

# CASBEE® 広島

■使用評価マニュアル: CASBEE 広島 2016年版

■使用評価ソフト: CASBEE-BD\_NC\_2016(v3.0)

## 評価結果

1-1 建物概要		1-2 外観	
建物名称	(仮称)ヴェルディ大州4丁目	階数	地上14F
建設地	広島県広島市南区大州4丁目381-5	構造	RC造
用途地域	工業地域、建築基準法22条指定区域	平均居住人員	328 人
地域区分	6地域	年間使用時間	8,760 時間/年(想定値)
建物用途	集合住宅	評価の段階	実施設計段階評価
竣工年	2024年1月 予定	評価の実施日	2022年5月6日
敷地面積	3,121 m <sup>2</sup>	作成者	板井安徳
建築面積	682 m <sup>2</sup>	確認日	2022年5月6日
延床面積	6,726 m <sup>2</sup>	確認者	江口博伸



### 2-1 建築物の環境効率(BEEランク&チャート)

**BEE = 1.6** ★★★★★☆

S: ★★★★★ A: ★★★★★ B+: ★★★★★ B: ★★★★★ C: ★★★★★

### 2-2 ライフサイクルCO<sub>2</sub>(温暖化影響チャート)

標準計算

①参照値 100% (184 kg-CO<sub>2</sub>/年・m<sup>2</sup>)

②建築物の取組み 46% (84 kg-CO<sub>2</sub>/年・m<sup>2</sup>)

③上記+②以外の 46% (84 kg-CO<sub>2</sub>/年・m<sup>2</sup>)

④上記+ 46% (84 kg-CO<sub>2</sub>/年・m<sup>2</sup>)

このグラフは、LR3中の「地球温暖化への配慮」の内容を、一般的な建物(参照値)と比べたライフサイクルCO<sub>2</sub>排出量の目安で示したものです。

### 2-3 大項目の評価(レーダーチャート)

Q1 室内環境: 3.5  
Q2 サービス性能: 3.2  
Q3 室外環境(敷地内): 3.5  
LR1 エネルギー: 4.0  
LR2 資源・マテリアル: 2.7  
LR3 敷地外環境: 3.5

### 2-4 中項目の評価(バーチャート)

**Q のスコア = 3.4**

#### Q1 室内環境

Q1のスコア = 3.5

音環境	3.2
温熱環境	2.8
光・視環境	3.8
空気質環境	4.2

#### Q2 サービス性能

Q2のスコア = 3.2

機能性	3.7
耐用性	2.8
対応性	3.0

#### Q3 室外環境(敷地内)

Q3のスコア = 3.5

生物環境	2.0
まちなみ	5.0
地域性	3.0

**LR のスコア = 3.4**

#### LR1 エネルギー

LR1のスコア = 4.0

建物外皮の	3.0
自然エネ	3.0
設備システ	5.0
効率的	3.0

#### LR2 資源・マテリアル

LR2のスコア = 2.7

水資源	3.4
非再生材料の	2.4
汚染物質	3.0

#### LR3 敷地外環境

LR3のスコア = 3.5

地球温暖化	5.0
地域環境	2.5
周辺環境	3.2

### 3 広島市の重点項目

重点項目の総平均スコア = 3.3

「地球温暖化対策」の推進	「ヒートアイランド対策」の推進	「長寿命化対策」の推進
スコア = 3.7	スコア = 2.3	スコア = 3.0
設計の計画段階に配慮した事項 // ガス給湯器の採用 // 節水型器具の採用 / 計画においてある程度の条件を満たす。	設計の計画段階に配慮した事項 / 適切な駐車場、駐輪場スペースと出入口の十分な接道幅の確保をする。	設計の計画段階に配慮した事項 劣化対策等級が等級2相当である。 /

■ CASBEE: Comprehensive Assessment System for Built Environment Efficiency (建築環境総合性能評価システム)  
 ■ Q: Quality (建築物の環境品質)、L: Load (建築物の環境負荷)、LR: Load Reduction (建築物の環境負荷低減性)、BEE: Built Environment Efficiency (建築物の環境効率)  
 ■ 「ライフサイクルCO<sub>2</sub>」とは、建築物の部材生産・建設から運用、改修、解体廃棄に至る一生の間の二酸化炭素排出量を、建築物の寿命年数で除した年間二酸化炭素排出量のこと  
 ■ 評価対象のライフサイクルCO<sub>2</sub>排出量は、Q2、LR1、LR2中の建築物の寿命、省エネルギー、省資源などの項目の評価結果から自動的に算出される