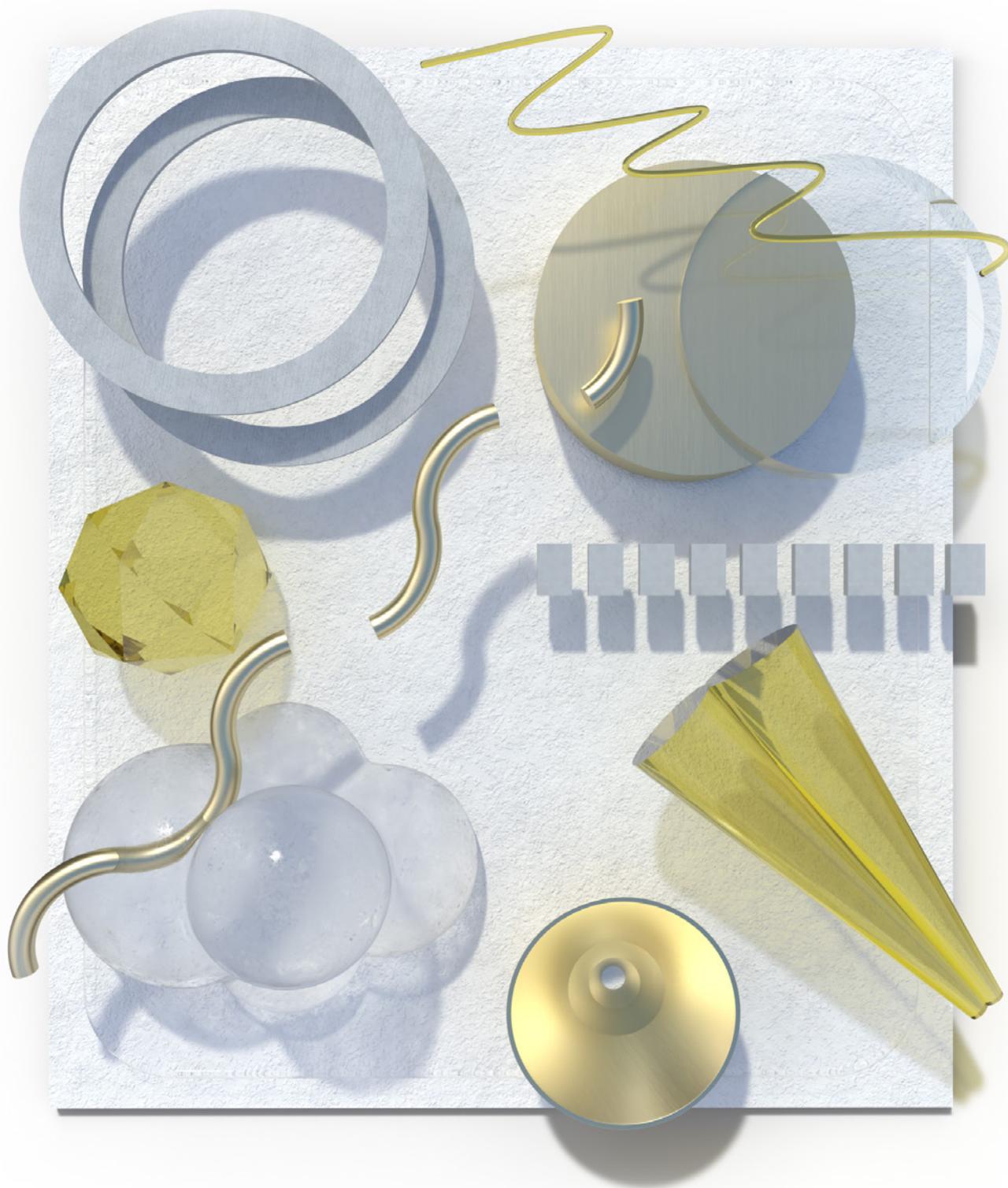


2021年度入試
東京藝術大学美術学部

デザイン科

入試説明会のしおり

Tokyo University of the Arts
Faculty of Fine Arts / Department of Design



東京藝術大学 デザイン科の教育理念

Educational Philosophy

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。

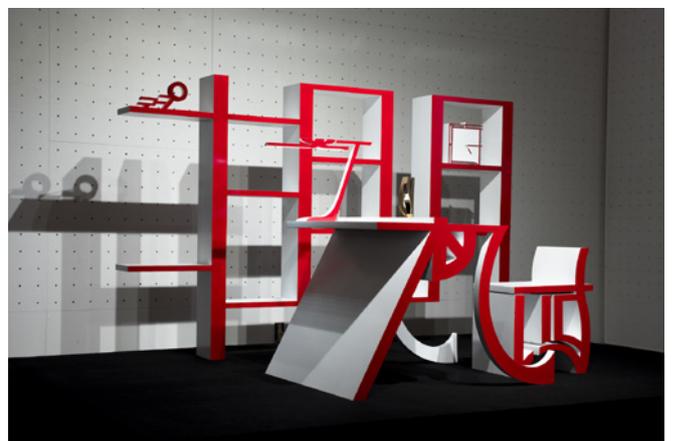
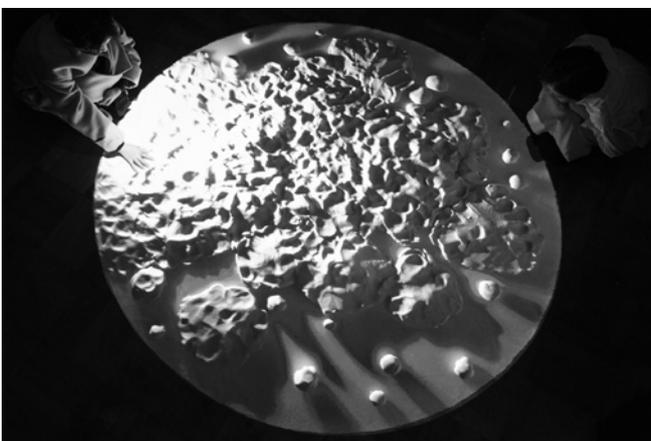
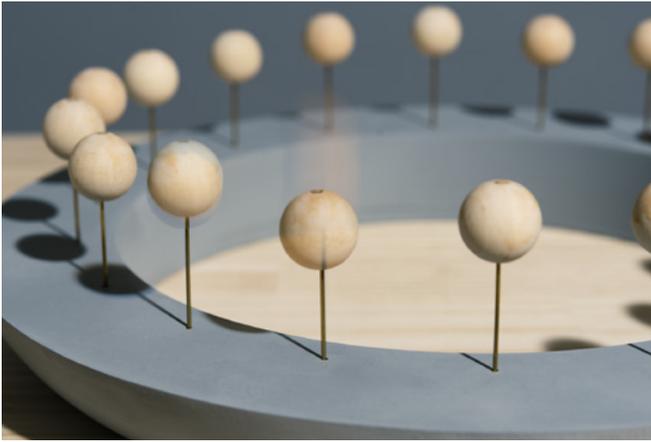
未来の変化を先取りして
人の暮らしに革新をもたらす
新しい時代を切り拓く力。
守るべき価値を見定めて
伝統を次の世代へ継承する力。
人を思いやり、声なき声に耳を傾ける力。
人間や自然の営みをつぶさに観察し
複雑な事象を整理することで
変化のなかに潜む見えざる文脈を抽出し
本質を読みとる力。
そして、その洞察をかたちにする造形力。

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。

研究室・指導教員

第1研究室	Design Civics	Sputniko! 准教授
第2研究室	Design Alternative	箭内道彦 教授
第3研究室	Time & Space	鈴木太郎 准教授
第4研究室	Visual Communication	松下 計 教授
第5研究室	Design Place	清水泰博 教授
第6研究室	Design Prototyping	長濱雅彦 教授
第7研究室	Design Experience	山崎宣由 准教授
第8研究室	Draw	押元一敏 准教授
第9研究室	Design Embody	橋本和幸 教授
第10研究室	Design Critical	藤崎圭一郎 教授





4年生卒業制作作品
(平成 31 年度)より

デザイン科が求める学生像

Admission Policy

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。それは、物事を観察し、全体を俯瞰し、構造を読み取る力。課題を自らの手で見つけ出し、しなやかな感性と自由な発想で自分の答えを見つける力。そして細部にこだわり、美的なかたちにまとめあげ、社会に展開できる力です。

デザイン科・専攻は、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の入学を期待しています。



1年生実技課題提出作品
(平成31年度)より

東京藝術大学デザイン科の特徴

Features

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。

Year 1

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。



Year 2

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」を徐々に見つけていくことのできるカリキュラムとなっています。



Year 3

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。



Year 4

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

Entrance Examinations

東京藝術大学美術学部デザイン科の入試選抜は、大学入試共通テスト、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。

実技検査は一次選抜として「鉛筆写生(石膏像デッサンまたは構成デッサンのどちらかを選択)」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『2021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 (石膏像デッサン)

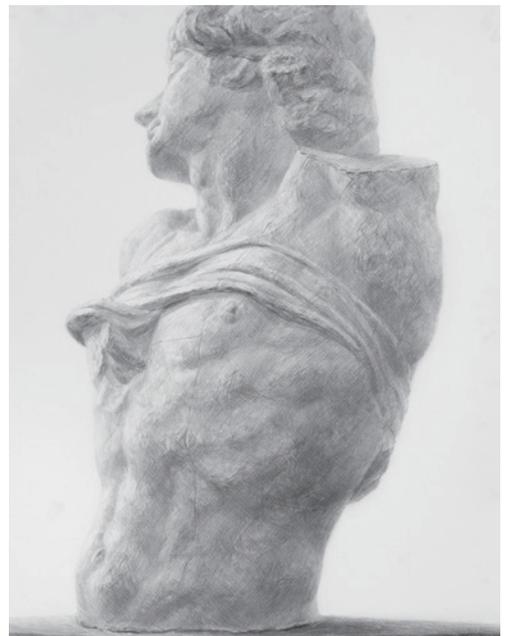
令和2年度

【問題】

台上に置かれた石膏像(奴隸)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 鉛筆写生（構成デッサン）

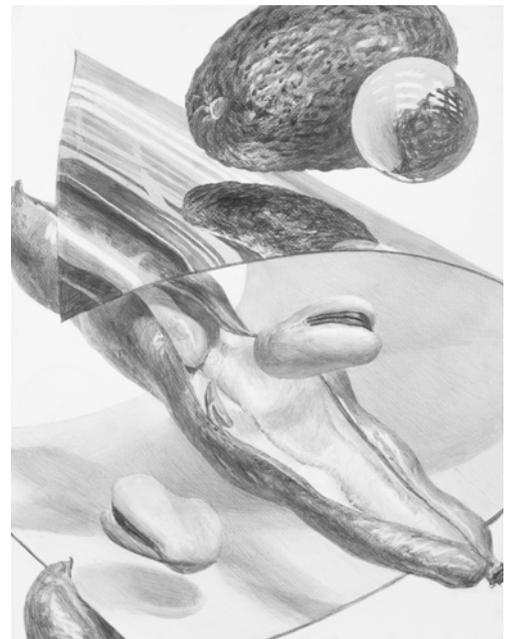
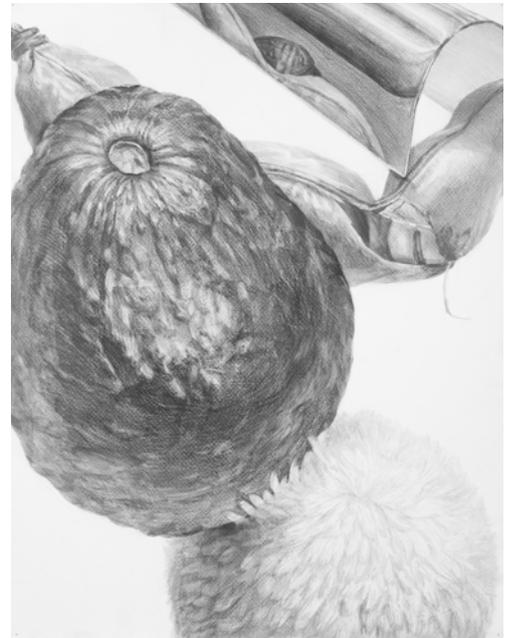
令和 2 年度

【問題】

与えられたモチーフ 3 種（鏡・空豆・アボカド）と任意の球体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 3 種は画面内に各 1 点以上描写すること
- ・任意の球体の大きさ、数、質感は自由に設定してよい
- ・空豆は加工してもよいが、アボカドは加工しないこと
- ・鏡に映り込んだものは描いてもよい 但し自身の顔は描かないこと



二次試験 デザイン I (色彩)

令和 2 年度

【問題】

- A. 始めに B 3 イラストボード中央にコンパスで直径 2.6 cm の円を描きなさい。
B. 次にその円を構成要素の 1 つと捉え、与えられたモチーフ(ガーベラ・アスパラガス・シュロ縄・目玉クリップ)と組み合わせて B 3 画面に色彩構成をしなさい。

【条件】

- ・円の扱いは自由。素材や物体に見立てても構わない
- ・円とモチーフの数は自由。その場合の円は、A で規定された円を除いてサイズは自由
- ・モチーフ 4 種は画面内に各 1 点以上配置すること
- ・アイデアスケッチは配布された草案用紙(B 4 サイズ)を使用すること
- ・イラストボード(B 3 サイズ)は横位置とする



平成31 年度

【問題】

- 与えられた 4 種類のモチーフ(グラジオラス、ししゃも、ベル、和紙)を組み合わせて自由に色彩構成しなさい。

【条件】

- ・モチーフ 4 種は画面内に各 1 点以上配置すること。
- ・画面内には与えられたモチーフのみを使用すること。
- ※下記はモチーフではないので描かないこと。
水差し／水／トレイ／雑巾
- ・和紙の使用枚数、色数は自由とする。
- ・それぞれのモチーフは切断したりちぎったりしても構わない。
- ・アイデアスケッチは配布された草案用紙(B 4 サイズ)を使用すること。
- ・イラストボード(B 3 サイズ)は横位置とする。



二次試験 デザインII (形体)

令和2年度

【問題】

与えられたモチーフ(ソプラノリコーダー)を用いて、「メロディ」をテーマに、美しく立体構成しなさい。

【条件】

- ・モチーフの扱いは自由。ただし切断などの加工は禁止
- ・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、粘土板からはみ出さないこと
- ・自立すること
- ・粘土べらは加工しないこと
- ・作品の中に芯は入れないこと



平成31年度

【問題】

与えられたモチーフ「ブロッコリー」「チェーン」と「自由に想定した任意の形体」の3つの要素を構成して、「バランス」をテーマに美しい立体を完成させなさい。

【条件】

- ・モチーフの扱いは自由。(ブロッコリーの切断等も可)
- ・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、粘土板からはみ出さないこと。
- ・自立すること。
- ・粘土べらは加工しないこと。
- ・作品の中に芯は入れないこと。



Q&A

1. 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ください。
- 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からの注意事項がありますので必ずよく聞いて従ってください。
- 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 大学入試共通テスト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。

2. 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130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、どのようなのですか？
- A 本学には、経済的な理由、または学資負担者が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。
- 学生の声
- 私の家は母子家庭です。現在アルバイトをしています。授業料免除を受けることにより、学業を第一に考えられる環境にいます。

Q 学生寮はありますか？

A はい。平成26年足立区東和に新しい寮「藝心寮」ができました。家賃Aタイプ:45,900円、Bタイプ:84,200円で使用できます。大学まで電車で約20分です。

● 学生の声

個々人の部屋は完全に分かれているため、単独での制作にも没頭でき、共有スペースでは他科の人とも仲良くなれる良い環境です。

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を行います。また、取手校地にも広いアトリエがあるため、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。

● 学生の声

立体工房と平面映像工房の二つの工房があります。どちらも講師が常駐しているので、機材の使い方から作品の相談まで気軽にできます。

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。

● 学生の声

藝大は幅広い分野に触れられる自由な場所です。自分にとってのデザインと向き合う時間を沢山持てたことがデンマークのDesign School Koldingへの留学へと繋がりました。

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。

●主な就職企業リスト2014年～(大学院も含む)

アートフリーク	講談社	高島屋スペースクリエイツ	博報堂
AOI Pro.	コクヨ	たき工房	Panasonic
AQUA	国立印刷局	takram	ハル研究所
アシックス	コズフィッシュ	丹青社	バンダイナムコ
味の素	コロプラ	DeNA	フジシール
息吹工芸社	Cygames	DNP生活空間	富士フィルム
イリア	サイバーエージェント	TBS	プロダクション・アイジー
WOIL	佐藤卓デザイン事務所	テレビ朝日	ポーラ化成工業
エース	サン・アド	10inc	ポリフォニー・デジタル
NHK	サンゲツ	電通	ミキハウス
NECソリューションイノベータ	GKグラフィックス	東急エージェンシー	三菱鉛筆
エポック社	シグマ	東京藝術大学	三菱重工業
遠藤照明	資生堂	東北新社	三菱電機
OAR DESIGN	ジャクエツ	東洋製罐	ヤフー
岡村製作所	昭栄美術	東リ	ヤマハ
岡本一宣デザイン事務所	精(ショウ)クリエイティブ	凸版印刷	UDS
岡安照明設計事務所	SIMPLICITY	中川政七商店	吉徳
オリエンタルランド	スクウェア・エニックス	日建設計	LIXIL
花王	studio CGS	日本たばこ産業	リクルート
カプコン	セガグループ	日本デザインセンター	
河淳	ソニーインタラクティブエンタテインメント	任天堂	
銀鳥産業	ソニーエンターテインメント	nendo	
隈研吾建築都市設計事務所	ソニークリエイティブセンター	乃村工芸社	
ケイ・ウノ	大日本印刷	博展	

I. 藝大デザイン科に入って良かったこと

II. 受験生へのアドバイス

● 市川玄 1年生

I. 藝大に入ると自分が45分の1だという自覚を持つことができます。その中で自分という存在の意義を見つめ、自分のやりたいことは何なのかを探することに尽力できます。

II. 受験生の皆さんも普段の制作から一枚の絵にとらわれず大きな視野を持ち、自分は何を美しいと思うのか、何が自分の想像心を揺り動かすのか、それを考えて欲しいです。

● 櫻井碧巴 1年生

I. 藝大は最初から難しい課題が出るため、自分に向き合い、考えて悩む時間がたくさんありますが、とてもやりがいがあります。そしてこのような特殊な状況でなかなか仲間と実際に会えない中でも、自分と違った“好き”を持つ45人と刺激を与え合えることは大きな魅力だと思います。

II. 自分の“好き”を探究し続けることはとても大切なことだと思います。

● 林宋其 1年生

I. 学部同士の隔たりが少なく風通しが良いです。様々な価値観にふれることができ、多様性を肌で感じました。多角的な意見をもとに自分なりの答えを探す、有意義な時間を過ごすことができるでしょう。

II. インプットしたモノから「自分」が形成されます。たくさん吸収し、その中から好きなものを見つけていくと良いと思います。

● 福島音舞里 1年生

I. ご活躍されている教授や、様々な刺激を与えてくれる仲間がいることです。そのような環境の中で、今まで自分が見てきたことや体験してきたこと、好きなことを表現できる喜びを感じています。

II. 色々なものをインプットする時間と、それらを自分の中で見つめ直す時間の両方を大切にするといいと思います。

● 齋藤千智 2年生

I. 人間味の溢れる人ばかりで、自分にない視点や考えに触れる機会が多く勉強になります。他科との交流もしやすく、幅広く学べるのも魅力の一つです。課題もじっくり取り組めるので自己研究もののびのびできる環境だと感じています。

II. 受験期は先が見えず不安も多いと思いますが、作る楽しさを忘れずに一つ一つ進めば、自信につながると思います。

● 野口柁晴 2年生

I. 平面系や立体系、映像やその他にも様々な分野に挑戦することができるため、自分が本当にやりたいことや好きなことを見つけることができます。また周りの仲間も一人ひとり考え方や得意な分野も異なるため、お互いに刺激を受けながら“自分”を伸ばすことができます。

II. 盲目的に手を動かすのではなく、客観的に自分を分析し苦手な部分を修正しつつ得意な部分を伸ばしていくことが大切だと思います。

● 加藤あずさ 3年生

I. 藝大デザイン科は課題の作品形態が自由です。とにかく考え、手を動かし、自分の表現を模索できます。教授や学生の多様な考え・作品に触れ、日々刺激を受けています。

II. 他人からの評価も大事ですが、「好き」を追求することも大切です。それを繰り返すことで、自ずと自分に出せない答えが出せるようになると思います。

● 佐々木誉士 3年生

I. 藝大デザイン科は他科と比べて、一つの専門性という意味では弱いかも知れませんが、様々な分野を幅広く学ぶことができるので、多角的判断や応用力が身につきます。その中で専門性も身につけていけば、他科にない表現や発想を磨いていくことができると思います。

II. 本をたくさん読むといいです。

● 大谷葵 4年生

I. 藝大デザイン科では1学年につき1部屋ずつアトリエが与えられます。作業場としての役割はもちろんですが、制作に行き詰まっても気軽に友達と話せる環境にとっても助けられています。授業がなくても足を運んでしまう心地よい場所です。

II. 入学してから親友になる人が今日隣にいるかも知れません。頑張ってください！

● 高田潤 4年生

I. デザイン科なのに、作品として油絵を描く人、料理を作る人、変身ベルトを作る人、ラップをやる人がいます。超面白いです。クラスメイト全員がやりたいことを本気でやっていて、自分自身もすごく刺激が貰えます。良い環境です。

II. 自分を一流デザイナーだと思い込んでみたら課題が楽しくなるかもです。応援してます！