

様式 11 評価テーマに対する提案
環境との対話から場をつくる ～周辺環境をつなぐ広場の連続がつくりだす地域コミュニティ～



img-1) 躯体ルーバーにより統一した外観デザインとし、2つの計画地をつなぐ



img-4) 集会所を中心にピロティや芝生、築山など様々な仕掛けを点在させる



img-5) 分節した各棟が周辺環境と呼吸しながら新たな風景を創出していく



img-2) 計画地2の東側に隣接する住宅地との関係を見る



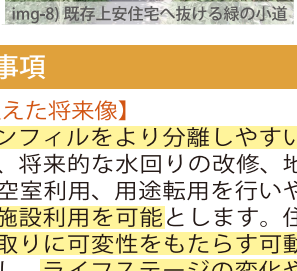
img-3) 計画地1の北側に隣接する住宅からの眺望を確保した建物ボリューム



img-6) 樹植による豊かな住環境



img-7) 集会所と児童遊園につながる軒下ピロティ空間



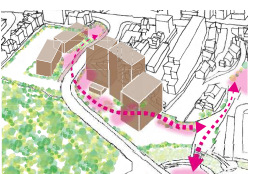
img-8) 既存上安住宅へ抜ける緑の小道



img-9) 内装木質化による温かみのある居住空間

周辺戸建て住宅等に対する眺望確保の配慮や圧迫感の軽減【テーマ1】/プライバシーや住環境に配慮した良好な建築計画【テーマ2】

私たちが提案するのは、「周辺環境と呼応した分棟配置」と「地域をつなぐ広場の連続」の2つのシステムです。このふたつのシステムにより、テーマ1及びテーマ2を解決します。さらに、分棟配置によって生まれる広場は、周辺環境や自然との対話を生み出します。場所毎に様々な個性を持ちながら緩やかに連続していく広場は、地域と一体となった新たな関係性を育む豊かなコミュニティ生成が図れるような配置計画とします。



地域をつなぐ広場の連続

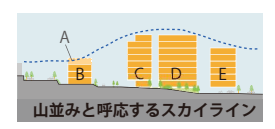


【住棟計画について】(img-3)

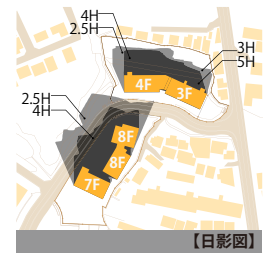
駐車場は敷地の端にまとめて計画し、歩車分離を図ります。各住棟は、3～5戸のユニット単位でボリュームを分割します。周辺住宅に対する眺望の確保や圧迫感の軽減を図りながらも、周辺環境と呼応しながら計画住棟からの眺望も確保できるような配置とします。敷地内の高低差を生かすつ、周辺環境に応じてユニットごとに階層を変えて、壁面の圧迫感や単調さを軽減し、リズムカルな壁面ラインと稜線を生み出し、周囲の山々や住宅地との調和を実現します。



視線の交錯を生じない住棟計画



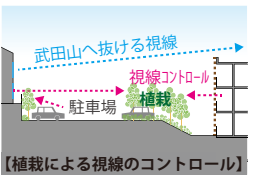
山並みと呼ぶスカイライン



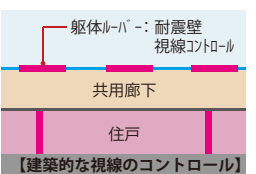
【日影図】

【視線のコントロール (A・B棟)】(img-3)

敷地1の北側に隣接する住宅と、計画住棟との視線の交錯に最大限配慮した計画とします。駐車場の周囲には中高木を植樹し、駐車場や低層階(1～2F)での視線のコントロールを図ると同時に、地域の豊かな住環境の形成に貢献します。A・B棟の共用廊下には、耐震壁を兼ねた躯体ルーバーを設置し、上階(3～4F)での視線のコントロールを図ります。この躯体ルーバーを全体を統括するデザインソースとし、建物全体の一体感を生み出します。(img-1)



植栽による視線のコントロール



建築的な視線のコントロール

審査部会からの指摘事項について



【テーマ3】



■駐車場:
中高木の植栽で駐車場の修景を行うと同時に、視線のコントロールを図る。(img-3)

■北側住棟(計画地1):
低層の北側住棟には壁式構造を採用。梁型を小さく抑え、ラーメン構造と比較しコンクリート・型枠量を削減。

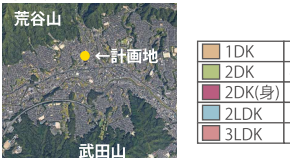
■集会所:
広場に面するように配置し、開放的な設えとすることで、二次常時/イベント時/災害時など様々な利用が可能な地域の憩いの場となるような計画。住棟に取り込む計画とし、コスト削減を図る。(img-4/7)

■おやま広場・ベンチ広場:
掘削残土を利用した築山などのランドスケープや、地形を生かしたベンチなどのガーデンプランチャーを計画。みんなが利用できる安らぎの広場とする。(img-5)

■治道:
積極的に緑化し、歩道に木陰をつくることで、厳しい日差しから歩行者を守ると共に、豊かな街並みを創出する。(img-5)

■みどりの小道:
敷地南側の公園や、既存上安住宅の広場へつながる緑の小道。(img-8)

周辺環境をみる



周辺環境をみる

1DK	12戸
2DK	48戸
2DK(身)	2戸
2LDK	26戸
3LDK	22戸

概算工事費 (単位:千円)	
建築工事	1,310,000円
電気設備工事	193,000円
機械設備工事	414,000円
集会所	25,000円
外構等	154,197円
諸経費	438,803円
総工事費	2,535,000円

設計上の配慮事項

【時間の経過を捉えた将来像】
スケルトン・インフィルをより分離しやすい計画とすることで、将来的な水回りの改修、地域施設と連携した空室利用、用途転用を行いやすく、長期的な施設利用を可能とします。住戸内においては間取りに可変性をもたらす可動間仕切り等を使用し、ライフステージの変化や世帯毎の多様な住まい方に柔軟に対応できる計画とすることで、永く住み続けることが可能です。

【木材の積極的な活用】(img-4/9)
集会所や住戸内は県産材を使用した柔らかい木質空間とし、室内にいても自然を感じられる空間とします。仕上材だけではなく、各住棟の最上階の屋根スラブの木質化や、住戸内の間仕切り壁に木質内装プレハブ建材の使用を検討します。建物の軽量化に伴うコスト削減だけではなく、公営住宅における積極的な木材利用の好例となるような取り組みを行っていきたくと考えます。

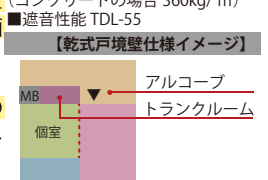
【仮設計画・工事計画について】
まとまりのある広場を道路に面して配置することで、工事期間中の資材置き場や工事車両置き場、再利用残土の仮置き場としても有効な計画とします。また、分棟計画は工期分けがしやすく、工事の作業性の向上が見込まれます。打設時のコールドジョイントなどの品質管理や、型枠の削減にも繋がります。

【メンテナンス・再生エネルギー利用】
外装材にはメンテナンス性の高い材料を選定するなどし、日々の清掃や大規模修繕時にかかる費用の削減に努めます。また、太陽光発電設備の導入や雨水利用などによりライフサイクルコストを効果的に低減させる検討を行います。

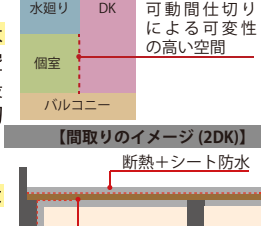
【ZEH水準】
設計初期段階から簡易検討を行い、計画に後戻りが生じないように水準を満たす断熱・サッシ性能を選定していきます。共同住宅は熱橋部が生じやすい為十分に注意した設計を実施します。



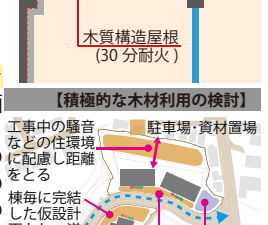
【乾式戸境壁仕様イメージ】



【間取りのイメージ(2DK)】



【積極的な木材利用の検討】



【仮設計画イメージ】



【再生エネルギー】断熱イメージ

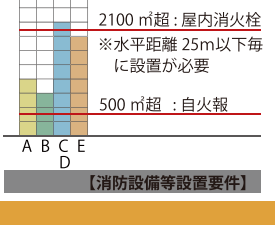
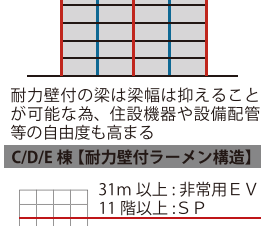
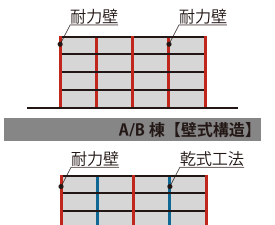
実現性の高いコスト削減策

“できること”を積み重ねることが最大のコスト削減策と考えます。
【構造計画】
縦方向に重なる住戸の同一化やシンプルな平面計画により、適材適所で合理的な構造計画を行い、建築空間の豊かを守りつつも無駄のない建築を目指します。3・4階建ての住棟A・Bには壁式構造を採用します。梁型を小さく抑え、コンクリート・型枠量の削減を図ります。住棟C・D・Eには耐力壁付ラーメン構造または、純ラーメン構造を採用します。一部戸境壁に乾式壁を採用することで、建物の軽量化、インシヤルコストの低減を図ります。

【機械設備・電気設備・消防設備計画】
竣工後の更新を容易にする設備機器のルート計画、LED照明や高効率器具を適宜採用するなど、ランニングコストの低減に努めます。また、分棟化により1棟あたりの床面積を削減することで、設置が求められる消防設備を緩和することができ、インシヤル・ランニングコストの削減が可能です。

【広場】(img-1/4/5)
広場にはベンチや築山、木陰、植栽帯など様々な要素を点在させ、居住者や地域の人がそれぞれの居場所をみつけ集まる仕掛けをつくりまします。樹木は管理しやすい樹種を選定するとともに、居住者主体の植栽管理により、維持管理費の縮減と同時に、地域コミュニティを誘発します。

【集会所】(img-4/7)
広場に面するように配置し、開放的な設えとすることで、日常時/イベント時/災害時など様々な利用が可能な計画とします。集会所と連続するピロティ空間は、日常時には児童遊園の東屋として、イベント時には集会所の延長として、災害時には炊出し・搬出の活動の冗長性を高めます。また住棟に組み込むことで、コスト削減も図ります。



【消防設備等設置要件】

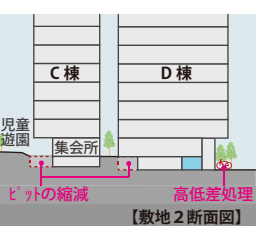
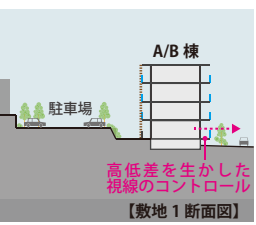
【コストコントロール】

設計初期段階から建設工事費と維持管理費の概算を設計のフェーズ毎に検証し、持続的なコストコントロールを図ります。また、市場動向を注視し、上昇基調の資材の使用を回避、安定供給が見込まれる部材や工場製品などを検討することで、価格変動に柔軟に対応します。

【高低差を生かした配置計画】
敷地の高低差を吸収しやすい(掘削残土の少ない)住棟配置や、工事で発生した掘削残土の再利用、ビット範囲の縮減など、土工事にかかる費用の削減も検討します。

【アルコブ】(img-6)
各住戸の前にはアルコブを設けます。玄関の延長としてベビーカーや植木鉢などを置くことのできる溜まり空間は、日常的なコミュニティスペースとしても機能します。

【コミュニティづくりの仕掛け】
大町住宅の建替でもあり、これまでの生活環境が大きく変化する住民に対してワークショップ等を開催し、スムーズな移転が可能な仕掛けを検討します。



【住民ワークショップ】