

実学を重んじる大学が新設、「建築・デザイン学部」

(仮称・設置届出中)

「世の役に立つ人材の育成」を使命とし、一貫して「実学」を重んじてきた大阪電気通信大学。時代とともに変化する社会の要請に応じて学部・学科を充実させ、今なお進化を続けている。その大学が2024年4月、新たに「建築・デザイン学部」の開設を予定している。現在ある工学部建築学科を発展させ、学びの幅をさらに広げるといふ名称からも一目瞭然だが、新学部の特徴は「デザイン」を明確に打ち出したことにある。一級建築士の受験資格を得られる「建築専攻」に加え、「空間デザイン専攻」を用意。後者では、インテリアから建物、都市、さらには仮想空間を含めたあらゆる空間デザインについて学べる。「実社会では、プロダクトや住空間、公共のスペースがどれほど機能的でも、魅力的なデザ



建築で使用される製図や3DモデルをVR化する研究を行っている(右)。キャンパスには、学生がセメント系3Dプリンターで製作したベンチが置かれている(左)



は、学生が自由にソフトを使用する「大阪BIMハブステーション」を設置。すでに工学部建築学科では、実際にBIMを使った実習を行っている。この取り組みは、文部科学省の令和3年度「デジタルと専門分野の掛け合わせによる産業DXをけん引する高度専門人材育成事業」に選定され、他大学からも注目を集めている。

インでなければ人に使ってもらえませんか。デザインとは、人と物や空間をつなげるもの。建築分野においても、人との接点を増やすデザインがますます重視されるようになっていきます。その中で求められているのは、建築に関する技術や知識のみならず、個人と社会の両方にとって魅力あるデザインを考えられる建築技術者です」。建築・デザイン学部の学部長に就任予定の上善恒雄教授は、「デザイン」の重要性をこう説明する。

新学部では空間デザインだけでなく、デジタルデザインやアート、データサイエンスまで、多様な領域からカリキュラムを編成する。その多彩さは、教員の陣容にも表れている。「プロダクトやインテリアのデザイナー、空間デザインやCG、アート作品を手がけるクリエイター、データサイエンスの専門家など、幅広い業界の教員を招聘する予定です。建築やICTを専門とする本学の教員も含め、全教員が一丸となって指導します」。

学部新設に当たって、定員も現・工学部建築学科の80名から150名へと大幅に増加。そのうち空間デザイン専攻の定員は90名と、建築専攻の1.5倍だ。

また「建築II理系」といった既成の枠組みにとらわれない。「デザインにおいては、むしろ文系の素養が生きることも多いはず。文系だからといって諦める必要はまったくありません」と上善教授。今後は、文系科目だけで受験できる入試を実施する。

ICTを融合させ 建築と空間デザインを学ぶ

新学部のもう一つの特徴は、同大学が強みとするICTを融合させる教育にある。「今、あらゆる分野でDXが進み、ICTやAIといったテクノロジーが欠かせないものになっていきます。建築分野においてもそれは同じですが、ICTの著しい進展の一方で、それを活用できる人材は圧倒的に不足しています」と上善教授は課題を口にした。

新学部では、建築・空間デザインを切り口に、ICTを使いこなせる高度なスキルを養う環境を整える。その1つが、「BIM (Building Information Modeling)」だ。BIMは、建築に関わるあらゆる情報を一元管理できるソフトウェアで、建築の新たなツールとして、国際的な標準になりつつある。同大学

を活用できる力を養いたい。ICTを武器に、都市や建築を変えていけるような建築技術者を育成したいと考えています」と上善教授。

ICTのスキル・知識は、建築業界に就職するうえで大きな武器になることは間違いない。「ICTの知識を生かせる分野は建築業界にとどまりません。本学部の学生には、多彩な分野に活躍の可能性が広がります」と上善教授は力を込める。

充実の環境が 学びを後押しする

「実社会に役立つ人材の育成」を掲げる大学として、実践的な学びに注力してきた実績は、新学部にも生かされる。「工学部建築学科でも、大阪府寝屋川市、大阪府住宅供給公社と連携し、地域の団地の再生・活性化に取り組みプロジェクトに学生が参加しています。また寝屋川キャンパスのリニューアルに当たっては、学生が広場の設計に参加。また工業用のセメント系3Dプリンターを使って、コンクリート製のベンチもデザイン・製作しました。実際の建築や空間デザインに携わる経験は、簡単に

得られるものではありません。こうした貴重な学びの機会を、新学部でも数多く提供していくつもりです」。

ほかにも学生の自由なものづくりを支援する「実験サポート課」やBIMをはじめとしたICT環境など、学びを後押しする環境も同大学ならではの象徴ともいえるのが、22年3月に新設された「OECUIノベーションスクエア」だ。学問分野を超えて学びを広げていけるオープンな教育・研究環境を具現化。学科や研究室を隔てる壁を取り払い、随所に学生・教員が活発に交流できる仕掛けを施している。

「本学には、工学系や医療系の学科、さらにはゲームに関する学科など、『建築・デザイン学部』と関係の深い学部・学科がそろっています。領域を超えた、さまざまな刺激や学びを得られるに違いありません」

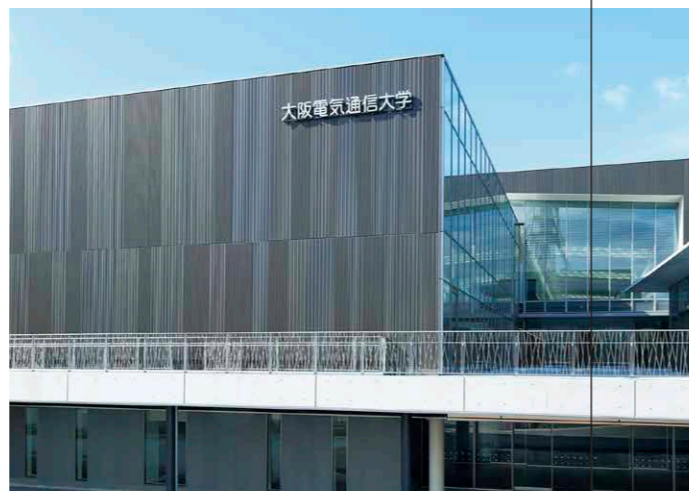
上善教授の言葉どおり、24年に「建築・デザイン学部」が開設された時には、キャンパス内外で先進的で活気に満ちた学びが展開されることになる。将来、産業界が待ち望む有望な人材を輩出するであろう新学部の誕生に、期待が膨らむ。

24年「建築・デザイン学部」開設 ICTで建築を 変えていく人材を育てる 大阪電気通信大学

(仮称・設置届出中)

2024年4月、「実学」教育に定評のある大阪電気通信大学に「建築・デザイン学部(仮称・設置届出中)」が開設される。同大学が強みとするICT教育を融合させ、先進のテクノロジーを建築・空間デザインに生かす力を育成するという新学部の構想を、学部長に就任予定の上善恒雄教授に伺った。
制作 東洋経済企画広告制作チーム

大阪電気通信大学
建築・デザイン学部長(就任予定)
総合情報学部 デジタルゲーム学科 教授
上善 恒雄



寝屋川キャンパスの中央に新設された「OECUIノベーションスクエア」では、学部・学科の垣根を越えた学び、交流が可能だ

大阪電気通信大学 学部・学科

工学部

- 電気電子工学科
- 電子機械工学科
- 機械工学科
- 数理学専攻 (New!)
- 環境化学専攻 (New!)

情報通信工学部

- 情報工学科
- 通信工学科

建築・デザイン学部 (仮称・設置届出中) (New!)

- 建築専攻 (仮称)
- 空間デザイン専攻 (仮称)

医療健康科学部

- 医療科学科
- 理学療法学科
- 健康スポーツ科学科

総合情報学部

- デジタルゲーム学科
- ゲーム&メディア学科
- 情報科学科

[お問い合わせ先]

大阪電気通信大学
広報部広報課

072-824-3325

<https://www.osakac.ac.jp>

寝屋川キャンパス

〒572-8530

大阪府寝屋川市初町18-8

四條畷キャンパス

〒575-0063

大阪府四條畷市清滝1130-70

※掲載の内容は、届出中のものであり、変更される可能性があります。