

# 藝大デザイン科に入って 良かったこと

## ■ 上田晏菜 1年生

藝大は全体的に自由で、普段の講義や藝祭を中心に、分野に限らず色々なことを吸収したり、交流できます。デザイン科も幅広く制作ができる上に、実力のある人々に囲まれて、とても刺激になります。また大学内外の活動にも総合的に活かせる、貴重な機会に恵まれています。

## ■ 後藤由芽 1年生

藝大デザイン科は、45人のクラスメイトそれぞれが異なる考え方を持っているのが、新しい考え方が生まれ、自分の元からの考え方が深まったり、考えが何倍にも膨らみます。周りから刺激を受けて、自分を磨くことができるのが魅力です。

## ■ 鈴木里菜 1年生

藝大デザイン科の魅力は幅広い分野で学んでいけることです。様々な経験をする中で、多くのスキルを身に付けることができます。それが大きな基礎力となり、自身のやりたい分野を考える時大変役立ちます。

## ■ 森真柊 1年生

デザイン科自体は45人と少人数制で一見閉じた環境に思えますが、実は簡単にデザイン以外の専門分野の人と(美術だけではなく音楽関連の人とさえ!)関わりが持てる点が素晴らしいと思います。同級生も皆制作への意欲が高く、自分の世界を広く深く学べる科だと思います。

## ■ 古立守 2年生

この学科では先輩と教授との距離が近く様々な知識や領域を知ることができます。その影響があっちもやってみ、こっちもいいなど自分の進む道に迷うことは多いです。しかし迷える程多くの分野があり、どんな分野も深く知る事ができるのがこの学科の良いところだと思います。

## ■ 常田遙 2年生

藝大は色々な経験をすることができます。少し自分次第みたいなどころはありますが、探求したいものに没頭出来るところが魅力だと思います。同級生も意欲的な人が多く刺激を受ける毎日です。

## ■ 五十嵐亮太 3年生

自分は進路が曖昧なまま芸大デザイン科に入学しました。けれど、ここでは入学してしばらくは専門に分かれて授業が行われないので、様々な経験を積みながら自分がどの分野に進もうか、じっくり考えることが出来ました。

## ■ 浅輪鈴子 3年生

個性豊かなクラスメイトが集まっているからこそ、一緒に制作をしていく中で、自分には何ができて、これからどんな事を学びたいのかを探求していくことが出来ます。魅力のある講義も多く、積極的に自分の視野を広げていける環境だと思います。

## ■ 上野桃香 4年生

出会う人、出会う人が皆レベルが高く素晴らしい方たちばかりであることです。教授方や授業で来てくださる先生方、偶然巡り合わせたクラスメイト、他科の生徒や隣の音校生。ちょっとした出会いが自分にとって良い刺激になります。

## ■ 平山義活 4年生

近年、美術大学以外でも多くの環境で“デザイン”を学ぶことが出来ますが、その中でも藝大デザイン科にしかない魅力は、個性的で感性豊かな、お互いを尊敬し合えるような仲間との密度の濃い時間を過ごす中で、様々な価値観に触れられることです。

平成30年度入試

東京藝術大学美術学部デザイン科

入  
試  
説  
明  
会  
の  
し  
お  
り



name \_\_\_\_\_

発行：東京藝術大学美術学部デザイン科  
デザイン原案：丸山 素直  
デザイン：土門 社衣  
写真：大城 喜彬  
リトル 太郎 ピーター  
発行日：平成 29 年 6 月 25 日

# 東京藝術大学デザイン科の理念

世界は激しく変わりつづけています。  
いまデザインには  
様々な力が必要とされています。

未来の変化を先取りして  
人の暮らしに革新をもたらす  
新しい時代を切り拓く力。  
守るべき価値を見定めて  
伝統を次の世代へ継承する力。  
人を思いやり、声なき声に耳を傾ける力。  
人間や自然の営みをつぶさに観察し  
複雑な事象を整理することで  
変化のなかに潜む見えざる文脈を抽出し  
本質を読みとる力。  
そして、その洞察をかたちにする造形力。

本学デザイン科は、こうした力を  
様々な専門領域をもつ10の研究室が  
基盤となった教育・研究体制で育みます。  
しなやかな感性、論理的思考  
多視点の発想、幅広い教養によって  
時代の変化に立ち向かう人材を育成します。



藝祭の様子

## デザイン科が求める学生像… アドミッションポリシー

つくる力を求めます。私たちの考えるつくる力とは、観察する力・考える力・伝える力を含みます。つまり、物事を客観的に観察し、構造を読みとり、課題を自らの手で見つけ出し、全体を俯瞰し、細部にこだわり、しなやかな感性から生まれた自由な発想で、課題に対する自分なり答えを美的なかたちにまとめあげ、それを社会に展開させる力のことです。本学デザイン科は、つくる力を磨く努力をいとわず、つくる力で世界を揺り動かそうとする強い意志をもつ学生を積極的に受け入れたいと望んでいます。



卒業制作より

## 研究室・指導教員

情報・設計	須永 剛司
環境・設計	清水 泰博
視覚・伝達	松下 計
機能・設計	長濱 雅彦
企画・理論	藤崎 圭一郎
映像・画像	箭内 道彦
空間・設計	橋本 和幸
描画・装飾	押元 一敏
空間・演出	鈴木 太郎
機能・演出	山崎 宣由



## 東京藝術大学デザイン科の特長

東京藝術大学の前身である東京美術学校は、1887(明治20)年に創立しました。本学におけるデザイン教育は、1896(明治29)年図案科の開設までさかのぼり、デザインが産業工芸や商業美術などといわれた戦前から、多様なデザイン領域が確立する戦後から現在まで、デザインの歴史を第一線で築いた優れた人材を多く輩出してきました。

本学デザイン科は、グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、空間デザイン、環境デザイン、映像、描画などの様々な専門領域のもつ教員が指導する10の研究室を基盤に構成されています。1学年45名程度で、対話を重視したきめの細かい少人数教育を行っています。学生は、学年進行にしたがって、ゆるやかなかたちで自分の適性を見定め、じっくりと「やりたいこと」を探し出せる、他には類を見ないカリキュラムのもとで学ぶことができます。

### 一年次

デザインの基礎力を養います。デジタル基礎と塑像の基礎実技に始まり、「調べること」「機能性を考えること」「観察すること」「素材の可能性を追求すること」への視野を広げる実技課題をこなすことで、創造活動の「足腰」を鍛えあげます。



### 二年次

発想力と表現力を問う「生活」に根ざした5つの実技課題が課せられます。併せて選択制の技法演習やデザインの意味を考える講義を通して、学生は自分の適性と「やりたいこと」を徐々に見つけだすことのできるカリキュラムとなっています。



### 三年次

現代の社会問題や未来の生活提案力を問う実技課題で、構想力・問題提起力・問題解決力・伝達力を養います。進路を具体的に絞りこんでいけるように、専門性の高い選択授業も用意されています。必修の「古美術研究旅行」では、京都と奈良を2週間訪れます。



### 四年次

自分でテーマを決めて1年間かけて卒業制作に取り組みます。指導は10研究室の教員全員であたります。学生4.5人を1人の教員が担当しますが、必要に応じて学生がどの研究室を訪ねてもよい、風通しのよい仕組みとなっています。



## デザイン科の入試について

東京藝術大学美術学部デザイン科の入試選抜は、大学入試センター試験、本学が実施する実技検査、出身学校長から提出された調査書の各資料を総合して判定します。大学入試センター試験は、国語と外国語の2教科が必修、さらに地理歴史・公民、理科、数学から1教科を選択し、計3教科を受験してください。ただし、理科は物理基礎、化学基礎、生物基礎、地学基礎から2科目選択または物理、化学、生物、地学から1科目を選択してください。

実技検査は一次選抜として「鉛筆写生」を行い、一次選抜合格者のみが、二次選抜「デザインI(色彩)」、「デザインII(形体)」を受験し、合格者を決定します。

詳細については『平成29年度入学者選抜要項』をお読みください。

### 一次試験【鉛筆写生】

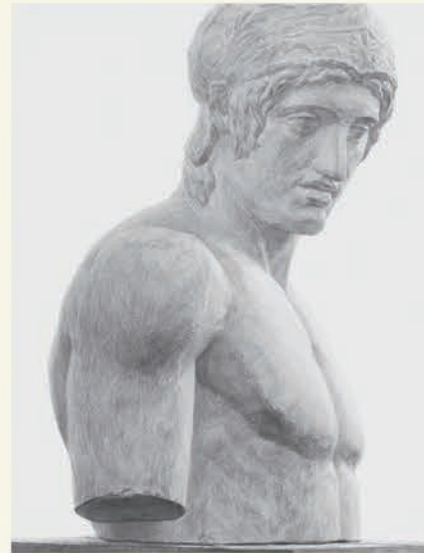
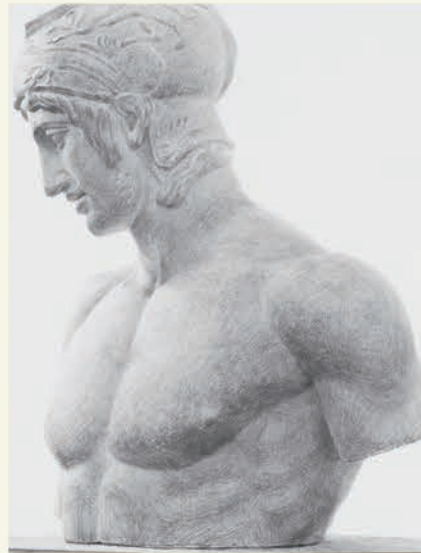
#### 平成29年度

##### 【問題】

台上に置かれた石膏像（マルス）を与えられた画用ボードに鉛筆デッサンしなさい。

##### 【条件】

・画用ボードは縦位置とする。



#### 平成28年度

##### 【問題】

台上に置かれた石膏像（パジャント）を与えられた画用ボードに鉛筆デッサンしなさい。

##### 【条件】

・画用ボードは縦位置とする。



### 一次試験【構成デッサン】

#### 平成29年度

##### 【問題】

与えられたモチーフ2種（密閉びん・靴）と自分の手を自由に構成して与えられた画用ボードに鉛筆デッサンしなさい。

##### 【条件】

- ・画用ボードは縦位置とする。
- ・モチーフ及び手の数は自由。

##### 【配布物】

- ・靴（キャンバスひも靴） 1足
- ・密閉ガラスびん 1個
- ・草案用紙（B4コピー用紙） 5枚



## 二次試験 [デザインI (色彩)]

平成29年度

### 【問題】

与えられた8種類のモチーフのうち3種類以上を使って「ドキドキ」と「補色」をテーマに画面構成し、着色しなさい。

### 【条件】

- 与えられたモチーフとは、①マシュマロ、②スケルトンリーフ(葉脈のみの葉っぱ)、③紙皿、④ペーパーケーキホルダー、⑤デンタルフロス、⑥綿棒、⑦洗濯ばさみ、⑧ブナシメジ(きのこ)
- モチーフの固有色(無彩色系の色)にこだわらず、自由に色を想定すること。
- モチーフは加工してもかまわない。
- 同一モチーフの数を増やしてもかまわない。
- アイデアスケッチは配布された草案用紙(B4,5枚)を使用すること。
- イラストボード(B3サイズ)は横位置とする。



平成28年度

### 【問題】

あなたが考えるコンビニエンスストアのイメージを下記の条件のもと、色彩構成しなさい。

### 【条件】

- 与えられたモチーフ(バナナとカロリーメイト)は必ず色彩構成の要素として使用すること。
- 与えられたモチーフ以外、コンビニエンスストアをイメージした際思い浮かぶ要素は、自由に用いることができる。
- 作品の制作意図を配布された説明文記入用紙(40字以内)に書き、試験終了後、ボード裏面の指事された箇所に貼ること。記入は試験時間内に行うこと。
- アイデアスケッチは配布された草案用紙(B4,10枚)を使用すること。
- 配布されたイラストボード(B3サイズ)に横位置で色彩構成すること。



## 二次試験 [デザインII (形体)]

平成29年度

### 【問題】

言葉(動詞)をテーマに、巻き段ボールと一辺5cmの立方体をモチーフにして、粘土で造形表現しなさい。

言葉は下記の中から1つ選ぶこと。

- 生まれる・怒る・隠れる
- 朽ちる・叫ぶ・積もる
- 伝える・包む・集う
- 膨らむ・舞う・交わる
- 結ぶ・装う・笑う

### 【条件】

- 立体は与えられた粘土のみを使用し、容量内で制作すること。
- 高さは30cm以内とし、粘土板からはみ出ないこと。
- 自立すること。
- 作品テーマ票に、テーマに定めた任意の動詞を書き、粘土板の右下に画鋏で止めること。※試験終了30分前に指示する。



平成28年度

### 【問題】

プロペラもしくはスクリューのあるものをデザインしなさい。物体だけでなく、その推進力を持ったものが動く様子や、周囲に及ぼす影響まで表現しなさい。

### 【条件】

- 立体は与えられた粘土のみを使用し、容量内で制作すること。
- 高さは30cm以内とし、粘土板からはみ出ないこと。
- 自立すること。
- 作品の制作意図を配布された作品テーマ票(100字以内)に書き、試験終了後、粘土板の左下に画鋏で止めること。記入は試験時間内に行うこと。



## Q&A 学部入試について

- Q 「石膏像デッサン」と「構成デッサン」のどちらを選択すれば良いのですか？
- A どちらが良いということはありません。また評価においても公平性を保ち、優劣の差はありません。基礎描写力を前提としながらもそれぞれの観点が異なります。自分の得意とする方を選んでもらって結構です。
- Q デザイン科の試験にデッサンを課するのは何故ですか？
- A デッサン(dessin)が語源的にデザインに近いといわれていることでも分かるように、3次元モチーフを2次元の1枚の画面に収めていくデッサンの技量は、マクロの視点から全体のコンポジションを考える洞察力と構成力、事物を客観的に見る観察力、細部にこだわる表現力、現場で起こる様々な制約を積極的に受け入れる適応力、完成までの計画性とそのプロセスなど、デザインの要点に大きく繋がるためです。
- Q 違反道具を使っている場合、どう対処されるのですか？
- A 監督者からの警告を受け、その後も無視して使い続けた場合、退場となります。その他の違反行為についても試験開始前に監督者からの注意事項がありますので必ず聞いてください。
- Q 試験室ごとに石膏像の汚れが違うことについてどう考えているのでしょうか？
- A 石膏像に限らずモチーフの状態については、監督者が全試験室を見回って公平に実施できるよう確認しています。公平性を損なうと考えられるモチーフは交換を行い対処しております。

- Q 実技の使用道具の基準があいまいだと思うのですが？
- A 平成25年度入試より、一次の鉛筆写生の使用道具を、「鉛筆写生に必要な用具一式」とし使用道具の基準を広げることで、使用を注意される基準が試験室・監督者によって違うといった懸念に対処し、より公平・公正な試験を実現できるように配慮しました。今後も基準の徹底を図っていきます。
- Q 障害のある入学志願者に対して特別措置はありますか？
- A 事前相談の制度があります。詳細は「入学者選抜要項」を参照してください。事前相談は、直前では対応できないことがありますので、日数の余裕をもってご相談ください。
- Q センター試験の結果はどのくらい比重がありますか？
- A 採点に関することは一切公表できません。
- Q 採点方法は？
- A 採点に関することは一切公表できません。
- Q 入試の情報開示としてABC評価が公表されるが、実際の点数でいうと何点区切りですか？
- A 採点に関することは一切公表できません。
- Q 課題違反はどの程度点数に影響するのでしょうか？
- A 採点に関することは一切公表できません。



研修旅行(1年次)



立体工房での制作風景



プレゼンテーション型実技課題の公開講評会

## 大学生活について

大学生活は課題制作や実習、講義などによって構成されています。カリキュラム外にも藝祭、部活動、産・学・官連携事業、国際交流プロジェクトなど多彩です。これらの企画は学生各々の選択によって自由に参加できます。大学や科はそれらの活動を支援する仕組みや制度を設けています。

- Q 専攻(グラフィックデザインやプロダクトデザインなど)に分かれますか？
- A 分かれませんが、ただし学年が進むにつれ、緩やかに専門性を追求できるカリキュラムとなっています。総合的な視野をもったクリエイターを育成するために、最初から既存のデザイン領域に学生を縛らず、自分の力で適性を見つけている指導を行っています。大学院では、学生は専門領域が違う10の研究室に属し、それぞれの独自の研究・創作活動を行います。
- Q 他大学にはない藝大デザイン科の特長は？
- A 1学年45人の少人数教育。教員と学生との距離の近さ。プロダクトデザイン、空間デザイン、環境デザイン、グラフィックデザイン、描画、映像など、さまざまな表現領域を学びながら進路が決められるカリキュラムの幅の広さを持っています。音楽学部や、他の美術領域の学科のそれぞれ才能あふれた学生との横の繋がりが生む創作環境も特徴です。1887年(明治20年)東京美術学校開校から125年を超える伝統があります。
- Q 授業料免除・入学料免除の制度があると聞きましたが、どのようなものですか？
- A 本学には、経済的な理由、または学費負担者が1年前に死亡・被災したことにより、授業料の納付が著しく困難であると認められる者に対し、選考のうえ、授業料の全額または半額を免除する制度があります。入学料に関しても同様に、全額または半額を免除する制度があります。

逼迫した経済状態の者に対して選考のうえ、入学料や授業料の徴収を猶予する制度もあります。また、奨学金も各種あります。詳しくは東京藝術大学ウェブサイト(www.geidai.ac.jp)内の「学生生活」の欄をご覧ください。

- Q 学生寮はありますか？
- A はい。平成26年足立区に新しい寮「藝心寮」ができました。家賃Aタイプ:44,900円、Bタイプ:83,200円で使用できます。
- Q どんな工房が使えますか？
- A デザイン科には、各学年の学生が課題などの制作を行うためのアトリエがあります。その他に立体工房、平面・映像工房があり、それぞれの工房に専門の講師が常駐し、機材の使い方や制作のアドバイスをしています。また、取手校地にも広いアトリエがある為より大きな作品を制作することができます。本学全学生が利用できる芸術情報センター(AMC)ではパソコン、レーザーカッター、3Dプリンターが備わっています。
- Q 入学後に留学を考えていますが、可能ですか？
- A 可能です。スーパーグローバル大学の1つに採択されたことで、留学制度がより充実しました。現在の留学制度の詳細は東京藝術大学ウェブサイト(www.geidai.ac.jp)内の「学生生活」→「留学生・藝大からの留学」の欄をご覧ください。

## 卒業後について

デザイン科卒業生の進路は、大学院への進学・就職・フリーランス活動など様々です。就職においては、多くの魅力ある企業からの採用があり、大手企業に就職する人もいます。また、教員や研究者になる人もいます。フリーランス活動としては、デザイナーのみならずアーティストやクリエイターとして独立するなど、多様な進路があります。

(以下は主な就職企業リスト ※大学院も含む)

アート・ポジション	京映アーツサンズデコール	セガホールディングス	ニュートンプレス
アサツーディ・ケイ	グッドデザインカンパニー	造幣局	任天堂
アシックス	隈研吾建築都市設計事務所	ソニー	nendo
H.P.FRANCE	ケイ・ウノ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	乃村工藝社
アプリボット	国際テキスタイルジャパン	ソニーPCL	博展
アリアマデザインストア	コクヨ	高島屋スペースクリエイツ	博報堂
イケア・ジャパン	国立印刷局	teamLab	バンダイナムコエンターテインメント
息吹工芸社	コナミデジタルエンタテインメント	土屋鞆製造所	バンダイナムコスタジオ
イリア	コロプラ	10inc	フジシール
エイド・ディーシーシー	サイバーエージェント	電通	富士ゼロックス
eimeku	サクマ製菓	電通テック	ブラザーマネジメント
エース	サンゲツ	東急エージェンシー	プラチナゲームズ
NHK	GKグラフィックス	東京藝術大学	プレーリードッグ
エポック社	GKダイナミック	TOTO	ボーネルンド
岡村製作所	シグマ	東北新社	ボラ化成工業
岡本一宣デザイン事務所	資生堂	東リ	ポリフォニー・デジタル
オリエンタルランド	ジャクエツ	凸版印刷	三菱鉛筆
オリックス水族館	ジュンク堂書店	ドリコム	三菱電機
花王	昭栄美術	中川政七商店	モンベル
カッシーナ・イクスシー	精クリエイティブ	日建スペースデザイン	ヤマハ
カブコン	SIMPLICITY	日本テレビアート	UHA味覚糖
河津	スタジオ ゲンクマガイ	日本デザインセンター	ランド・ホー
ギャルド ユウ・エス・ピイ	studio CGS	日本放送協会	リクルートライフスタイル