

令和7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。

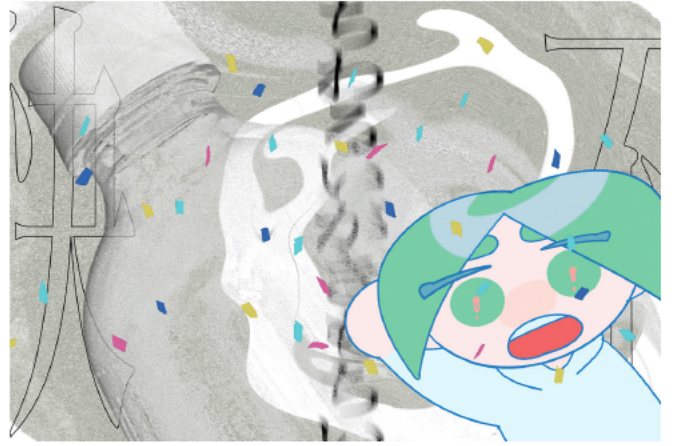
未来の変化を先取りして  
人の暮らしに革新をもたらす  
新しい時代を切り拓く力。  
守るべき価値を見定めて  
伝統を次の世代へ継承する力。  
人を思いやり、声なき声に耳を傾げる力。  
人間や自然の営みをつぶさに観察し  
複雑な事象を整理することで  
変化のなかに潜む見えざる文脈を抽出し  
本質を読みとる力。  
そして、その洞察をかたちにする造形力。

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（2024年度）

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 教授
第8研究室	Draw	押元一敏 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  
(令和5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、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  
(令和5年度「調べる」、「AIと芸術の未来」、「モチハコブカタチ」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」を徐々に見つけだす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研究室の教員全員にあたります。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『2025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）

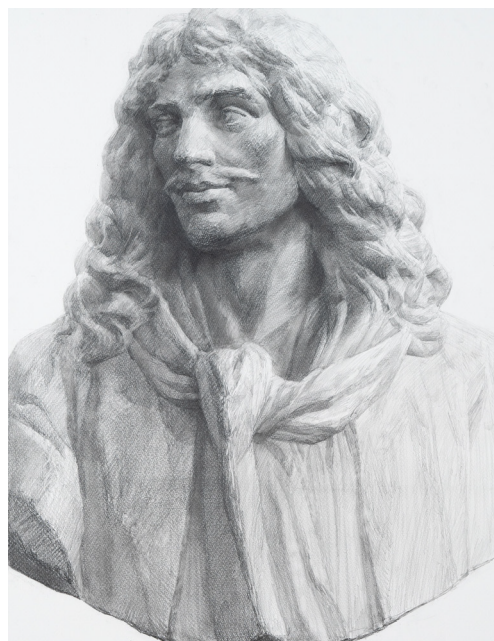
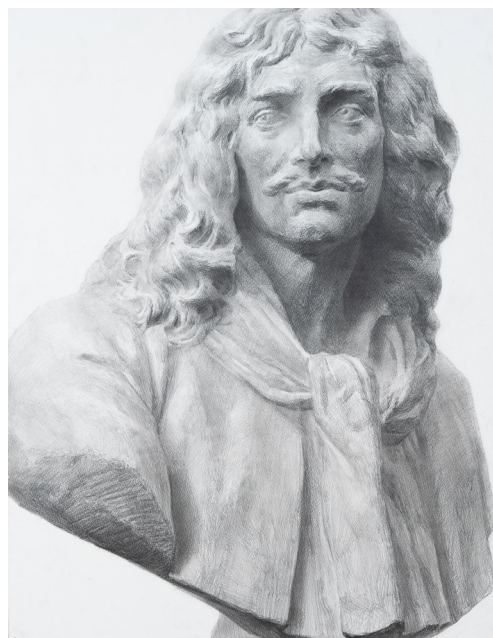
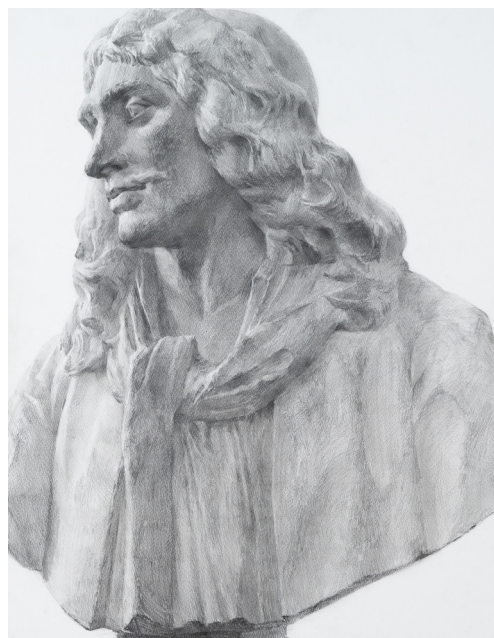
令和6年度

#### 【問題】

台上に置かれた石膏像（モリエール）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）

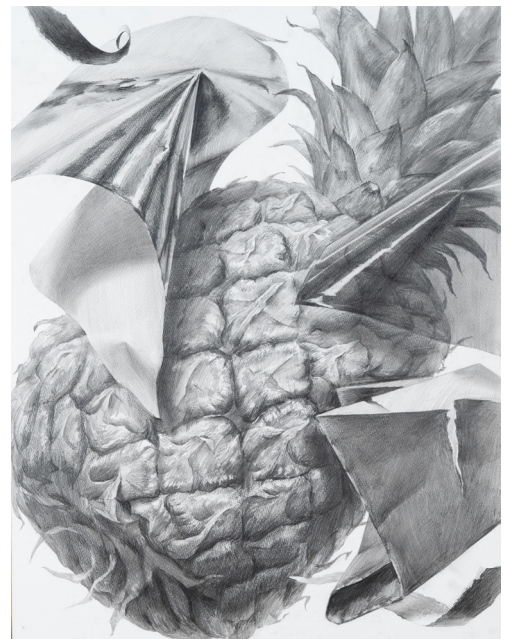
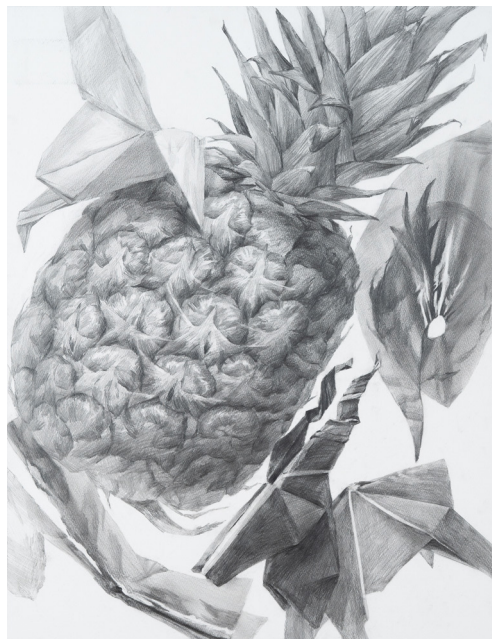
令和6年度

### 【問題】

与えられたモチーフ（折り紙3種類、パイナップル）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
- 与えられたモチーフは画面内に各1点以上、描写すること
- 各折り紙の扱いは自由。パイナップルは加工しないこと
- 各折り紙は中身のみ使用し、パッケージは描写しないこと
- 折り紙のパッケージにある折り方本などは、参考にしても良い



## 二次試験 デザインI (色彩)

令和6年度

### 【問題】

世界に存在しない、「あなたが空想する花」を構成要素として色彩構成しなさい。

### 【条件】

- 花以外のものが表現されていても良い
- 花は幾つ扱われていても良い
- イラストボード (B3サイズ) は横位置とする
- アイデアスケッチは配布された草案用紙 (B4サイズ) を使用すること





## 二次試験 デザインII (形体)

令和6年度

### 【問題】

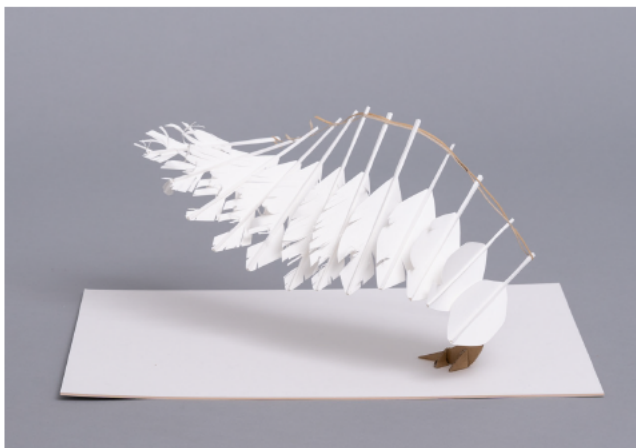
バドミントンシャトルを要素とし「時(とき)」をテーマに美しい立体造形を作りなさい。

### 【材料】

- ケント紙(A3サイズ×7枚、使用する枚数は自由)
- 段ボール(A3サイズ×3枚、使用する枚数は自由)

### 【条件】

- A3イラストボード(白)を台座とすること(但し加工はしないこと)
- 作品は台座からはみ出さないこと
- 作品は台座のオモテ面に接着し、転倒しないように固定すること
- 作品の高さは自由



# 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者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** なぜ、デザイン科の大学入学共通テストの必修科目に「情報」という教科が加わったのですか？

**A** 「情報」という教科は、情報と情報技術を活用した問題発見と解決および価値創造のための能力と知識を養うことを大きな目的としています。問題発見・解決および価値創造の能力は、デザインにおいても非常に大切な素養であり、デザインを学ぶ基礎として「情報」を学んでおいてほしいと考えたからです。

※大学入試共通テストの科目についての詳細は、本学美術学部の入学者選抜要項をご覧ください。

## 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。

**Q** 授業料免除・入学金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。入学金に関しても同様に、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、入学金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](http://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 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。立体工房にはレーザーカッターや3Dプリンター、平面映像工房には大判プリンターや撮影スタジオが備わっています。また、取手校地には、全科で利用できる共通工房があり、広いアトリエもあるため、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）もあります。（[amc.geidai.ac.jp](http://amc.geidai.ac.jp)）

● 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 学生寮はありますか？

A はい。大学から電車で約20分の足立区東和に学生寮「藝心寮」があります。東京藝術大学ウェブサイト([www.geidai.ac.jp](http://www.geidai.ac.jp))内の「学生生活」→「福利厚生・生活サポート」→「学生寮『藝心寮』」の欄をご覧ください。

● 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 入学後に留学を考えていますが、可能ですか？

A 可能です。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](http://www.geidai.ac.jp))内の「学生生活」→「国際交流・留学」→「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2017年～(大学院も含む)

IMJ	隈研吾建築都市設計事務所	竹中工務店	バンダイナムコスタジオ
AOI Pro.	ケンス	丹青社	びえろ
アクア	講談社	TANGE FILMS	日立製作所
アクセント	国立印刷局	チームラボ	富士フィルム
アッシュコンセプト	コクヨ	DeNA	ヘルメス
アプシィ	コズフィッシュ	DNP生活空間	ポーラ
いすゞ自動車	ゴッドキッズ	TBSテレビ	ほぼ日刊イトイ新聞
イトーキ	コミカミノルタ	TSDO	本田技術研究所
一九堂印刷所	コロプラ	テレビ朝日	ミキハウス
イリア	Cygames	電通	三菱重工業
WOIL	サイバーエージェント	TOTO	三菱電機
エース	サンゲツ	東北新社	MORIE
エイトブランディングデザイン	GKグラフィックス	東洋製罐	ヤフー
NHK	GK設計	凸版印刷	YAMAHA
NHKアート	資生堂	日産	UDS
NECソリューションイノベータ	JT	日本アニメーション	ユー・アイズ・デザイン
エポック社	スクウェア・エニックス	日本IBM	吉田カバン
OAR DESIGN	スローガン	日本たばこ産業	吉徳
オカムラ	セガ	日本デザインセンター	Yom
岡安泉照明設計事務所	船場	任天堂	ライティングプランナーアソシエーツ
オリエンタルランド	ソニー・インタラクティブエンタテインメント	乃村工藝社	ランドスケープデザイン
鹿島建設	ソニー・エンターテインメント	ノムラデュオ	陸上自衛隊
カプコン	ソニー・ミュージックソリューションズ	博報堂	LIXIL
河淳	ソニー	BuzzFeed Japan	リクルート
環境デザイン研究所	大日本印刷	パナソニック	ロボット
銀鳥産業	たき工房	ハル研究所	
クリエイティブノルム	Takram	バンダイ	

## 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

### ● 大谷 緑 1年生

I. 集まる人みんなと仲良くなりたくなることです(現在奮闘中)。デザインは手段を問わないので、様々な分野に興味のある人が集まっているし、人より長けた知識や強い探究心のある藝大生というオタク上位互換に興味湧かないわけがないです。

II. 他人のことを気にしすぎない。私はまじで本当に重要なことだけ心に留めて、あとは自分が一番やりたいことをしていました。受験期に見た上手な作品や先生が言ったこと、ここにあるアドバイスも、信じたいことだけ覚えておいて、9割くらいは天才な貴方に任せてみて……。

### ● 瀬谷 悠介 1年生

I. 自分のやりたいと思ったことを叶えられる環境が揃っていることです。様々な課題を通して自分の好きなことや興味のあることを形にできて、個性豊かな同級生に刺激を受けながら好きを深められるのはとても良い環境だと思います。

II. あまり欲張りすぎずに、自分の今できることを一つずつ試していくことが大切だと思います。不安や焦りを曖昧にしないで、信頼できる人を頼って沢山話してみてください。応援しています。

### ● 多田 ブレイダン千洋 1年生

I. 自分の好きなことを思う存分に追求できる環境です。充実した設備や個性溢れるクラスメイトから刺激を受け、自分の視点や制作の幅が広がるいい環境だと思います。

II. 観察を通して得られる発見や感動を大切にしてください。普段から色々なものに触れて、自分が何を魅力的に感じるかを理解することで、世界が広がって見えると思います。自分の好きだ!と思う気持ちを大切に全力で頑張ってください!

### ● 中村 香乃 1年生

I. 周りの学生のレベルやモチベーションが高く、自分もより向上心を持って生活できることです。また、先生に対して学生が少ない点も、様々な授業をより深く学んでいける良い点だと感じています。

II. どうしても周りと比べて落ち込んでしまうことがあると思います。ですが、他人と比べるのではなく、自分と向き合って、自分に集中することが大切だと思います。自分に足りていないものは何か、反対に、得意なことは何なのか、よく分析して、自分の中で一歩ずつ成長していきましょう!応援しています。

### ● 川鍋 桃奈 2年生

I. 多くの刺激と学びに満ちていることです。自分にはできないような技術を持つ友人や、様々な創造的な発想を持つ仲間と囲まれて過ごす毎日には、常に好奇心を掻き立てられます。クラスメイト一人一人の頭の中を覗いてみたいです。

II. 自分の「好き」を大切にしてください。好きな色合い、好きな世界観、好きなカタチ……。自分の「好き」なものって、魅力的で、拘りを持つことができます。他の誰にも負けない、自分だけの強い拘りを作品に込めること。その情熱と魅力は自然と観る人の心にも響くはず。頑張ってください!

### ● 林 壮来 2年生

I. 与えられた課題に対して深く思考し、高い表現力で形にしていくクラスメイトと共に制作、共有できる環境に最も価値を感じます。また、講評会は毎회가企画展のようになるので見ているだけでも本当に楽しい「もっとこう作りたい!」と創作意欲も刺激されます。

II. 私は地方出身なので、地方から受験される方にもぜひ頑張ってください。多くの作品と比較できない環境で制作している方もいらっしゃると思いますが、その分周りに流されず自分と向き合えることもまた強みだと感じています。作品に対して真摯に、そして何よりも楽しみながら制作して欲しいです。

### ● 藤本 楓 3年生

I. すぐくばらばらでとても濃い周りの人に囲まれて毎日刺激をもらえること。

II. 息抜きを忘れずに頑張ってください。

### ● 安江 琳泉 3年生

I. 自分の作りたいもののレベルを上げてくれるチャンス、友人/先生方、施設、道具に恵まれている点。そして「藝大生は変人」かと思いきや、校風の自由度が高いのに“きちんとした定規”を持っている人が多く治安が良い点。

II. 美大受験では日常生活における考え方も養うことができます。例えばモチーフを俯瞰的に捉えたり物同士の関係性を観察したりする力は、人間関係や社会について考える際にも必要です。今の学びは多方面に糧にできます。

### ● 古久保 このは 4年生

I. まず周りの人間が素晴らしいです。自分の作品にプライドを持ち、人の作品に感動できる感性の豊かな方達で溢れています。作品だけでなく、人間性までも磨かれます。好きなことを突き詰め、のびのび制作ができることもいい点だと思います。

II. 些細なことにも感想を持ち、感動することが大切だと思います。顔を上げて周りを見渡してみましょ。いつも歩いている道にも実は知らないことが沢山隠れているはず。

### ● 三品 希海 4年生

I. なんでもできてクラスメイトたちの多種多様な作品や考え方に触れられるところです。みんな同じ一つの課題に向かって答えているのに考え方やプロセス、出力される作品もみんな違って面白いです。教授の方々もやりたいことをのびのびとやらせてくれるので様々なことにチャレンジしやすいと思います。

II. 大学に入ってからも自分がどういうものに興味があるのか、なにが好きなのかということを考えることは多いです。受験の頃から自分の好きなことを深掘りできるよう日々様々なことにアンテナを張っておくと美大受験でも、その後も糧になると思います。最後まで自分をしっかり持って頑張ってください!

発行 : 東京藝術大学美術学部デザイン科

デザイン : 平山義活

発行日 : 令和6年6月\_\_日