

■Process 1 まちを調べる

1-1 まち歩きの前準備をする	8
1-2 現地で調べる	10
1-3 歴史を読みとる	12
1-4 統計資料などを調べる	14
1-5 規制内容・既存計画を知る	16



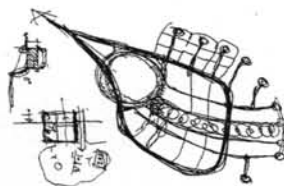
■Process 2 まちを分析・評価する

2-1 調査結果を整理・加工する	22
2-2 まちを分析する	24
2-3 まちの現状を評価する	28
2-4 まちづくりのテーマをまとめる	30



■Process 3 まちの将来像を構想する

3-1 人口と土地利用の将来フレームを設定する	34
3-2 マスタープランをつくる	36
3-3 まちの将来像を空間概念図にまとめる	38



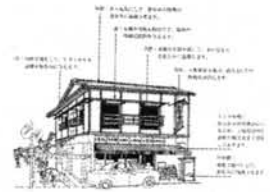
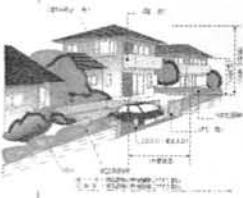
■Process 4 まちの空間をデザインする

4-1 機能の配置と交通動線を計画する	42
4-2 地区の構造やパターンを計画する	44
4-3 街区の形態と空間像をデザインする	46
4-4 まちなみ景観をデザインする	48
4-5 にぎわう空間をつくり出す	50
4-6 公園をデザインする	52



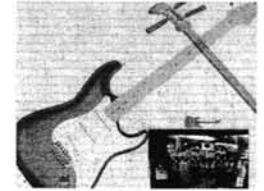
■ Process 5 まちづくりのルールをつくる

5-1 まちづくりを担う組織と仕組みをつくる	56
5-2 計画からルールへ展開する	58
5-3 デザインガイドラインをつくる	60
5-4 まちづくりの協定をつくる	62
5-5 地区計画をつくる	64



■ Studio & Practice まちづくりを実践しよう

S-1 まちづくりを実践しよう	70
S-2 商店街のリノベーションとにぎわい 景観をデザインする	72
S-3 住民・利用者参加でコミュニティの公園を デザインする	76
S-4 地域文化を反映させた街路環境と 景観をデザインする	80
S-5 シャレット・ワークショップで歴史的 まちなみの修復を図る	84
S-6 歴史的建築の保全・再生により 地域交流館をデザインする	88
S-7 都心居住を促進するために更新の プロセスをシミュレートする	92
S-8 都市の将来ビジョン具体化のために 戦略的なデザインを考える	96
S-9 シャレット・ワークショップにより 環境改善の提案をする	100
S-10 計画のプロセスをスケッチで記録する	106



■ Communication & Presentation コミュニケーションの手法

C-1 図面で表現する／口頭で発表する	112
C-2 模型のシミュレーションを活用する	116
C-3 VRシミュレーションを活用する	118
C-4 WEBを活用する	120



■ Appendix さまざまなグラフィックの事例

122