

<デザイン総合実習2 第1課題>

環境情報を楽譜にする キャンパス・カフェの提案

齊藤 雅也・片山めぐみ
札幌市立大学デザイン学部

これまでの建築設計教育

- 1) 設計条件の提供
- 2) 敷地見学(できない場合は、その情報収集)
- 3) コンセプト立案
- 4) エスキス
- 5) 中間講評
- 6) ディベロップ(設計変更、模型制作ほか)
- 7) 最終講評(成果物の提出)

建築環境の知見を何処で入れるか？

- 1) 設計条件の提供
- 2) 敷地見学(できない場合は、その情報収集)
- 3) コンセプト立案
- 4) エスキス
- 5) 中間講評
- 6) ディベロップ(設計変更、模型制作ほか)
- 7) 最終講評(成果物の提出)

最近の設計課題・コンペ等のキーワード

- 環境共生、自然共生
- 省資源・省エネルギー
- 長寿命、持続可能性(サステイナブル)
- 快適性
- ローコスト
- ライフサイクル・カーボン・マイナス(LCCM)
- 新建材
- ライフスタイル

建築環境の知見を何処で入れるか？

- 1) 設計条件の提供
- 2) 敷地見学(できない場合は、その情報収集)
- 3) コンセプト立案
- 4) エスキス
- 5) 中間講評
- 6) ディベロップ(設計変更、模型制作ほか)
- 7) 最終講評(成果物の提出)

誤解を恐れずに言えば・・・

- 学生の「**知覚情報**」が設計に優先されない。
(成果に反映されない)
- メディア等が伝える**エコ・環境に関するキーワード、お決まりの手法／要素技術が並ぶ。**
- **実際に環境性能・居住快適性が確保されるかどうかは甚だ怪しい(口で言うは易・・・)**

設計課題

- 自分自身が知覚した環境情報の楽譜の作成に基づいて、キャンパス内に心地よいカフェを提案・計画設計する。

(設計条件)

- ・自分の体感(知覚情報)を提案・計画設計に活かすこと。
- ・必ず楽譜を最終成果に図示すること。

<自分の知覚情報>

温かさ／涼しさ

明るさ／暗さ

心地よさ／不快さ

<環境要素>

温湿度・表面温度・気流速度

照度・輝度

ヒトの動き

鳥のさえずり

川の音

匂い

場所の選定：定点（一箇所における環境要素の変化）

移動（移動時の環境要素の変化）

実施状況

実施期間: デザイン総合実習Ⅱ (オムニバス形式)
週2コマ (90分×2) ×3週 = 6コマ

対象: 札幌市立大学デザイン学部空間デザイン
3年生 13名 × 2セット

担当教員: 2名 齊藤雅也 (建築光・熱環境)
片山めぐみ (環境心理)

スケジュール

- 第1週 前の担当者の最終講評後、課題説明
＜敷地候補、選択、事前調査の実施＞
- 第2週 敷地候補の発表(写真等を披露)
＜知覚情報の楽譜化、環境情報の実測、コンセプト立案＞
- 第3週 知覚情報の楽譜、実測結果、エスキスの発表
＜何をディベロップできるかの確認、追加実測、図面化＞
- 第4週 最終講評(PDF, PPTによる発表)
＜最終的な楽譜、計画案の発表＞