

番号	キーワード	テーマ	講義者	学科及び職階	内容
Y-1	空間デザイン	経験に基づく建築空間のデザイン手法	梅原 悟	建築・デザイン学部／空間デザイン専攻 教授	・自身の経験から建築空間の設計やデザインへのアプローチ方法 ・ヨーロッパ(オランダ・北欧)での建築設計の教育と実務 ・建築を中心とした空間デザイン(都市、住空間、インテリア、家具デザイン)の拡張性 ・建築設計における国際性
Y-2	空間デザイン	建築・空間ビジュアライズ	太田 琢也	建築・デザイン学部／空間デザイン専攻 准教授	情報技術の進歩から、最近ではSNSを中心に身近に見られるようになった建築CGパース。図面の情報に加え、それだけでは読み取ることが難しい情報を付与し、たくさんの情報を統合してCGや動画などの媒体で表現します。建築ビジュアライズでは、更にその空間や建築が在ることでのような景色が生まれてくるのかまで掘り下げて表現します。本出張講義では、このような建築ビジュアライズの制作過程や作品の紹介、表現技法の解説などを行います。また、建築プレゼンテーションにおける仮想空間の使われ方などについても紹介します。
Y-3	空間デザイン	デザインとアートの社会での役割	金村 仁	建築・デザイン学部／空間デザイン専攻 教授	生成AIの発達により、誰もがAIの力を借りて「作品」を作れる時代になりました。こうした状況では、クリエイターだけでなく、さまざまな分野でクリエイティブな思考を持つ人材が求められています。その鍵となるのが、デザインやアートの考え方を学び、既存概念にとらわれず新しいアイデアを生み出す力です。古今東西のアーティストやデザイナーが何をどのように考えてきたのかを知ることは、仕事の企画や学校の課題にも役立ちます。具体的な事例を紹介しながら、創造的な発想を育む方法をわかりやすく解説します。
Y-4	空間デザイン	ゲームの技術と空間デザイン	上善 恒雄	建築・デザイン学部／空間デザイン専攻 教授	ゲーム開発に使われる技術は、楽しいビデオゲームを作り出すだけでなく、安全・安心な生活や社会の基盤を発展させる力を持っています。インターネットにはあらゆるモノがつながり、大量のデータや人工知能が社会を支えるように進んでいます。 ゲームは自由に最先端技術を応用できる場で、未来の実験場でもあり、広い意味での空間デザインの一つです。 一緒に未来を見ませんか？
Y-5	空間デザイン	建築や都市の空間デザイン	深川 礼子	建築・デザイン学部／空間デザイン専攻 教授	私たちが暮らしている街は、建物や道、公園や広場などたくさんの空間が集まってできています。そこにあるモノや空間は、建築の設計を含めて、全て誰かによって「デザイン」された空間です。私たちの街の、どこにどんなデザインがあるのか、それによってどんなことが起きているか、デザインは何か起こせるのか。何気なく過ごしていると気付かない「デザイン」のありかたを、身近な街や海外など、いろいろな例を通して紹介し、「建築や都市の空間デザイン」を見ることを通して、建築・デザインの視点を体験する授業です。
Y-6	空間デザイン	人の暮らしと公共空間のデザイン／社会データ分析	寶珍 宏元	建築・デザイン学部／空間デザイン専攻 講師	建築の内外に関わらず、空間(特に公共空間)では多くの人々が暮らしています。空間をデザインするにあたり、どのようなアクティビティを創出・共存できるか？ということを考えることは大切です。そこで、本講義では、「空間(Space)を居場所(Place)に昇華させるための公共空間のデザイン」や、そのための「参加型のデザイン手法」について講義します。また、世の中で溢れている情報を「どのように公共空間のデザインに活用していくか」という点についても講義します。
Y-7	空間デザイン	天然の模様、人工の模様	光石 暁彦	建築・デザイン学部／空間デザイン専攻 准教授	私たちが日々の暮らしの中で目にするものの中には、実に豊かな模様を持っているものがあります。それらの中には、自然の法則に従って出来上がったものから、人間が人工的に作り出したものまで様々です。例えば、木材の切断面には美しい木目模様を見ることができますし、京都市内の通りは碁盤の目のように規則的に交わっています。本出張講義では、そうした模様の意外な事例を紹介し、模様に関心してもらいます。また、いくつかを題材にして、その背後に潜む概念や物理を解説し、模様の面白さを体験してもらいたいと思います。