

2025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	江越 充、近藤 正一		
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課題ずつと総合的な1課題、合計3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3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 架空の店舗空間を設計します。既存の店舗に囚われない新たな「みせ」の形を提案してもらいます。 〈第二課題〉インテリアエレメントに関する課題 架空の家具を設計します。家具の概念を覆す新たなインテリアエレメントを提案してもらいます。 〈第三課題〉ショップデザインに関する課題 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が得られる実現性のあるデザインを提案してもらいます。	
授業の運営方法	(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 株式会社ライティングMにて照明環境デザインに従事した実務経験を活かして、インテリアデザインに関する現場の知識を紹介します。	

○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/

2025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	江越 充、近藤 正一		
学修内容				
1. 店舗空間の設計1ー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ー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ー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ー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ー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
6. 店舗空間の設計3ー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
7. 店舗空間の設計4ー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。コンピューターグラフィックスや模型等により立体表現された作品を提出してください。				
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
8. 店舗空間の設計4ー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。コンピューターグラフィックスや模型等により立体表現された作品を提出してください。				
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

○授業計画		科目名 担当教員	設計製図4（Atelier Practice of Design and Drawing 4） 江越 充、近藤 正一	授業コード	L030953
学修内容					
9. 店舗空間の設計5ー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
10. 店舗空間の設計5ー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
11. インテリアエレメントのデザイン1ー1					
第二課題（家具の設計）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. インテリアエレメントのデザイン1ー2					
第二課題（家具の設計）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. インテリアエレメントのデザイン2ー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
14. インテリアエレメントのデザイン2ー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
15. インテリアエレメントのデザイン3ー1					
簡単なスケッチを通して、家具の構想を始めます。既存の用途に提案を加え、新たな使い方についても考えてみてください。家具があることでライフスタイルに変化がもたらされるような家具の設計が求められます。					
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3ー2					
簡単なスケッチを通して、家具の構想を始めます。既存の用途に提案を加え、新たな使い方についても考えてみてください。家具があることでライフスタイルに変化がもたらされるような家具の設計が求められます。					
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

2025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） 江越 充、近藤 正一	授業コード	L030953
学修内容				
17. インテリアエレメントのデザイン4ー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
18. インテリアエレメントのデザイン4ー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
19. インテリアエレメントのデザイン5ー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
20. インテリアエレメントのデザイン5ー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
21. ショップデザイン1ー1				
第三課題（ショップデザイン）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. ショップデザイン1ー2				
第三課題（ショップデザイン）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. ショップデザイン2ー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
24. ショップデザイン2ー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

○授業計画		科目名 担当教員	設計製図4（Atelier Practice of Design and Drawing 4） 江越 充、近藤 正一	授業コード	L030953
学修内容					
25. ショップデザイン3ー1 ショップのブランディングを含めて計画してください。ロゴや什器、照明配置などもデザインし、ショップのトータルコーディネートを行います。					
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
26. ショップデザイン3ー2 ショップのブランディングを含めて計画してください。ロゴや什器、照明配置などもデザインし、ショップのトータルコーディネートを行います。					
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
27. ショップデザイン4ー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
28. ショップデザイン4ー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
29. ショップデザイン5ー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、自分が設計したショップ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. ショップデザイン5ー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、自分が設計したショップ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					
復習					
32.					
予習					
復習					