型を提出します。コンセプトや自分の考えをわかりやすく伝えるためのダイアグラム図や文章の原稿をまとめてください。デザインの完成度とクライアントに対するそのデザインの説得力が要求されます。コンピュータグラフィックスや模型等により立体表現された作品をJPEGにて提出してください。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
11. 店舗空間の設計6-1				
店舗のプランニングを決定し、断面図をおこしてスタディー模型を作ってください。スタディー模型のなかで分かったことをプランニングに反映し、徐々に細部を詰めていきます。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
12. 店舗空間の設計6-2				
店舗のプランニングを決定し、断面図をおこしてスタディー模型を作ってください。スタディー模型のなかで分かったことをプランニングに反映し、徐々に細部を詰めていきます。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
13. 店舗空間の設計7-1				
図面、模型の提出により、発表をおこないます。各自の模型と図面を提示し、講評会が行われます。講評会は、作品制作者自身から作品の説明、質疑応答が行われます。それぞれ個別にコメントを受けます。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
14. 店舗空間の設計7-2				
図面、模型の提出により、発表をおこないます。各自の模型と図面を提示し、講評会が行われます。講評会は、作品制作者自身から作品の説明、質疑応答が行われます。それぞれ個別にコメントを受けます。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
15. インテリアエレメントのデザイン1-1				
展開図、三面図から素材、カラー、ロゴデザイン、ファサードデザイン等、空間の全体的な性格を決定していきます。展開図に着色したり、スケッチをしながら、デザインを決めていきます。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	
16. インテリアエレメントのデザイン1-2				
展開図、三面図から素材、カラー、ロゴデザイン、ファサードデザイン等、空間の全体的な性格を決定していきます。展開図に着色したり、スケッチをしながら、デザインを決めていきます。				
予習 課題に対し能動的に学修する。			約2時間	
復習 不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間	

2023年度 授業シラバスの詳細内容

○授業計画	科目名	設計製図4 (Atelier Practice of Design and Drawing 4)	授業コード	L030953
	担当教員	近藤 正一、江越 充		
学修内容				
17. インテリアエレメントのデザイン2-1				
第二課題(インテリアエレメントのデザイン)に関する説明をします。第一課題の店舗のなかにポイントとなるディスプレイシステム、照明、レジカウンターについて検討します。デザインによってはすでに完成している店舗の設計の変更も認められません。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
18. インテリアエレメントのデザイン2-2				
第二課題(インテリアエレメントのデザイン)に関する説明をします。第一課題の店舗のなかにポイントとなるディスプレイシステム、照明、レジカウンターについて検討します。デザインによってはすでに完成している店舗の設計の変更も認められません。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
19. インテリアエレメントのデザイン3-1				
素材、支え方、照明方法、商品の見せ方などそのインテリアエレメントの核となる部分についての検討を行います。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
20. インテリアエレメントのデザイン3-2				
素材、支え方、照明方法、商品の見せ方などそのインテリアエレメントの核となる部分についての検討を行います。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
21. インテリアエレメントのデザイン4-1				
三面図、断面図を描きながら、部材のサイズや寸法の設定を行います。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
22. インテリアエレメントのデザイン4-2				
三面図、断面図を描きながら、部材のサイズや寸法の設定を行います。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
23. インテリアエレメントのデザイン5-1				
店舗の中に実際に置いてみて、空間とインテリアエレメントの整合性をはかりながら調整していきます。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
24. インテリアエレメントのデザイン5-2				
店舗の中に実際に置いてみて、空間とインテリアエレメントの整合性をはかりながら調整していきます。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間

○授業計画	科目名	設計製図4 (Atelier Practice of Design and Drawing 4)	授業コード	L030953
	担当教員	近藤 正一、江越 充		
学修内容				
25. インテリアエレメントのデザイン6-1				
図面のプレゼンテーションや模型、CGに関する指導を行います。わかりやすくクライアントに伝えるためにダイアグラム図や文章等を入れてください。また、自分の考えをもう一度まとめてみて、全体のストーリーとして整合性がとれるように調整してください。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
26. インテリアエレメントのデザイン6-2				
図面のプレゼンテーションや模型、CGに関する指導を行います。わかりやすくクライアントに伝えるためにダイアグラム図や文章等を入れてください。また、自分の考えをもう一度まとめてみて、全体のストーリーとして整合性がとれるように調整してください。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
27. インテリアエレメントのデザイン7-1				
必要な図面・文章等がA1サイズにレイアウトされた作品を、JPEG形式で提出します。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
28. インテリアエレメントのデザイン7-2				
必要な図面・文章等がA1サイズにレイアウトされた作品を、JPEG形式で提出します。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
29. 講評会1				
各自の模型と図面を提示し、講評会が行われます。講評会では、自分が選択したインテリアエレメントのデザインについて説明と質疑応答が行われます。個別にコメントを受けます。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
30. 講評会2				
各自の模型と図面を提示し、講評会が行われます。講評会では、自分が選択したインテリアエレメントのデザインについて説明と質疑応答が行われます。個別にコメントを受けます。				
予習	課題に対し能動的に学修する。			約2時間
復習	不十分な部分を復習しマスターしておく。			約2時間
31.				
予習				約2時間
復習				約2時間
32.				
予習				約2時間
復習				約2時間