| 科目名 | 造園設計１ | | | | | | | 年度 | 2025 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 英語科目名 | Landscaping design 1 | | | | | | | 学期 | 後期 |
| 学科・学年 | 土木・造園科　１年次 | 必／選 | 選4 | 時間数 | 60 | 単位数 | 2 | 種別※ | 実習 |
| 担当教員 | 田中　淳 | 教員の実務経験 | | 有 | 実務経験の職種 | | 造園設計 | | |

【科目の目的】

学生に基本的な造園設計の概念、プロセス、および技術を理解させることです。学生は、理論的知識と実際の設計スキルの基礎を習得し、様々な環境と文脈に適応した造園プロジェクトを創出できるようになります。

【科目の概要】

「造園設計１」では、造園の基本的な設計プロセスと方法論を紹介します。授業は、造園設計の歴史的背景、主要な設計理論、そして現代の実践技術に焦点を当てます。具体的には、サイト分析、概念設計、初期デザインの発展、クライアントとのコミュニケーション、プレゼンテーション技術が取り上げられます。授業は講義、ディスカッション、スタジオ作業、および実地訪問を組み合わせて行われ、学生が直面するであろう実際の課題に対する理解を深めます。

【到達目標】

１　基本的な設計プロセスの理解：造園設計における一連のプロセスを理解し、適用する。
２　設計理論の適用：異なる設計理論を各プロジェクトに適用し、その効果を評価する。
３　クリエイティブなデザインの開発：創造的かつ実用的な造園デザインを開発し、提案する。
４　プロフェッショナルなコミュニケーションとプレゼンテーション：クライアントや他の専門家と効果的にコミュニケーションを取り、自身のアイデアを明確に伝える。
５　実地経験と批判的思考の促進：現場訪問を通じて実際の造園プロジェクトを分析し、問題解決のための批判的思考能力を磨く。

【授業の注意点】

毎回、授業は連動しているため、欠席するとわからなくなるので遅刻、欠席をしないようにすること。授業時間内に課題を終わらせるように努力すること。言葉遣いに気をつけて、クラスのみんなを尊重して事にあたること。製図版は丁寧に扱い、共有の道具は大切にすること。授業終了後は製図室をきれいに清掃すること。製図室内は飲食を禁止する。授業時間数の４分の３以上出席しない者は単位を認定しない。

評価基準＝ルーブリック

| ルーブリック<br>評価 | レベル５<br>優れている | レベル４<br>よい | レベル３<br>ふつう | レベル２<br>あと少し | レベル１<br>要努力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 到達目標<br>A | 設計プロセスを独自に調整し、新しい方法を開発して適用できる | 設計プロセスを深く理解し、多様なプロジェクトに適用できる | 設計プロセスを理解し、基本的なプロジェクトに適用できる | 基本的な設計プロセスのステップを理解しているが、適用に誤りがある | 設計プロセスのステップを認識できない |
| 到達目標<br>B | 設計理論を革新的に適用し、新たな設計アプローチを提案できる | 設計理論を状況に応じて柔軟に適用し、効果を評価できる | 設計理論を適切にプロジェクトに適用できる | 理論の基本は理解しているが、適用が不十分 | 理論を理解できず、適用ができない |
| 到達目標<br>C | 革新的で実践的なデザインを作成し、業界基準を引き上げる | ユニークかつ機能的なデザインを創出し、実用性も高い | 効果的なクリエイティブなデザインを独立して開発できる | 基本的なクリエイティブな要素を含むデザインを作成できる | クリエイティブな要素がほとんどまたは全くない |
| 到達目標<br>D | 状況に応じて最適なコミュニケーション戦略を展開し、影響を与える | 高度なコミュニケーションとプロフェッショナルなプレゼンテーション技術 | 明確かつ効果的に意見を伝え、基本的なプレゼンテーションができる | 基本的なコミュニケーションはできるが、時に不明瞭 | コミュニケーションが不明瞭で効果的ではない |
| 到達目標<br>E | 実地経験を基に独自の解決策を開発し、理論と実践を統合する | 実地経験を積極的に求め、高度な批判的思考を展開する | 実地経験から適切に学び、問題に対して批判的に考えることができる | 実地経験はあるが、批判的思考の展開が不十分 | 実地経験から学ぶことができず、批判的に考えることが少ない |

【教科書】

やさしい造園図面の描き方建築資料研究社

【参考資料】

特になし

【成績の評価方法・評価基準】

課題の到達度、提出状況、授業への取組等を総合的に評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

| 科目名 | 造園設計１ | 年度 | 2025 |
|---|---|---|---|
| 英語表記 | Landscaping design 1 | 学期 | 後期 |

| 回数 | 授業テーマ | 各授業の目的 | | 授業内容 | 到達目標＝修得するスキル | 評価方法 | 自己評価 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 造園設計の基本 | 造園設計の歴史と基本理論 | 1 | 造園設計の歴史的発展 | 造園の歴史に関する基本知識の習得 | 1 | |
| | | | 2 | 西洋と東洋の造園スタイル | 様々な造園スタイルの特徴を識別 | | |
| | | | 3 | 現代造園の主要な潮流と理論 | 現代の設計理論とその応用 | | |
| 2 | サイト分析の技術 | 造園設計におけるサイト分析 | 1 | 地形、土壌、気候の分析 | 効果的なサイト調査技術 | 2 | |
| | | | 2 | アクセスと視覚的特性の評価 | 総合的な環境分析能力 | | |
| | | | 3 | 現場の生態系と持続可能性評価 | サイトのポテンシャルを最大化するデザイン提案 | | |
| 3 | 概念設計の原則 | 造園設計の概念開発 | 1 | 設計コンセプトの開発方法 | 創造的なデザインコンセプトの形成 | 2 | |
| | | | 2 | デザインの動機と目的の明確化 | デザイン思想を明確に表現する技術 | | |
| | | | 3 | 機能と形式の統合 | プロジェクト要件に合わせた概念の適応 | | |
| 4 | 空間構成と機能設計 | 造園における空間と機能 | 1 | 空間の定義と構成要素 | 空間配置の計画と実施 | 2 | |
| | | | 2 | 私的空間と公共空間の設計 | 様々なユーザーのニーズに対応する設計 | | |
| | | | 3 | アクセシビリティと利用者の快適性 | 実用性と美学を融合させた空間創造 | | |
| 5 | 植物材料と配置 | 造園における植物の選定と配置 | 1 | 植物の生態的および美的特性 | 環境に適した植物の選択 | 2 | |
| | | | 2 | 植物選定のための条件評価 | 植物配置における美的と機能的考慮 | | |
| | | | 3 | 植物配置の原則と技術 | 植物の維持管理計画の作成 | | |
| 6 | 水景設計 | 水を取り入れた造園設計 | 1 | 水景の種類と機能 | 水景設計のプランニングと実施 | 2 | |
| | | | 2 | 水の持つ環境的・心理的効果 | 水のサステナビリティとエコロジカルデザイン | | |
| | | | 3 | 水景の設計と技術的考慮事項 | 水景を通じた空間の質の向上 | | |
| 7 | 照明と造園 | 造園における照明設計 | 1 | 照明の基本的な原則と設計技術 | 効果的な照明計画の作成 | 2 | |
| | | | 2 | 夜間の造園美学と照明の効果 | 環境に配慮した照明技術の選択 | | |
| | | | 3 | 持続可能な照明ソリューション | 照明を使用した空間演出の技術 | | |
| 8 | 土壌と植栽基盤 | 土壌管理と植栽基盤の設計 | 1 | 土壌の種類と特性の分析 | 土壌条件の評価と適切な改良方法の選定 | 2 | |
| | | | 2 | 土壌改良技術と施工方法 | 植物の健康と成長を支える土壌基盤の構築 | | |
| | | | 3 | 水はけと肥沃度の管理 | 土壌と水管理の持続可能な実践 | | |
| 9 | 造園法規と倫理 | 造園に関わる法規制と倫理的考慮 | 1 | 地域の法規制とガイドライン | 法的要件の解釈と適用 | 2 | |
| | | | 2 | プロジェクトの法的承認プロセス | 倫理的問題に対する対応策 | | |
| | | | 3 | 設計と実践における倫理的配慮 | 法規制に基づく設計の調整 | | |
| 10 | サステナブルな造園技術 | 持続可能な造園技術と方法 | 1 | エコロジカルデザインの原則 | 環境負荷を最小限に抑える設計の開発 | 2 | |
| | | | 2 | 持続可能な材料の選択と利用 | エコロジカルデザインの統合 | | |
| | | | 3 | 環境影響評価と管理 | 持続可能な設計の実践 | | |
| 11 | 造園プロジェクトの管理 | 造園プロジェクトの企画と管理 | 1 | プロジェクト計画の基本 | 造園プロジェクトの計画と実行 | 2 | |
| | | | 2 | リソースと予算の管理 | 効果的なリソース管理 | | |
| | | | 3 | プロジェクト監督とチーム管理 | チームワークとリーダーシップの発揮 | | |
| 13 | コミュニティベースの造園 | コミュニティとの連携による造園 | 1 | コミュニティエンゲージメントの手法 | コミュニティのニーズ評価 | 2 | |
| | | | 2 | 公共スペースの設計と利用 | 参加型設計プロセスの実施 | | |
| | | | 3 | コミュニティ参加型デザインの成功例 | 効果的な公共スペースの創出 | | |
| 13 | デジタルツールを活用した造園設計 | CADとその他のデジタルツールの使用 | 1 | CADソフトウェアの基本操作 | CADを利用した設計図の作成 | 2 | |
| | | | 2 | 3Dモデリングとビジュアライゼーション技術 | 3Dモデルを用いたデザインの評価 | | |
| | | | 3 | デジタルプレゼンテーションの作成 | デジタル技術を活用したクライアントプレゼンテーション | | |
| 14 | インタラクティブな造園デザイン | インタラクティブ機能を取り入れた造園 | 1 | インタラクティブな造園要素の概要 | インタラクティブなデザインの企画 | 2 | |
| | | | 2 | センサー技術とスマートデバイスの統合 | 技術統合の計画と実施 | | |
| | | | 3 | 参加型デザインの実践例 | ユーザーエンゲージメントの促進 | | |
| 15 | 造園設計の批評と評価 | 造園デザインの批評と自己評価 | 1 | デザインプロジェクトの批評方法 | 建設的な批評を行う能力 | 2 | |
| | | | 2 | ピアレビューとフィードバックの取り入れ | フィードバックをデザイン改善に活用する技術 | | |
| | | | 3 | 継続的な学習と改善の重要性 | 自己評価と自己改善の継続 | | |

評価方法：1.小テスト、3.パフォーマンス評価、3.その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等