

環境デザイン学科カリキュラムツリー 2021年度入学生用

進路	建築	インテリア	ランドスケープ	その他	進学
	設計・施工管理・営業・公務員・積算・出版	デザイン・設計・営業・家具職人	設計・コンサル・営業・庭師	留学・起業・事務	大学院
	大手設計事務所・大手ゼネコン・建設会社・建材メーカー・大手デベロッパ―・地方公務員・著名アトリエ事務所・中小設計事務所・工務店・地方公務員・積算事務所・建築出版会社	大手デザイン事務所・建材メーカー・レディメイド/オーダーメイド家具・中小デザイン事務所	大手設計事務所・大手コンサル・庭園材料メーカー・庭園職人・中小設計事務所・中小コンサル	ヨーロッパ留学・アトリエ事務所 起業・総合職	本学大学院・他大学（国公立）大学院・海外大学院

◎(講義)
◎(演習)

DP	人間力				創造力		
	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力

4	8	卒業研究・制作 4単位 4年間の集大成						
	7	環境計画VI 3単位 建築、インテリア、ランドスケープの専門性を深める						
3	集							
		建築積算・施工 2単位 建設における積算および施工の基礎知識			まちづくり計画論 2単位 地域・都市の計画と環境デザイン			
		環境デザイン論IV 2単位 ディテール	構造計画 2単位 建築の構造体を探求する	庭園演習II 2単位 名園演習2	建築法規 2単位 建築基準法と関連法規		環境計画III 3単位 建築+インテリア、ランドスケープ+まちづくり、住宅+庭園建築から選択	環境計画IV 3単位 建築、ランドスケープ、インテリア課題から選択
	集				環境保全論 2単位 サステナブル デベロップメント			
	5	ランドスケープ計画論 2単位 近代ランドスケープデザインの展開過程					アーキテクトラクトイスII 1単位 高度な設計技術の実践、設計スキルの向上	
2	集					アーキテクトラクトイスI 1単位 高度な設計技術の実践、環境芸術としての建築		
	4	建築設備学 2単位 建築の環境制御手法		庭園演習I 2単位 名園演習1		環境計画II 3単位 建築、庭園、家具課題から選択	環境計画I 3単位 住宅、ランドスケープ、インテリア課題から選択	環境デザイン論III 2単位 ポートフォリオとプレゼンテーション
	集				プロフェッショナル研究 2単位 10年後の自分に話を聞こう			
	4	建築材料学 2単位 建築材料の特性を知る	構造力学 2単位 力学の基礎を学ぶ			環境デザインIV 3単位 都市施設の設計		CADII 2単位 BIM+デジタルファブリケーション
1	集	建築計画論 2単位 建築の目的・機能と空間	環境工学 2単位 工快速な建築環境を学ぶ		環境デザイン論II 2単位 京町家論、木造伝統工法論、作庭論	環境デザインIII 3単位 集合住宅による居住環境の設計		
	3	建築一般構造II 2単位 素材と架構と空間特性				環境デザインII 3単位 住宅設計（実施レベル）		
	3	建築史II 2単位 世界建築史	環境デザイン論I 2単位 集合住宅設計論、インテリア素材論、建築短評論			環境デザインI 3単位 小規模商業空間の設計		CADI 2単位 3Dスタディ+プレゼン
1	集							
	2	デザイン基礎III 4単位 建築設計製図基礎2-空間分析					デザイン基礎II 4単位 身体スケールの環境デザイン	CAD初歩 2単位 プレゼン基礎+2D CAD
	集	建築一般構造I 2単位 建築をかたちづくる基本						
	1	デザイン基礎I 4単位 建築設計製図基礎1-製図法		環境デザイン特講II 2単位 京都・奈良の自然景観				
1	集	建築史III 2単位 近代建築およびインテリアデザインの思想と歴史		環境デザイン特講I 2単位 体験する環境デザイン		デザイン基礎IV 4単位 住宅の設計		
	1	建築史I 2単位 日本建築史						
		環境デザイン論初歩 2単位 まちづくり、建築、インテリア設計論の初歩			環境デザイン概論 2単位 環境デザインの現在			
		知識 (CHI) → i	思考力 (SHI) → iT	行動力 (KOD) → iTdP	倫理観 (RIN) → id	発想力 (HAS) → T	構想力 (KOS) → TdP	表現力 (HYO) → P
キーワード	「知識力(量)」「情報収集力(探し方)」	「思考力」「試行力(頭での)」「分析力」	「吸収力」「試行力(行動での)」「決断力」「判断力」「粘り強さ」「継続力」	「観察力(愛)」「均衡点の感知力」「焦点力」	「仮説力」「対応力」	「ものごとを結びつける力」「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」	「定着力」「(ひとりよがりにならない、あるいは他者の視点の獲得という意味での)表現力」	
設計ルート	「情報収集」 のフェーズと関係する	「情報収集」「試行(思考)実験⇔検証ループ」 のフェーズと関係する	「情報収集」「試行(思考)実験⇔検証ループ」「決断」「定着」 の全てのフェーズと関係する	「情報収集」「決断」 のフェーズと関係する	「試行(思考)実験⇔検証ループ」 のフェーズと関係する	「試行(思考)実験⇔検証ループ」「決断」「定着」 のフェーズと関係する	「定着」 のフェーズと関係する	

※必修は赤字

※選択は黒文字

環境デザイン学科の教育の軸となる「設計ルート」について

環境デザイン学科の学科教育の軸となる「設計ルート」は、
1. 「情報収集」→
2. 「試行(思考)実験⇔検証ループ」→
3. 「決断」→
4. 「定着」
の4つのフェーズからなる。

専門演習科目の役割は「設計ルートの繰り返しと蓄積」に尽きる。

専門講義系科目は、「設計ルート」のうち
1. 「情報収集」と2. 「試行(思考)実験⇔検証ループ」に
直接的なりソースを与え蓄積を生むと共に、
仮説検証ループを賦活する役割を担う。

「設計ルート」の各フェーズとDPとの関係

1. 「情報収集」は「知識」「思考力」「行動力」「倫理観」に関わる
2. 「試行(思考)実験⇔検証ループ」は「思考力」「行動力」「発想力」「構想力」に関わる
3. 「決断」は「行動力」「倫理観」「構想力」に関わる
4. 「定着」は「行動力」「構想力」「表現力」に関わる

「設計ルート」の各フェーズで身につく力

「情報収集」(i)で身につく力は、「知識力(知識量)」「情報収集力(探し方)」「分析力(知識・思考力)」「観察力(愛)」「行動力・倫理観」であり、その「観察力」の中には「読む力」や「聴く力」といった「吸収力」も含まれる。

「試行(思考)実験⇔検証ループ」(T)で身につく力は、「思考力」「試行力(俊敏な行動)」「仮説力(発想)」「対応力(所与の条件に対する様々なアプローチの仕方)」「ものごとを結びつける力(構想力、構築力)」である。

「決断」(d)で身につく力は、「決断力」「判断力」「行動力」「焦点力」「均衡点の感知力」(倫理観)、「整理力(理由構築力)」(構築力)である。

「定着」(P)で身につく力は、「定着力」や「(ひとりよがりにならない、あるいは他者の視点の獲得という意味での)表現力」および「(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」および「粘り強さ」や「継続力」という意味での「行動力」である。

DPの7つの力と「設計ルート」との関係

DP再表現と分類領域(分類領域はDPとそのまま重なる)。
インデックスとしては、設計ルートの各フェーズを表現するアルファベットを組み合わせる。

「情報収集」
I ... information, investigation, intelligence

「試行(思考)実験⇔検証ループ」
T ... trial(/and error), thinking, trigger

「決断」
d ... decision, direction, discovery

「定着」
P ... presentation, production, placing

【1-c】カリキュラムマップ（環境デザイン学科 2021年度カリキュラム）

芸術学部 ディプロマ・ポリシー		
人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

	<ul style="list-style-type: none"> ◎ DPを達成するために特に重要 ○ DPを達成するために重要 △ DPを達成するために望ましい
--	--

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力
環境デザイン概論	必修	1・2・3・4	講義	2	前期	○	△	△	◎			
環境デザイン論初歩	必修	1・2・3・4	講義	2	前期	◎	○	△	○			
建築史I	必修	1・2・3・4	講義	2	前期	◎	○	△	○			
建築史III	必修	1・2・3・4	講義	2	後期	◎	○	△	○			
建築一般構造 I	必修	1・2・3・4	講義	2	後期	◎	○	△	○			
環境デザイン特講 I (2021休講)	選択	1	講義	2	前期	○		◎	○			
環境デザイン特講 II (2021休講)	選択	1	講義	2	前期	○		◎	○			
環境デザイン論 I	必修	2・3・4	講義	2	前期	○	◎	△	○			
環境デザイン論 II	必修	2・3・4	講義	2	後期	○	○	△	◎			
建築史 II	必修	2・3・4	講義	2	前期	◎	○	△	○			
建築一般構造 II	必修	2・3・4	講義	2	前期	◎	○	△	○			
建築計画論	必修	2・3・4	講義	2	前期	◎	○	△	○			
構造力学	必修	2・3・4	講義	2	後期	○	◎	△	○			
建築材料学	必修	2・3・4	講義	2	後期	◎	○	△	○			
環境工学	必修	2・3・4	講義	2	後期	○	◎	△	○			
プロフェッショナル研究	選択	2	講義	2	後期	○	△	○	◎			
環境デザイン論 III	選択	3・4	講義	2	前期	○	○	△	△			◎
環境デザイン論 IV	選択	3・4	講義	2	後期	◎	○	△	○			

テーマ	授業概要	到達目標
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	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。
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。	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。
日本建築史	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。	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・絵画史料を解読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。
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。古代から現代まで、インテリアデザインの興隆の流れを概観する。	自分達が拠って立つ「近代」について、切実に見直し、その先を考えるきっかけとする。
建築をかたちづくる基本	歴史上節目とされる建築や身近に見られる建築を題材に、建築の材料と構法に対する理解を深める。	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。
体験する環境デザイン	京阪神地区における環境デザインの実例および素材工場を見学する。建築・都市・ランドスケープ・インテリアが一体となった事例に焦点をあて、現代に求められる環境デザインへの理解を深める。	環境デザインの実例から、7つの領域を一体のものとして学び、環境デザインの社会的役割と可能性について知見を得る。
京都・奈良の自然景観	歴史文化の集積する京都・奈良における自然環境要素に焦点を絞り、フィールドの中で体感することを通じて、環境デザインを考究する。	京都の豊かな自然をフィールドに、外部環境の計画に必須である植物の特徴と生育環境についての基礎知識を身につける。
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。「I」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【矩計論】（→本格的住宅課題に向けて）からなる。	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。
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。「II」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」といった内容となり、「土壁塗り」などの実習も盛り込む。	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。
世界建築史	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。	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。
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。	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。
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。	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。
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。	造形デザインに必要なとなる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。
建築材料の特性を知る	建築構造躯体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。	建築業務の現場に必要な、建築材料に関する専門的知見を獲得する。
快適な建築環境を学ぶ	光・熱・音・空気・水といった環境要素の基本事項を学び、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。
10年後の自分に話を聞こう	「しごと」をしている人へのインタビューやプロフェッショナルによる講義を通して、自分自身のキャリアプランを再検討する。	自分自身のキャリアプランをより現実化する。
ポートフォリオ論、プレゼンテーション論	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。「III」は3年生以上を対象とし、進路指導もみすえ、「ポートフォリオ論」「プレゼンテーション論」で構成する。	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。
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。「IV」は3年生以上を対象とし、「ディテール論I」「ディテール論II」とし、実施設計、施工の現場に即した高度な内容を盛り込む。	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。

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
建築設備学	必修	3・4	講義	2	前期	◎	○	△	○				建築の環境制御手法	空調設備、照明設備を中心に、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位置づけられているか理解する。	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う。
ランドスケープ計画論	選択	3・4	講義	2	前期	◎	○	△	○				近代ランドスケープデザインの展開過程	近代ランドスケープ誕生から現代までのランドスケープデザインの発展過程を、作品事例から学ぶ。	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。
まちづくり計画論	必修	3・4	講義	2	後期	○	○	△	◎				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あいながら地域の姿を形づくっている。そのような地域をどう理解し、計画するか？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。
構造計画	必修	3・4	講義	2	後期	○	◎	△	○				建築の構造体を探求する	実際の建築空間を事例に、構造形式(鉄筋コンクリート構造、鉄骨構造、木構造など)や架構形式(組積造、アーチ構造、シェル構造など)について学習する。	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。
建築法規	必修	3・4	講義	2	後期	○	○	△	◎				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。
建築積算・施工	必修	3・4	講義	2	後期	◎	○	△	○				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、工事に関す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。
環境保全論	選択	3・4	講義	2	前期	○	○	△	◎				サステナブル ディベロップメント	環境にまつわる諸問題と対処の考え方、森林の保全、河川と流域環境の保全、公園資産の環境維持機能について学ぶ。	広範な環境問題の諸相を理解し、環境デザインの実践において必要な環境保全に関する知見を獲得する。
デザイン基礎Ⅰ	必修	1	演習	4	前期	◎	○					○	建築設計製図基礎Ⅰ—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。
デザイン基礎Ⅱ	選択	1	演習	4	後期	△	△	○	△	○	◎	△	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。	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。
デザイン基礎Ⅲ	必修	1	演習	4	後期	◎	△	○	△	△	△	○	建築設計製図基礎Ⅱ—空間分析	近代の影響力の大きい建築家やデザイナーが設計した住宅や家具を自らの着眼点で研究・分析し、図面分析・模型制作を通して今後の設計制作の礎を築く。	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。
デザイン基礎Ⅳ	選択	1	演習	4	前期	△	○	△	△	◎	△	○	住宅の設計	段階的に空間構成の原理や手法を試行しながら、住宅を設計する。建築設計製図の基礎的技術を習得するとともに、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。	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。
CAD初歩	選択	1・2・3・4	演習	1	後期	○						◎	プレゼン基礎+2D CAD	「初歩」は「プレゼン基礎(Adobe)+2次元CAD(AutoCAD)」の習得を目指す。	基本ソフトウェアの使用法を修得すること。パネルプレゼンテーションの基本と応用を学ぶとともに2次元CADを習得する。
環境デザインⅠ	必修	2	演習	3	前期	△	○	△	△	◎	○	△	小規模商業空間の設計	賑わいあるいは安らぎの場となる小規模商業施設を構想し、図面や模型に表現する技術を修得する。	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。
環境デザインⅡ	選択	2	演習	3	前期	△	○	△	△	◎	○	△	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。構造(軸組)や素材もリアルに考え、矩計図も描く。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。	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。
環境デザインⅢ	必修	2	演習	3	後期	△	○	△	△	◎	○	△	集合住宅による居住環境の設計	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。設計者の構想を、図面と模型により的確に表現する。	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。
環境デザインⅣ	選択	2	演習	3	後期	△	○	△	△	◎	○	△	都市施設の設計	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。	建築計画・建築意匠上の諸問題や、建築と社会・環境との関わりを学び、それぞれの要求を満たす内容を表現する能力を獲得する。
CADⅠ	選択	2・3・4	演習	2	前期							◎	3Dスタディ+プレゼン	「3Dスタディ+プレゼン:SUモデリング+レンダリング」の習得を目指す。	基本ソフトウェアの使用法を修得すること。3Dcadによるスタディとプレゼンに向けて、sketchupによるモデリングやレンダリングの技術を身につける。
CADⅡ	選択	2・3・4	演習	2	後期							◎	BIM+デジタルファブリケーション	「BIM+デジタルファブリケーション:Archicad+ウルトラ実習」の習得を目指す。	基本ソフトウェアの使用法を修得すること。BIM+デジタルファブリケーションの活用に向けて、Archicadの習得とウルトラファクトリーでの実践的実習を行う。
環境計画Ⅰ	必修	3	演習	3	前期	△	○	△	△	○	◎	△	都市公共施設の設計	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。	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。
環境計画Ⅱ	選択	3	演習	3	前期	△	○	△	△	○	◎	△	領域別選択課題1	複数の領域別課題からひとつを選択し、図面・模型等により表現する。	各自が構想した内容を、図面・模型等により的確に表現する能力を身につける。
環境計画Ⅲ	必修	3	演習	3	後期	△	○	△	△	○	◎	△	複合業務施設の設計	都市の将来像を想定しつつ、周辺地域の十分なりサーチにより環境や文化の文脈に配慮した都市拠点空間を提案し、図面・模型等により表現する。	各自が構想した複合業務施設を、図面・模型を通して的確に表現する。各自が構想した複合業務施設に必要な空間構成力の養成。
環境計画Ⅳ	選択	3	演習	3	後期	△	△	△	△	○	○	◎	領域別選択課題2	複数の領域別課題からひとつを選択し、図面・模型等により表現する。	各自が構想した内容を、図面・模型等により的確に表現する能力を身につける。
庭園演習Ⅰ	選択	3・4	演習	2	前期	○	△	◎	○	△	△	△	名園演習1	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講義も行う。	名園を味わいながら、木造り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。
庭園演習Ⅱ	選択	3・4	演習	2	後期	○	△	◎	○	△	△	△	名園演習2	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講義も行う。	名園を味わいながら、木造り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。

