

卒業設計 / 4年生前期・後期課題

**佐賀市街地再生計画 大川光雄**  
佐賀市街地は、既存に道路が走り、クリークが創るの目状に存在する特徴がある。そこでクリークをつなげ、「クリーク運河」を計画する。道路によって分断されていた様々な要素が河川によってリンクし市街地全体が活気づいていく。

**山川新・花集落 松木和彦**  
現在、農家の減少が叫ばれているが、農業を始めた人達は増加傾向にある。しかし畠収するにあたって農業技術がないなどの悩みがある。そこで農業をしたいという気持ちさえあれば農園が学べる研修施設を計画する。

**ロジイリジ ブラ田由美**  
名山町商店街をロジイリジすることで、魅力的な路地空間を残していく。現在の路地の要素を大切にしながらマスタープランを作成し、それを基に再生を行う。名山町商店街は、徐々に風景をかけて変化していく、新しい魅力的な路地空間に生まれ変わる。

**鹿児島三十六景 濱崎梨沙+中村直人+王東播**  
2005年度 日本国会議学会設計競技 風景の構築 -建築をとおしての場所の発見-  
タジマ賞受賞実績

**災害支援物資 Air-brick 小田切真知+齋藤浩文+瀬戸口広樹**  
第5回 大学発ベンチャービジネスコンテスト グランプリ受賞  
第2回 CVG全国大会 TDK特別賞受賞

**鹿児島のシルバーオーク島は、時代の流れによって様々な表情をみせています。市内では都市に埋もれてしまっている桜島であるが、空間の接觸により建築の隙間から見ることができるスキマジア(隙間からの反射)の存在を免見している。**

**2005年度 建築設計演習カリキュラム**

前期	後期
1年 設計基礎演習 I	設計基礎演習 II
▼ 「設計実習演習」他	
「SM立方の自己居住空間」	
2年 建築設計第一	建築設計第二
「住宅作品・敷地分析」	
「学内アメニティ施設」	
「住宅」	
「小学校」	
3年 建築設計第三	建築設計第四
「大空間」	
「病院」	
「環境に配慮した複合施設」	
「集合住宅」	
4年 畢業設計	

※2006年2月23日に2005年度学生設計課題の後期課題を中心として、学内合同講評会が行われました。今回掲載の設計課題作品は、学内合同講評会に提出されたものであります。

学内合同講評会  
日時：2006/02/23  
場所：工学部創造201号室  
【クリエイター】  
教授：松本栄光  
助教授：安川直弘・木方千博  
准教授：宇佐美義之【ワカス建築設計事務所代表】  
高橋正治【高橋正治建築設計事務所 人物研究会代表】  
武田敏也【武田建築藝術事務所代表】  
渡辺誠一【渡辺建築設計事務所代表】  
村山義弘【建築工房 自然の家】  
野村龍二【龍建築】  
助手

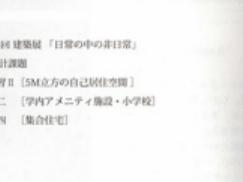
鹿児島大学 工学部 建築学科 建築設計作品集 aae vol.1  
編集：鶴波亮亮【鹿児島大学大学院理工学研究科博士前期課程2年】  
編集協力：徳田弘【助手】  
監修：木方千博【教授】・鈴木桂二【助手】

鹿児島大学 工学部 建築学科  
〒890-0065 鹿児島市郡元1丁目21-40  
ホームページ <http://aae.aae.kagoshima-u.ac.jp/>  
問い合わせ先 office@aae.kagoshima-u.ac.jp

**[contents]**  
2005年度 第48回 建築報「日常の中の非日常」  
2005年度学生設計課題  
・設計基礎演習 II [SM立方の自己居住空間]  
・建築設計第一 [学内アメニティ施設・小学校]  
・建築設計第二 [集合住宅]  
・卒業設計  
コンペ入賞作品  
INFORMATION

aae  
vol.1Dept. of Architecture and Architectural Engineering  
Kagoshima University

鹿児島大学 工学部 建築学科 建築設計作品集



**建築設計第二／2年生後期第1課題**

**建築設計第二／2年生後期第2課題**

**建築設計第四／3年生後期第2課題**

**建築設計第二／2年生後期第1課題**

**建築設計第二／2年生後期第2課題**

**建築設計第二／2年生後期第1課題**

**建築設計第二／2年生後期第2課題**

**建築設計第四／3年生後期第2課題**

**【学内アメニティ施設】**

**【課題概要】**  
鹿児島大学内の現中央食堂がある場所に、充実した大学生活を支援し学内で活発な活動を促すような学内アメニティ施設を計画する。

**【プロダクション】**  
以下の機能は基本的にはあるものとするが、その中に付けてはシナジーに基づき各自で決定する。  
 - 居室(200戸程度)  
 - 学生寮(50戸程度)  
 - カフェコワーキング(50坪以上)  
 - 健康コーナー(300坪以上)  
 - 部屋ーサーカスを実現するスペース  
 (例：研究室、ホール、サークル室など)

**CONNECTING STAGE 長谷川幸太**

カフェテリアとオーディトリウムの2つのボリュームの間をステージと位置づけ、そこから各学部方向へ階段をめぐらすことでも人々をステージと導く。また半地下にすることで地元に視認性を出し、見る見られるの関係をつくりだすことにより刺激的な学校生活を提供する。

**STEP SCHOOL 長谷川裕子**

スクールームの間にオープンスペースを設置することでグラスルームの空間つながりを緩和する。そして、それらのままでリフトユニット間を引き抜けの空間でつなげていくことで、学内全体が一体感をもつて見える学校を計画した。

**HAPPY STREET 出水里枝**

明るく楽しい外部空間をもつ集合住宅の提案。波形の住棟を東西方向に連続的に配置し、また敷地内に計画した生活支援センターは、住棟を貫通するメインの軸線沿いに配置し、住人と外部の人との接点とする。

**明日への広場 中原裕次郎**

広場を中心とした集合住宅の提案である。敷地を連続した建築で取り囲み、敷地の中心部に広場を形成する。また鹿児島の夏の気候を意識し、外周部の建築に縁側、そこから各学部方向へ階段をめぐらすことでも人々をステージと導く。また半地下にすることで地元に視認性を出し、見る見られるの関係をつくりだすことにより刺激的な学校生活を提供する。

**CONNECTING STAGE 内村幸太**

スクールームの間にオープンスペースを設置することでグラスルームの空間つながりを緩和する。そして、それらのままでリフトユニット間を引き抜けの空間でつなげていくことで、学内全体が一体感をもつて見える学校を計画した。

**STEP SCHOOL 長谷川裕子**

明るく楽しい外部空間をもつ集合住宅の提案。波形の住棟を東西方向に連続的に配置し、また敷地内に計画した生活支援センターは、住棟を貫通するメインの軸線沿いに配置し、住人と外部の人との接点とする。

**HAPPY STREET 出水里枝**

明日への広場 中原裕次郎

広場を中心とした集合住宅の提案である。また鹿児島の夏の気候を意識し、外周部の建築に縁側、そこから各学部方向へ階段をめぐらすことでも人々をステージと導く。これにより中の広場は周辺地域に向いた半地下にすることで地元に視認性を出し、見る見られるの関係をつくりだすことにより刺激的な学校生活を提供する。

**Board Walk 福元美紗**

それぞれのプログラム(用途)を少しずつ重なり合わせ、一体感を持たせた内部空間をつくり、それをめぐることのできる起伏を持った屋根で覆う。そうすることによって動線・接觸が交差し、コミュニケーションや新たな出会いが促進される施設になると考えた。

**遊歩考案 益田亜季**

街中に住む小学生が広々と学び歩ぶことの出来るL型の基本単位をグリッド状に配置し、それを結合・分離させる。さらに創造的な変化を与えることにより様々なスケールの空間を敷地全体に創出した。

**集まって住むということ 加世田朋子**

この集合住宅は神経細胞がシナプスで結ばれていくイメージから生まれた。ガラス張りの住戸同士を結ぶスロープを通して、住民達のネットワークを深める。この創造的な建築は、集住としての新たな人ととの関係性を示す。

**Complex City 野村正憲**

都市の要素を集合住宅に挿入することで、コミュニティが生まれることで、学び歩ぶことの出来るL型の基本単位をグリッド状に配置し、それを結合・分離させる。さらに創造的な変化を与えることにより様々なスケールの空間を敷地全体に創出した。

**Board Walk 福元美紗**

それそのプログラム(用途)を少しずつ重なり合わせ、一体感を持たせた内部空間をつくり、それをめぐることのできる起伏を持った屋根で覆う。そうすることによって動線・接觸が交差し、コミュニケーションや新たな出会いが促進される施設になると考えた。

**遊歩考案 益田亜季**

街中に住む小学生が広々と学び歩ぶことの出来るL型の基本単位をグリッド状に配置し、それを結合・分離させる。さらに創造的な変化を与えることにより様々なスケールの空間を敷地全体に創出した。

**集まって住むということ 加世田朋子**

この集合住宅は神経細胞がシナプスで結ばれていくイメージから生まれた。ガラス張りの住戸同士を結ぶスロープを通して、住民達のネットワークを深める。この創造的な建築は、集住としての新たな人ととの関係性を示す。

**Complex City 野村正憲**

都市の要素を集合住宅に挿入することで、コミュニティが生まれることで、学び歩ぶことの出来るL型の基本単位をグリッド状に配置し、それを結合・分離させる。さらに創造的な変化を与えることにより様々なスケールの空間を敷地全体に創出した。