ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学習目標	到達目標
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
KAN99-1-001	入門	共通	環境デザイン概論	必修	1	講義	2	1Q							環境デザインの現在	環境デザイン学科専任教員およびゲスト講師によるリレー方式の授業。各自が自分の研究や制作をとおして環境デザインを多角的に検証する。学科教育を担う教員の多様な専門性を通じて、環境デザインの幅広さと奥行きを深く知り、今後の学科での学びへの意欲を醸成すると共に、自身の将来の社会人としての姿を思い描ききっかけとする。	環境デザインの領域と職能の奥行きや可能性を理解し、自らの学びの可能性について把握することができる。	環境デザイン領域の広さと深さを理解した上で、自らの専門領域の設定に資する。	
KAN99-1-002	入門	共通	前近代建築史	必修	1	講義	2	1Q	双方向 遠隔						日本建築史+世界建築史	日本建築史がある種の物語であることを理解した上で、日本列島において建築・都市がどのように成立し、時代とともに如何なる空間的・機能的展開を遂げたのかを辿っていく。それとともに、その背景となる各時代の社会・文化や建築技術のあり方についても考えていきたい。また世界建築史においては、文化、環境、社会、宗教に目を向けながら、建築の歴史的、文化的価値を多面的に理解する感性を養う。日本建築史および世界建築史共に、近代以前までを扱う。	到達目標を踏まえ、関連する知識を積極的に調べたり、また可能であれば実際に現地を訪れるなどして歴史を生き活きたものと感じ、そのような実感を伴いながら自分なりにまとめることで理解を深めることができる。	自分たちの身の回りに存在する建築や都市は、どのように成立・展開してきたのだろうか。その答えを、建築・都市遺構や文字・絵画史料を解説することにより見つけられるようになって欲しい。そのための基礎的な力を身につけることを目標とする(日本建築史)。代表的な歴史的建造物を見て、時代背景、様式、およびその建設年代を察知できる力を身につける(世界建築史)。	
KAN99-1-008	入門	共通	環境デザイン基礎1	選択	1	演習	4	1Q							建築設計製図基礎1—製図法	建築図面のトレースや模型制作を通じて、図面表記のルール・記号・図法を理解し、3次元の空間と2次元の図面間の変換の過程や方法を習得する。製図道具の種類や使い方、図面の種類と意味、縮尺の概念、図面の描き方、模型の作り方などを動画と実演を用いて伝えると共に、立面図や平面図の彩色や、断面詳細図の好例のトレースによって空間性の表現についても学ぶ。	建築図面ならではの表記のルール・記号・図法を習得し、基礎的な図面表現ができる。また2次元の図面から3次元の空間を理解することができる。	製図法を習得し、建築設計の基礎となる図面表現を身につける。図面における線や寸法の意味を学ぶ。また模型表現の基礎も学ぶ。	
KAN99-1-003	入門	共通	環境デザイン論初歩	必修	1	講義	2	2Q	双方向 遠隔						カジュアルまちづくり論、建築設計論、インテリア設計論の初歩	学科教育の軸である「設計ルートガイドブック」を基盤とした授業。「初歩」はカジュアルまちづくり論0、建築設計論0(スタディ(エスキース)論)、インテリア設計論0(インテリアコーディネート)からなる。学科教育を担う教員の多様な専門性を通じて、環境デザインの幅広さと奥行きを深く知り、今後の学科での設計演習における具体的な学びのプロセスを理解すると共に、実社会においても同様のデザインプロセスにより構想されていくことを知る。	講義の内容を理解し、関連する知識を積極的に調べ、自分なりにまとめることで理解を深めることができる。	講義系科目(の内容や難易度)と演習科目との連動により、理論(設計論)と実践(設計)の緊密な往還を目標とする。	
KAN99-1-004	基礎	共通	環境デザイン基礎2	必修	1	演習	4	2Q							住宅の設計	古今東西の巨匠の住宅作品の分析や、いろいろな条件における空間化の手法など、様々な空間構成の原理や手法を試しながら、住宅の原型を設計する。また木造在来工法の基礎を学び、傑作住宅の軸組みをきっかけとしながら、スケール感と構法を意識した住宅の拡張案を提案し、設計図書としてまとめ表現する。建築設計製図の基礎的技術を習得するとともに、段階的に空間構成の原理や手法を試行することでスタディの引出しを増やしつつ、敷地分析から計画、設計までの一連のプロセスを学ぶ。図面作成と模型制作を併用した計画手法と、第三者へのより正確な伝達表現を習得し実践する。	豊かな空間を模型を試行することから発見し、発見した空間を人が住まうための空間として構想し、模型として組み立て図面に定着させることができる。	空間構成の原理や手法を実際の設計に応用できるようになる。住環境と人間の関係性を図面と模型にまとめ、第三者へ伝える能力を身につける。	
KAN99-1-005	入門	共通	近代建築史	必修	1	講義	2	3Q	双方向 遠隔						近代建築およびインテリアデザインの思想と歴史	建築史全体における近代建築の位置づけを理解し、その特質を学ぶ。身近な現代への波及効果を計りながら、産業革命以降のヨーロッパとアメリカを中心に影響力の大きかった事柄や他ジャンルの芸術運動との連動を見ていく(近代建築史)。また、生活環境においてももっとも身近で肌感覚に関わる「インテリア」について、現代までのインテリアデザインの興隆の流れをさまざまなジャンルや用途を横断する豊富な事例と共に概観する(近代インテリア史)。	自分達が扱って立つ「近代」について、建築史・インテリア史を含む、社会・生活史として切実に見直し、この先の世界を考えるきっかけとすることができる。	自分達が扱って立つ「近代」について、建築史・インテリア史を含む芸術史として捉え、その主要なプレイヤーや作品について記憶に定着することができる。	
KAN99-1-009	基礎	共通	環境デザイン基礎3	選択	1	演習	4	3Q							建築設計製図基礎2—空間分析	近代建築の巨匠が設計した住宅を自らの着眼点で選択し、建築家分析・図面分析・図面作成・模型制作を通して空間を把握し今後の建築設計の礎を築く。図面を読み解き実際に3次元で組み立てていく中で、設計者の意図と工夫やこだわりを体験し、立ち上がった空間が与える空気感を体験することで、様々な部材や事柄の集中表現である建築空間の質というべきものを学ぶ。	設計図面読解・空間読解および模型制作等の表現技法を発展させるとともに、合評での効果的なプレゼンテーション技術を学ぶ。それに加え、より踏み込んで設計者の意図と工夫やこだわりをより追体験し、様々な部材や事柄の集中表現である建築空間の質を感得することができる。	設計図面読解・空間読解および模型制作等の表現技法を発展させるとともに、合評での効果的なプレゼンテーション技術を学ぶ。	
KAN99-1-010	基礎	共通	PC・CAD初歩	選択	1	演習	2	3Q							プレゼン基礎+2D CAD基礎	演習課題などのプレゼンテーションシートを作成するために、Photoshopによる画像加工基礎、Illustratorによるグラフィック・レイアウト基礎を演習を通じて習得する。また事務系アプリケーションとしてOffice365の概要を学び、Excelによる表計算基礎などを習得する。コンピュータを用いた製図=CADとしては、手書き製図の次の段階として、二次元CADの基本操作をAutoCADを通して身につける。	各アプリケーションによってできることを理解し、基本的な操作ができ、美しいプレゼンシートを作成できる。Photoshopにおいては画像加工・合成ができ、Illustratorを用いては、画像やテキストの配置・構成によって情報を的確に伝える事ができる。Excelを用いては表計算を行、二次元CADであるAutCADを用いては、基礎的な図面を的確に短時間で作成できる。	各アプリケーションによってできることを理解し、基本的な操作ができる。Photoshopにおいては基礎的な画像加工ができ、Illustratorを用いて、画像やテキストの配置・構成ができる。Excelを用いては簡易な表計算を行える。二次元CADであるAutCADを用いては、基礎的な図面を作成できる。	
KAN99-1-006	入門	共通	建築一般構造1	必修	1	講義	2	4Q	双方向 遠隔						建築をかたちづくる基本	設計から施工に至る建築の品質を高める要素として、様々な建築分野での深い知識は欠かせない。本講では、今後修めべきより高度で専門的な学問・技術を習得していく上で必要とされる、基礎的な建築知識を身につけることを目指す。授業では、理解を進める方法として、歴史上節目とされる建築、或いは、身近に見られる建築、その他豊富な事例を題材に幅広い側面から見直し、技術と表現の歴史的かつ地理的なコンテクストに沿って、建築の材料と構法に対する理解を深めていきたい。	建築を構成する基本的な要素、材料、構造形式に関する基礎的な知識を習得し、設計において活用できる能力を身につけた上で、さらに技術と表現の歴史的かつ地理的なコンテクストに沿って、建築の材料と構法に対する理解を深め活用できる。	建築を構成する基本的な要素、材料、構造形式に関する基礎的な知識を習得し、設計において活用できる能力を身につける。	
KAN99-1-007	入門	共通	進級研究・制作1	必修	1	講義+演習	2	4Q							グループ課題「家具基礎」「ランドスケープ基礎」	「家具基礎」と「ランドスケープ基礎」として以下のような内容に取り組む。「家具基礎」:環境デザイン基礎II、IIIのふりかえりをかねて、2,3Qで制作した模型を利用しながら家具についての考察と模型制作を行う。講義にて古今東西の名作椅子を紹介し、自身のセレクトした椅子についてのリサーチを深める。グループでの発表や共有により知見を広げる。「ランドスケープ基礎」:同様に2,3Qで制作した模型を利用しながら、庭などの外部空間についての考察と模型制作を行う。講義にて古今東西の庭やランドスケープについて学び、グループでの発表や共有にて知見を深め、コンタ模型や樹木模型の作り方などの基礎を学び、建築と周囲の環境との有機的な関係を表現できるようにすることを旨とする。	「到達目標」に加え、主体的学習により、各DPIにおいて、一学年上の到達目標に近づけることができる「学習目標」である。それは、より具体的に能動的に自身の課題設定により事項を掘り下げ、より広範囲で深く根源的な問題群に接続することができるということである。	「各DPの1年次修了時の到達レベルの達成」が目標となる。以下学科ルーブリックから抽出する。 ・分野を問わず知識を吸収する(水平)。→「好き」を見つける。→それを軸に掘り下げてみる(垂直)。 ・吸収力、試行力(行動での)を高める。 ・姿をもって世界を観察する。 ・分野を問わず(頭で)試行する力を身につける(とりあえず考えてみる)。 ・知識・情報収集を繰り返す、「仮説力」「対応力」を獲得していく。 ・丁寧な「定着」(表現)が「力」となることを学ぶ。	

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標			
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6							
KAN99-1-011	基礎	共通	環境デザイン基礎4	選択	1	演習	4	4Q							30		70	身体スケールの環境デザイン	与えられた材料を用いて、自分自身のための椅子を実作する。家具の実作に不可欠の三面図や原寸図の描き方を習得する。既存の名作椅子の図面トレースを通じて各部スケールを参照すると共に、実作に向けては自身の身体スケールの実測を起点としながら進める。荷重を支えるための材の使い方と接合部を工夫することで、材の性質や力の流れといった、実際の家具や建築を成り立たせている根本的な条件について体感しながら学ぶ。	スケール感を体得する。デザインのプロセスやものづくりの苦しさ・楽しさを体験した上で、さらに材の性質や力の流れといった実際の家具や建築を成り立たせている根本的な条件や、ディテールの重要性について深く関心を抱くことができる。	スケール感を体得する。デザインのプロセスやものづくりの苦しさ・楽しさを体験する。	
KAN99-2-012	基礎	共通	環境デザイン論1	必修	2	講義	2	1Q							30	30	40	集合住宅設計論、インテリア素材論、建築設計論	学科教育の軸である「設計ルートガイドブック」を基盤とした授業。「環境デザイン論1」は2年生以上を対象とし、カジュアルまちづくり論1(→集合住宅課題に向けて)、インテリア設計論1[インテリア計画論・素材論](→cafe課題に向けて)、建築(住宅)設計論1[短計論](→本格的住宅課題に向けて)からなる。	講義の内容を理解し、並行して行われる演習(設計)に役立つ知識を探究し、講義で得た理論と関連付けてその知識を整理し、理解を深めることができる。	講義系科目(の内容や難易度)と演習科目との連動により、理論(設計論)と実践(設計)の緊密な往還を目標とする。	
KAN99-2-020	基礎	共通	環境デザイン1	選択	2	演習	4	1Q									30	70	小規模商業空間の設計	与えられた条件設定の中で空間を構成し、人の行動(アクティビティ)と空間の結びつき(関係性)を考察する。京都市街という環境の特性を把握した上で、基本となる構想があらかじめ設定されているという制約の下、賑わいあるいは安らぎの場となる小規模商業空間を構想し、図面や模型を含むプレゼンシートに表現する技術を修得する。	周辺環境を読み取り、様々な与件をふまえて自らの考えを構築、設計することができ、そしてそれを美しくと精度をもって図面や模型にまとめることができる。	周辺環境を読み取る能力、自らの考えを構築する能力、そしてそれを図面や模型にまとめる能力を身につける。
KAN99-2-021	基礎	共通	CAD1	選択	2	演習	2	1Q									40	60	3Dスタディ+2DCAD(実践)+アプリケーションの連携	三次元モデリングアプリケーションであるSketchUPを用いて、コンピュータ上で直感的な形態の生成・編集を習得し、建築・インテリア・ランドスケープ設計におけるスタディに役立てる。また、プラグインによるレンダリングも紹介する。2D CADにおいては、習得済みの基礎コマンドを用いて、実践的な図面の作成を学ぶ。これらのアプリケーションを用いて作成したデータを統合して、プレゼンテーションシートを作成する。	各アプリケーションによってできることを理解し、効率的に求められたデータを作成できる。SketchUPにおいては立体三次元モデルを立ち上げた上、魅力的な見せ方に整えることができる。AutCADを用いて、平面図・断面図といった実践的な図面を作成し、Illustrator等を用いて、美しい図面に整えられる。これらのアプリケーション間でのデータ連携を行い、美しいプレゼンテーションシートの作成ができる。	各アプリケーションによってできることを理解し、基本的な操作ができる。SketchUPにおいては基礎的なモデリングができ、図面から立体三次元モデルを立ち上げることができる。AutCADを用いては、平面図・断面図といった実践的な図面を作成できる。これらのアプリケーション間でのデータ連携を行い、効率的なプレゼンテーションシートの作成ができる。
KAN99-2-013	基礎	共通	建築計画論	必修	2	講義	2	2Q							40		30	30	建築の目的・機能と空間	ビルディングタイプごとに空間の分析・考察を行い、建築を秩序だてる方法を考える。さまざまな用途の公共建築物の実例を紹介しその設計の成り立ちを学ぶとともに、いくつかは施設を実地に訪れ体感する。ひとつの公共施設が成り立つためには実に多角的な視点からの検討が必要でそれらをどのように紡ぎあげていくべきかについての知見を蓄積する。	ビルディングタイプごとの計画の要点を抑え、分析できる知識を獲得し、見学する建築に対しても得た知識で建築を考察することができる。	建築計画の可能性について考え、設計活動に有効な手法を習得する。
KAN99-2-014	基礎	共通	環境工学	必修	2	講義	2	2Q							30		30	40	快適な建築環境を学ぶ	建物はまず、構造的に安全であること、美しいこと、そしてその中で快適に過ごせることが必要である。建物内は光・熱・音・空気・水といった物理的な要素からなりたっており、私たちは日々これらに囲まれ、利用し、生活している。この授業では、これらの環境要素の基本事項を学び、これらが建物内においてどのような現象として現れ、それが生活の快適性にどのように影響しているか、これらを建物内でどのようにコントロールすればより快適な環境となるか、について学ぶ。	建物内の光・熱・音・空気・水の諸現象への理解を深め、環境工学的な視点からの発想を空間デザインや快適性の創出に活かす力を養う。さらにこれら諸現象を建物内でどのようにコントロールすればより快適な環境となるか、について考察できる。	建物内の光・熱・音・空気・水の諸現象への理解を深め、環境工学的な視点からの発想を空間デザインや快適性の創出に活かす力を養う。
KAN99-2-015	応用	共通	環境デザイン2	必修	2	演習	4	2Q									30	70	住宅設計(実施レベル)	建築設計の基盤となる住宅設計を実践レベルで行う。現実の敷地を対象に、家族構成などの条件も加味し、なおかつ地域においてひとつの住宅が建つことの意味も問う。構造(軸組)や仕上げる素材もリアルに考え、短計図も描く。模型やCGでの検討と表現も活用する。敷地調査から計画まで、法規や環境にも配慮し、設計の一連のプロセスとその表現法を学ぶ。	到達目標を踏まえた上で、より高度な構成や、目に見えていなかった風景を現出させるアイデアなどを盛り込んだ、高次の住宅を提案できる。	建築のモノとしての成り立ち、社会的立ち位置などを、実施レベルの住宅設計課題にて考察し、現実的な建築設計の責任の重さとそれゆえの楽しさを感じながら、一連の設計作業プロセスを習得する。
KAN99-2-016	応用	共通	環境デザイン3	必修	2	演習	4	3Q									30	70	集合住宅による居住環境の設計(グループ課題)	外構計画や地域の環境形成にも配慮しながら、集合住宅による居住環境の設計を行う。実在する良好な低層集合住宅の敷地を対象として、現地調査やヒアリングをもとに、理想的な集合住宅環境をチームやグループで話し合いながら構想する。チームで設計することで主体性と社会性を身につけ、また設計者の構想をいかにして図面と模型などによる的確に表現で他者に伝えるかという点も学ぶ。	到達目標を踏まえた上で、チームで設計することで主体性と社会性を身につけ、その中で、より高度な構成や目に見えていなかった風景を現出させるアイデアなどを盛り込んだ、高次の集合住宅を提案できる。	居住環境についての理解を深め、場の情報を読み取る能力、自らの考えを構築する能力、それを図面にまとめる能力を身につける。
KAN99-2-022	応用	共通	環境デザイン論2	選択	2	講義	2	3Q							30		40	30	京町家論、木造伝統工法論、作庭論	学科教育の軸である「設計ルートガイドブック」を基盤とした授業。「環境デザイン論2」は2年生以上を対象とし、主に「京都」「伝統」に関わる内容とし、「京町家」「伝統工法」「作庭論」といった内容としている。「土壁塗り」などの実習も盛り込み、京町家保存の建築家、大工や左官、瓦屋といった職人、木造伝統工法の構造の専門家から実際に即した学びを得る。	講義の内容を理解し、並行して行われる演習(設計)に役立つ知識を探究し、講義で得た理論と関連付けてその知識を整理し、理解を深めることができる。	講義系科目(の内容や難易度)と演習科目との連動により、理論(設計論)と実践(設計)の緊密な往還を目標とする。
KAN99-2-023	応用	共通	CAD2	選択	2	演習	2	3Q									40	60	BIM+デジタルファブリケーション	二次元と三次元を横断するBIMアプリケーション(Archicad+)を習得し、効率的な三次元モデルと二次元図面の作成、およびレンダリングによるビジュアルイメージの作成を身に付ける。デジタルファブリケーション(レーザーカット)実習では、ウルトラファクトリーと連携し、デジタルデータから直接模型を作成できる技術の習得を目指す。	BIMアプリケーションによってできることを理解し、効率的にデータを作成し、美しい図面やレンダリングを作成できる。また、デジタルファブリケーション実習においては、二次元データをIllustratorを用いてデータを変換し、レーザーカッターを操作して、素材や目的に応じた美しい模型を作成することができる。	BIMアプリケーションによってできることを理解し、基本的な操作ができる。Archicadにおいては基礎的なモデリングができ、それを用いて二次元図面の作成およびフォトリアリスティックなレンダリングイメージの作成ができる。また、デジタルファブリケーション実習においては、二次元データをIllustratorを用いてデータを変換し、レーザーカッターを操作して、模型を作成することができる。
KAN99-2-017	応用	共通	建築一般構造2	必修	2	講義	2	4Q							40	30	30	素材と架構と空間特性	木質構造・鉄筋コンクリート構造・鉄骨構造など各種建築構造について、構造計画を行うのに必要な基本的事項を学び、空間に適した構造素材と架構形式の知識を習得する。架構模型の作成など各種ワークをまじえながら学習を進めていくことで、実感を持ちながら構造の部材と形式に親しむと同時に、設計演習課題においてその学びを適用することで実践的な知恵へとつなげていくことも目指す。	それぞれの構造・構法の特徴を理解し、建築・空間デザインの中に活かすことが出来る能力を身につける。さらに実感を持ちながら構造の部材と形式に親しむことで実践的な知恵へとつなげていくことができる。	それぞれの構造・構法の特徴を理解し、建築・空間デザインの中に活かすことが出来る能力を身につける。	
KAN99-2-018	基礎	共通	建築材料学	必修	2	講義	2	4Q	双方向遠隔						40	30	30	建築材料の特性を知る	本授業では、建築構造躯体の形式として一般的な鉄筋コンクリート造・鉄骨造・木造の材料である、コンクリート・鋼材・木材の材料特性(製造法・品質・強度・耐久性など)について学ぶ。重力・風・地震などの外力に対して建築構造躯体が安全かどうかを確認するためには、その剛性(硬さ)・耐力(強さ)もついて把握しておく必要があり、長期間に亘って存在していく上では、耐久性についても理解しておく必要がある。	建築業務の現場で必要な、建築材料に関する専門的知見を獲得する。さらに、重力・風・地震などの外力に対して建築構造躯体が安全かどうかという耐久性について理解し検討できる。	建築業務の現場で必要な、建築材料に関する専門的知見を獲得する。	

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
KAN99-2-019	基礎	共通	進級研究・制作2	必修	2	講義+演習	4	4Q							都市施設の設計(グループ課題)	高密度な都市空間に立地する都市施設を設計する。都市的文脈を調査分析し、都市生活に求められる各施設内容をプログラムした上で、独自の空間造形に挑戦する。さまざまな都市施設の事例紹介や当事者(設計・運営等)などの講義により知見を広めると共に、その場所にとどのような施設があるべきか、ということからグループで話し合い、立案から設計提案までを行う。1~3Qまでを振り返りながら各自の獲得スキルを確認し、お互い補い合いながら能力と対応力を高め自信につなげる。	「到達目標」に加え、主体的学習により、各DPにおいて、一学年上の到達目標に近づくことができることが「学修目標」である。それは、より具体的に能動的に自身の課題設定により事項を掘り下げ、より広範で深根源的な問題群に接続することができるということである。	「各DPの2年次修了時の到達レベルの達成」が目標となる。以下学科ルーブリックから抽出する。 ・具体的な与条件に対しての具体的な情報収集方法を模索する。 ・決断力、判断力を磨いていく。 ・均衡点を感知する能力を高める。 ・「試行(頭での)」の繰り返しによって、「思考」の論理を見出す。 ・論理的思考に向けた「仮説・検証」の試みを繰り返す中で、「ものごとを結びつける力」を獲得していく。 ・デザインを伝えるための言葉(キーワード・タイトル)を推敲し、要求された図面等をプレゼンボードに美しくまとめて表現できる(言葉とプレゼンボード)。	
KAN99-3-028	応用	共通	環境計画	必修	3	演習	4	1Q						都市公共施設の設計(領域別選択課題)	高密度な都市空間に立地する公共施設を設計する。都市的文脈を調査分析し、都市生活に求められる各施設内容をプログラムした上で、独自の空間造形により表現する。建築の結構に重きをおくか、内部空間に重きをおくか、また外部空間に重きをおくか、比重の異なる課題から各自の目標に沿って選択しながらも、いずれにせよ公共性というテーマを深めることを目的とする。	到達目標を踏まえた上で、主体的学習において「公共性」への考察を深め、より高度な構成や目に見えていなかった風景を現出させるアイデアなどを盛り込んだ、高次の都市公共施設を提案できる。	高密度な都市空間に立地する公共空間を設計することにより、建築計画・建築意匠上の諸問題や、建築と社会との関わりを学び、それぞれの要求を満たす提案を図面にまとめる。対象とする場の情報を読み取る能力、自らの考えを構築する能力、そしてそれを表現する能力を身につける。		
KAN99-3-036	発展	共通	環境デザイン論3	選択	3	講義	2	1Q						ポートフォリオ論、プレゼンテーション論、ディテール論	学科教育の軸である「設計ルートガイドブック」を基盤とした授業。「環境デザイン論3」は3年生以上を対象とし、進路指導もみずえた「ポートフォリオ論」「プレゼンテーション論」や「業界説明」「会社説明」などのキャリア系内容と、より実施設計、施工の現場に即した「ディテール論」を中心とする高度な設計系内容との2部構成で展開し。社会に出ていく意欲と緊張感を醸成する。	講義の内容を理解し、並行して行われる演習(設計)に役立つ知識を探究し、講義で得た理論と関連付けてその知識を整理し、理解を深めることができる。	講義系科目(の内容や難易度)と演習科目との連動により、理論(設計表現論)と実践(設計表現)の緊密な往還を目標とする。		
KAN99-3-037	応用	共通	庭園演習	選択	3・4	講義+演習	2	1Q						庭園維持・管理実習	京都市内の庭園で造園技術の基礎を学ぶ。同時に庭園等に関する現地講義も行う。「実習」を中心としながら、「造園学」「庭園史」といった講義も織り込まれ、材料や技法、歴史の知識を得ながら、学内や名称庭園における剪定や手入れの基本技術を修得する。毎回の作業日誌と発表会でのプレゼンテーションで自身の取り組みについて総括する。	庭園の維持・管理技術に関し、その背景にある京都の歴史文化と自然との関係を理解し、庭園空間に及ぼす効果を理解できる。	京都の自然と文化に育まれてきた庭園を味わいながら、樹木や植栽と共にその空間や景観を創りあげていく喜びを感じ、造園技術の基礎を身につける。同時にRLA資格対応の内容も習得する。		
KAN99-3-029	応用	共通	建築設備学	必修	3	講義	2	2Q	双方向 遠隔					建築の環境制御手法	建築設備のうち環境制御手法として重要な空調設備、照明設備を中心として、建築設備全般について講義を行う。建築デザインを行う者に必要となる建築設備の概要の理解、建築設備システムの要点、基礎知識の習得に努め、建築設備が「建築設計とどのように関わり、建築物においてどのように位置づけられているか理解することを目的とする。	建築物における設備システムの位置づけを理解し、よりよい生活空間・環境を設計・デザインするための基礎力を養った上で、身近な事例において実感をもち確認し理解を深めることで実践知を身につけることができる。	建築物における設備システムの位置づけを理解し、よりよい生活空間・環境を設計・デザインするための基礎力を養う。		
KAN99-3-038	応用	共通	過程設計1	選択	3	演習	2	2Q						「設計」の設計1	環境デザイン学科においては、各演習課題における立体的なプロセスにおいて知らぬ間に多様なマネージメント能力を獲得することができているはずである。そのことを自覚し、自信を獲得するためには、自身が課題の渦中にいる状況から一歩引いて、課題や設計を俯瞰する中で、「課題」を設計し、「設計」を設計する能力を確認する必要がある。ここでは必ずしも建築等の設計に限ることなく、あらゆる事柄の中から自身が興味ある対象を抽出し、それに対する「課題」を設計し、その課題に対する「設計」を設計するような試みの中で、大学における自身の営為をレビューしてみる。	到達目標を踏まえ、その「過程設計」が、より高度な構成や目に見えていなかったビジョンや風景を現出させるアイデアなどを孕んだものとして構想できる。	各自の興味により抽出した事柄について、「課題」となりうる側面を発見し「課題」の設計を試みる。そしてその「課題に対する設計」を設計すること、つまり「過程設計(プロセス設計)」を構想する力を身につける。		
KAN99-3-030	応用	共通	構造力学	必修	3	講義	2	3Q						力学の基礎を学ぶ	造形デザインにあたって基礎となる構造力学を理解し、その知識を習得する。建築物、土木構造物に限らず、身近なイスやテーブルの設計であっても、直感的な判断はもちろん、定量的な判断(つまり力学)は重要である。講義の前半では、テキストの内容について解説し、後半では、適宜、練習問題を解きながら考える。配布資料による講義が授業の中心となる。	造形デザインに必要な構造力学の基礎を理解する。力のつり合いをモデル化し、応力図を描ける程度の能力を身につけると共に、建築物に限らず、身近なイスやテーブルの設計であっても、直感的な判断に加え、定量的な判断を意識することができる。	造形デザインに必要な構造力学の基礎を理解する。力のつり合いをモデル化し、応力図を描ける程度の能力を身につける。		
KAN99-3-031	応用	共通	構造計画	必修	3	講義	2	3Q	双方向 遠隔					建築の構造体を探索する	建築構造は安全で美しい建築空間を実現するために重要な役割を果たす。この授業では不静定構造の解き方を理解したうえで、実際の建築空間を取り上げ、構造形式(鉄筋コンクリート構造・鉄骨構造・木構造など)や梁構造形式(組構造・アーチ構造・シェル構造など)について学習する。自身の設計演習課題の構造の検証にも適用しながら理解を深める。	基礎理論および不静定構造物の断面力算定法や崩壊荷重の基礎的な考え方について習得すると共に、実際の建築空間および自身の設計演習課題の構造の検証にも適用しながら理解を深めることができる。	基礎理論および不静定構造物の断面力算定法や崩壊荷重の基礎的な考え方について習得する。		
KAN99-3-032	応用	共通	建築法規	必修	3	講義	2	3Q	双方向 遠隔					建築基準法と関連法規	建築基準法関連法規を具体的な事例を含め考察し、身近なものとしてとらえる。また、法律を通して京都の景観について考える。「建築基準法」「都市計画法」「景観法」「集積規定」「単体規定」といった項目に沿って具体例に基づいた解説を行い、いくつかの設問・ワークに取り組み中で理解を深め「法規を抽象的でなく自分事として」定着していき、設計演習課題での適用の意識づけも高める。	建築と法令規制との関係を学び、より優れた建築を提案するための視点を養うと共に、法規を抽象的でなく自分事として定着していき、設計演習課題での適用の意識づけも高めることができる。	建築と法令規制との関係を学び、より優れた建築を提案するための視点を養う。		
KAN99-3-039	応用	共通	過程設計2	選択	3	演習	2	3Q						「設計」の設計2	環境デザイン学科においては、各演習課題における立体的なプロセスにおいて知らぬ間に多様なマネージメント能力を獲得することができているはずである。そのことを自覚し、自信を獲得するためには、自身が課題の渦中にいる状況から一歩引いて、課題や設計を俯瞰する中で、「課題」を設計し、「設計」を設計する能力を確認する必要がある。ここでは必ずしも建築等の設計に限ることなく、あらゆる事柄の中から自身が興味ある対象を抽出し、それに対する「課題」を設計し、その課題に対する「設計」を設計するような試みの中で、大学における自身の営為をレビューしてみる。	到達目標を踏まえ、その「過程設計」が、より高度な構成や目に見えていなかったビジョンや風景を現出させるアイデアなどを孕んだものとして構想できた上で、それをデザインとして緻密にまとめることができる。	各自の興味により抽出した事柄について、「課題」となりうる側面を発見し「課題」の設計を試みる。そしてその「課題に対する設計」を設計すること、つまり「過程設計(プロセス設計)」を構想する力を身につける。さらには自身でそれをデザインとしてまとめることができる。		
KAN99-3-033	応用	共通	まちづくり計画論	必修	3	講義	2	4Q						地域・都市の計画と環境デザイン	山や川等の自然、田園と村落、そして都市。これらは全てお互いに関連しながら地域の姿を形づけている。そのような地域をどう理解し計画するか、という点に対して、基本的な考え方や具体例を示す。また、さまざまな環境問題や社会問題を抱える現代における、まちづくりの発想や環境デザインのあり方について解説する。	社会の中でどのように「まち」がつくられてきたかを知り、環境をデザインするという点を「まちづくり」にどのように役立てることができるか、その方法を考えることができる。	まちづくりデザインが必要とされる社会の現状を知り、その基礎的デザイン手法を理解する。		

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
KAN99-3-034	応用	共通	建築積算・施工	必修	3	講義	2	4Q	双方向 遠隔	40		30	30			建設における積算および施工の基礎知識	積算は、設計図書からいくらで建設できるかについて、各部の材料の数量と単価、工事に関わる労務の価格に分解して理解することを目的とする。施工は、どのように建設するかについて、施工図書や工程計画の作成と工程管理の方法、各工事の特徴を通して理解することを目的とする。建築、インテリア、ランドスケープのそれぞれの積算・施工について理解を深める。	様々な建設タイプや工種毎に実際の施工方法のポイントを把握することができる。 またこれら工種を設計図書として発注された場合に、工事費としてどう積算されるのかのポイントを把握することができる。	建築施工・積算に関する諸業務を理解し要点を説明できる。 各種工事の概要を理解し要点を説明できる。 建築施工の今後について方向性を把握し要点を説明できる。
KAN99-3-035	発展	共通	進級研究・制作3	必修	3	講義・演習	4	4Q		10	10	20	20	20	20	「ショート課題」「ポートフォリオ作成」「定着と発表」(グループワークを含む)	3年生第3Qまでを振り返り、これまでの自身の作品をブラッシュアップすると共に「ポートフォリオ」という形に定着する。その際、各領域別のショート課題(1週間程度の制作期間)の連投も導入し、ポートフォリオの一層の充実も図る。就活の本番を控え、特に「発表」という部分に重点を置く。グループごとに自身の発表と、メンバーの発表に対するコメントを通じて、自身を客観的に観ると共に、論点の整理と伝達の技法を高める。講義は「ショート課題」に関するもの、「ポートフォリオ作成の実践」に関するもの、「プレゼンテーションの実際」に関するもの、で構成する。	「到達目標」に加え、主体的学習により、各DPにおいて、一学年上の到達目標に近づくことができることが「学修目標」である。それは、より具体的に能動的に自身の課題設定により事項を掘り下げ、より広範で深く根源的な問題群に接続することができるということである。	「各DPの3年次修了時の到達レベルの達成」が目標となる。以下学科ルーブリックから抽出する。 ・具体的な与条件に対して働いている見えない与条件(長い時間軸や都市的スケールなど)までを視野に入れた情報収集+分析方法を模索する。 ・自身の判断の拠って立つところを不断に検証し、他なるものへの配慮という視点が欠けていないか見直しながら課題に取り組む。 ・焦点を明確にできる力を身につける(問題点を的確に抽出しフォーカスできる) ・「試行(頭での)」と「思考」の繰り返しによって、論理的「分析」の力を磨く。 ・つづいて、好奇心や飛躍への勇気によって「つながらないものをつなげる力」を獲得していく。 ・空間表現の幅を拡げ、ひとりよがりにならない、あるいは他者の視点の獲
KAN99-3-040	応用	共通	ランドスケープ計画論	選択	3	講義	2	夏期 集中		40		30	30			ランドスケープデザインの発展過程を庭園史をふまえて理解し、環境の世紀としての現代におけるその新たな可能性を探究する。都市風景、広場、メモリアル、公園などのアーバンランドスケープと共に、森林の保全、河川と流域環境の保全、京都における庭園資産の環境維持機能などサステナビリティの観点からも論じ、環境の重要性について理解する。	日本と西洋の庭園史を振り返りながら近代ランドスケープデザインの発展経緯を学び、環境保全からランドスケープ・アーバンニズムに至るまで、その今後の展開の可能性について考察できる。	これからの人間が自然に向き合う姿勢とは何かを考えられるようになる。	
KAN99-4-041	発展	共通	環境デザイン研究1	必修	4	演習	2	1Q		10	10	20	10	30	20	ゼミ(卒制 制作指導)	「設計ルートガイドブック」に沿って、再度デザインプロセスとチェックポイント(ルーブリック)を振り返りながら、自身の「課題」設定を行う。ここでは「情報収集」フェーズに焦点を絞り、あらためて1~3年生までの蓄積を確認しつつ、4年生ならではの獲得すべき能力の確認も行う。PDCAサイクルによる主体的な振り返りを確実にできるようにグループワークなども設定し、自身に身についた力を確認し、自信をもって社会に出ていく準備をする。	到達目標を踏まえた上で、その「情報収集・分析」が次のステップである「仮説検証ループ」に効果的に結び付くような主体的取り組みができる。	「設計ルートガイドブック」に沿って、ここでは「情報収集」フェーズに焦点を絞り、あらためて1~3年生までの蓄積を確認しつつ、4年生ならではの情報収集・分析方法を身につける。
KAN99-4-043	発展	共通	環境デザイン研究2	選択	4	演習	2	2Q		10	10	20	10	30	20	ゼミ(卒制 制作指導)	「設計ルートガイドブック」に沿って、再度デザインプロセスとチェックポイント(ルーブリック)を振り返りながら、自身の「課題」設定を行う。ここでは「仮説検証ループ」フェーズに焦点を絞り、あらためて1~3年生までの蓄積を確認しつつ、4年生ならではの獲得すべき能力の確認も行う。PDCAサイクルによる主体的な振り返りを確実にできるようにグループワークなども設定し、自身に身についた力を確認し、自信をもって社会に出ていく準備をする。	到達目標を踏まえた上で、その「仮説検証・試行錯誤」が次のステップである「決断」フェーズに効果的に結び付くような主体的取り組みができる。	「設計ルートガイドブック」に沿って、ここでは「仮説検証ループ」フェーズに焦点を絞り、あらためて1~3年生までの蓄積を確認しつつ、4年生ならではの仮説検証と試行錯誤の方法を身につける。
KAN99-4-042	発展	共通	卒業研究・制作	必修	4	演習	8	後期		10	10	20	10	30	20	卒業研究・制作	4年間の学びを統合し、ひとつの表現として昇華させ、制作した作品を展示発表する。 「設計ルートガイドブック」に沿って、再度デザインプロセスとチェックポイント(ルーブリック)を振り返りながら、自身の「課題」設定を行う。ここではあらためて「情報収集」「仮説検証ループ」「決断」「定着」の全フェーズに焦点を絞り、あらためて1~3年生までの蓄積を確認しつつ、4年生ならではの獲得すべき能力の確認も行う。PDCAサイクルによる主体的な振り返りを確実にできるようにグループワークに加え、外部評価の機会なども設定し、自身に身についた力を確認し、自信をもって社会に出ていく準備をする。	「到達目標」に加え、主体的学習により、各DPにおいて、一学年上の到達目標に近づくことができることが「学修目標」である。それは、より具体的に能動的に自身の課題設定により事項を掘り下げ、より広範で深く根源的な問題群に接続することができるということである。	学修の集大成としてふさわしい内容とクオリティの作品を、卒業制作展で展示発表する。 「各DPの卒業時の到達レベルの達成」が目標となる。以下学科ルーブリックから抽出する。 ・知識量が蓄積し、探し方も拡がる中で、収集した情報を自分なりの情報に加工し、分類・分析することで設計に役立つ考察を行うことができる。(収集した情報の加工・分類・分析・考察) ・行動力を保証するのはあらゆる他なるものとのコミュニケーションだ。ここまで獲得してきた力をさらに磨き粘り強さと継続力を獲得する。 ・倫理は道徳のような固定的なものではなくしなやかさと瞬発力を必要とする。ここまで培った力に磨きをかけ、なぜその空間が必要か、提案が実現することでその空間をとりまく環境がどのように変化するかを問いつづける。 ・試行・思考・分析が蓄積する中で、それらを自分なりの論理に構築し、設計に役立てることができる。 ・これまでのステップの中で、「整理力(理由構築力)」「レイアウト力や画面整理・紙面の組立力、ストーリー組立力という意味での)構想力」を身につけ、空間の使われ方や時間の変化まで想像した実行案とする力を身につける。 ・時にスタディやプロセスも交え、なぜその空間が必要か、提案が実現することでその空間をとりまく環境がどのように変化するかを表現する力を身につける(コンセプトのビジュアライズ)。
KAN99-2-024	基礎	資格	絵画基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		50				50		絵画分野の基礎を身につける。 「見る・感じる・描く・考える」	基礎的なデッサンやスケッチの技法を習得するとともに、描くという行為を現代的な視点で見つめ直す機会とすると共に、絵画表現の今日的な可能性を制作実践を通して探究する。	学生が基礎的な技術の習得に努め、自己表現としての絵画的分野の表現を深く探求しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が絵画表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身につけることができる。
KAN99-2-025	基礎	資格	彫刻基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		50				50		彫刻分野の基礎を身につける。 「彫刻・立体造形による表現の可能性を探る」	彫刻表現の基本的な要素である量や塊を意識しながら、様々な手法と思考を繰り返して、いくつかの課題を通して、その作業の積み重ねから表現力を高める。また、その形成されたフォルムと空間との関係性や見え方、あり方を学ぶと共に、独自の表現の可能性を探り、立体表現の魅力を知ることとする。	学生が、基礎的な技術の習得に努めながら、自己表現としての彫刻的分野の表現を深く探求しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が彫刻表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身につけることができる。
KAN99-2-026	基礎	資格	工芸基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		50				50		工芸分野の基礎を身につける。 「型染・ある時代の文様」	学校教育において「工芸」という教科に求められる資質と能力について理解し、幅広く指導できる知識と技術を身につける。素材の基本知識や扱い方を制作を通して学び、オリジナルの図案をデザインしたうえ、型染の技法を用いてハンカチを制作する。完成させた作品を鑑賞、プレゼンテーションを行い工芸授業の開発につなげる。	学生が基礎的な技術の習得に努めながら、社会や生活における工芸品やモノのあり方を深く観察しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が工芸表現に関する基礎的な技能、知識を理解し、実際に制作することを通して体験的に技術を学び取る事ができる。さらに学校教育において幅広く工芸を指導できる知識と技術を身につけることができる。

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
KAN99-2-027	基礎	資格	デザイン基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		50				50		<p>デザイン分野の基礎を身につける。 「生活や社会に楽しさや優しさをもたらす、人間関係を豊かにするデザイン教育」</p> <p>学校教育の視点でデザインのあり方について、講義や演習を通して考えていく。美術教育における形や色彩などの造形要素を働きや、発想や構想する力の育成、学校教育におけるデザイン教育の現状と課題などを学び、学校での授業を想定した課題制作を通して、指導方法や評価方法の工夫、授業における技法、材料や用具の特性などの知識などを身に付け、美術教育の実践的な指導力へとつなげていく。</p>	<p>学生が基礎的な技術の習得に努めながら、社会や生活におけるデザインのあり方を深く考察しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。</p>	<p>学生がデザイン表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身に付けることができる。</p>	