

**I. 設計条件**  
 -全体コンセプト方向性※  
 その詳細 **I-4.留意事項**  
 チェック **II-3.計画の要点**

**問題文**

**II. 要求図書**  
 図面の仕様書  
 最も解答に近い  
 アウトプットの記述

建築物の公開性・回遊性  
 建築物がより開かれた計画  
 を求められたり、  
 商業施設であることから、回  
 遊性が求められたりします。  
 いわゆる機能主義による使い  
 やすさだけでない要求は、よく  
 読み解く必要があります。

**1. 敷地及び周辺条件**  
 敷地形状  
 接道条件  
 隣地条件  
 敷地内特殊条件  
 の4条件のうち、  
 主に接道・隣地条件から  
 仮アプローチを決定する。

**A: 仮アプローチ決定**

**2. 建築物**  
**1) 階数・構造**  
**2) 床面積** → 最大床面積/階数  
 → 施設ボリュームをイメージ  
 → 建築面積指定がある場合  
 も考えられる  
**3) 要求室**  
 → 要求室だけが内部条件※

**B: 最大建築面積設定**  
 ・建築面積上限  
 ・階数  
 ・最大床面積  
 ・非外構部分面積

**D: 積上図1**  
 ・ざっくりイメージ

**3. その他の施設**  
 ・広場系の外部空間  
 ・駐車場条件  
 ・駐輪場条件  
 ・セットバック条件

**※3) 要求室**  
**面積情報**  
 ①全室リスト化(作成)  
 ②部門設定  
 ③各室面積設定  
 ④部門面積小計  
 ⑤全室面積計算  
 ⑥目標床面積/⑤  
 =廊下率  
 ⑦各ゾーンの面積と  
 割合の把握

各ゾーンの面積について  
 は、掛け算で計算する  
 方法(グロス)と、足し算  
 で計算する方法(ネット)  
 があります。年度によっ  
 てやり方が異なりますが、  
 両方できるようになっ  
 ておきましょう。

**D: 各ゾーン面積と割合の把握**

**動線情報**  
 ◎動線の拾い出し  
 →特記に指示された動線

**C: 基本イメージ  
 + 特殊な動線**

**高さ情報**  
 ◎高さ情報の拾い出し  
 (吹抜けや天井高さ指定)

**D: 積上図2(立体イメージ把握)**

読解=問題文→材料→  
 加工(ABCDD'E)→まとめ  
**まとめ=ポイントの抽出**  
 いつもと異なる点、新しい点、迷う点、  
 不明な点が全てポイントとなる。  
 ↓  
 ここで解答(プラン)がばらける  
 ↓  
**エスキース方針を立て捨てプランへ**  
 ↓  
 方針:A案...部門Aを1階へ  
 方針:B案...部門Aを2階へ  
 ↑  
 広場、飲食、その他の室あたりが  
 方針の分かれ目になるはず。

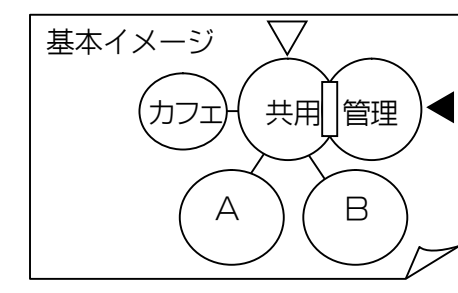
**エスキース(プランニングプロセス)**  
 1)方針に従い、読解内容から、基本となるゾーンイメージを設定する。  
 A案 5分程度  
 で結論 比較せずに1/400に  
 入るとプランが破綻した際  
 に戻ることができない  
 B案 A案と  
 比較検討

A案/B案を比較しつつ、  
 ポイントの抽出、問題文と  
 プランニングアーカイブ\*2を  
 照らし合わせながら、案を決定

2)6分割程度でざっくりゾーニングの確認  
 3)建築物の設定したグリッドの奥から、各ゾーンを詰めていく  
 4)中央入口付近に残った部分が共用部となる。  
  
 5)コアゾーニング  
  
 ←コアはこのあたりにしか配  
 置できなさそうと判断  
 →二方向避難用階段必要

**プランニング(狭義のエスキース)**  
 6)コマレベルでのプランニング(ブロックゾーニング図)  
  
 7)1/400での検討、チェック  
 8)計画の要点そして1/200へ

読解ステップ



**雛形動線イメージ\*1**  
 事前からストックしておいた雛形と  
 なる**公共施設の基本イメージ**を使  
 いつつ、問題文が要求している特殊  
 な動線を拾い出す

**プランニングアーカイブ\*2**  
 事前からプランニングの評価軸を  
 鍛えておくこと。  
 ◎ 動線計画の原則  
 ◎ プランニングパーツストック