

平成27年度入試

東京藝術大学美術学部デザイン科

入試説明会のおり



name

2

東京藝術大学デザイン科の理念



世界は激しく変わりつつあります。

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し

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。

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。



平成25年度 卒業制作より

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、視覚コミュニケーション、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。素描と塑像の基礎技法に始まり、「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。授業は取手校地で行います。

二年次

上野校地へ移り、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

現代の社会問題や伝統文化との関わりを問う実技課題で、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くように、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

卒業制作に取り組みます。自分でテーマを決めて1年間かけて取り組みます。卒業制作の指導は10研究室の教員全員であります。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。



研究室・指導教員

映像・画像	箕浦 昇一
機能・演出	尾登 誠一
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
空間・設計	橋本 和幸
空間・演出	鈴木 太朗
描画・装飾	押元 一敏
情報・設計	(平成27年度10月より)



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27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25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写生しなさい。

【条件】

画用ボードは縦位置とする。



平成26年度

【問題】
台上に置かれた石膏像(ブルータス)を与えられた画用ボードに鉛筆写生しなさい。

【条件】

画用ボードは縦位置とする。



二次試験 [デザインI(色彩)]

平成25年度

【問題】

自分でテーブルクロスを美しくデザインし、真上から見たそのテーブルクロスの上に与えられたモチーフ(みかん、キウイ、赤ピーマン、グラス)を構成し、着彩しなさい。



【条件】

- 1.モチーフは切断しても構わない。
- 2.モチーフは4種類必ず入れること。また、何個入れてもよい。
- 3.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。
- 4.イラストボード(B3サイズ)は横位置とする。

平成26年度

【問題】

4種のモチーフの中から1つを選択し、そのモチーフの特徴をテーマに自由に発想し、色彩構成しなさい。与えられたモチーフは全て使用すること。



【条件】

- 1.4種のモチーフとは、ダンボール紙、炭、ビーカー、水。
- 2.ビーカー以外のモチーフは加工して構わない。
- 3.与えられたモチーフは全て使用すること。
- 4.ダンボール紙に着彩してもよい。
- 5.アイデアスケッチは配付された草案用紙(B4サイズ、5枚)を使用すること。
- 6.イラストボード(B3サイズ)は横位置とする。



二次試験 [デザインII(形体)]

平成 25 年度

【問題】

与えられた「乾電池」の形状と、ロゴマークなど乾電池の表面に印刷されている要素を組み合わせ、「循環」をテーマに、立体構成しなさい。

【条件】

1. 「乾電池」は全体、形体、細部等をとらえても良い。
2. 印刷されている要素の扱いは自由とする。
3. 高さは 30cm 以内とし、粘土板(33cm × 40cm)からはみ出ないこと。
4. 自立すること。
5. 作品テーマ票に 100 字以内で制作意図を書き、粘土板の左下に画鉛で留めること。
6. 作品に「乾電池」の現物を配置しない。



入試選抜方法の変更の予告

平成 28 年度より東京藝術大学美術学部デザイン科入学者選抜（一般入試）が、次のように変更されます。
実技検査における一次選抜「鉛筆写生」が選択制となります。

一次選抜「鉛筆写生」は下記 2 つのいずれかを出願時に選択すること。

- 1) 石膏像デッサン
「石膏像を中心としたモチーフを描写する」
- 2) 構成デッサン
「設定されたモチーフ（実物に限らず、想定のモチーフも含む）を自由に構成して描写する」

問題例や作例を東京藝術大学デザイン科ウェブサイトにアップしています。詳細はそちらをご覧ください。 <http://design.geidai.ac.jp>

[構成デッサン問題例・参考作品]

【問題】

与えられたモチーフ(A:モデル人形、B:ロープ)と「手」を組み合わせ、下記の条件にしたがって鉛筆デッサンしなさい。

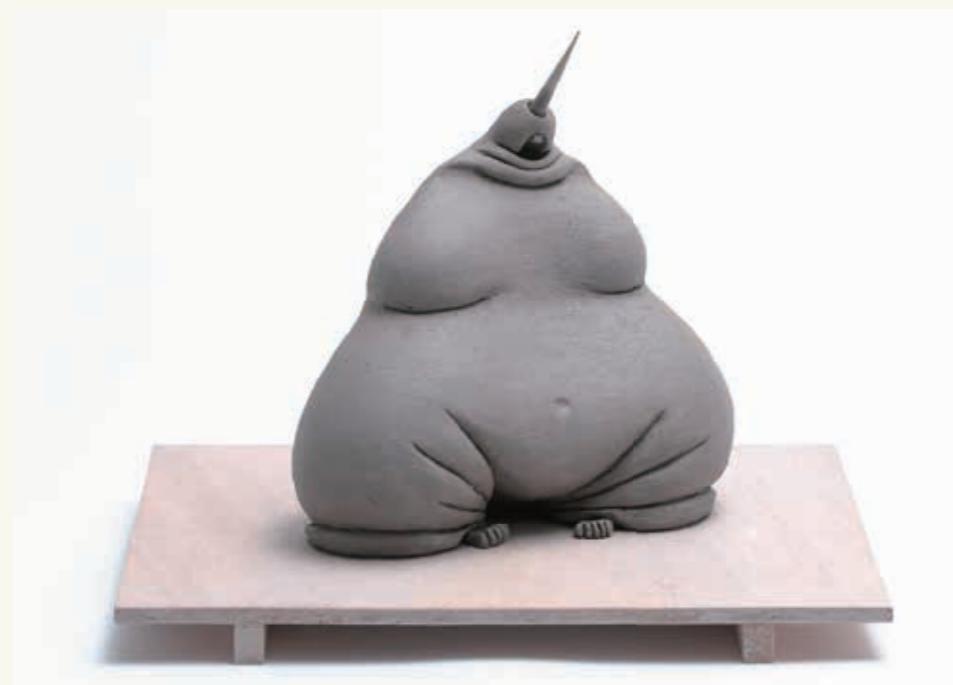
平成 26 年度

【問題】

豊満なボディに 2 本の脚、および 1 つの角(ツノ)と尾をもつ形体を粘土を用いて作りなさい。

【条件】

1. 立体は与えられた粘土を使用し、容量内で制作すること。
2. 高さは 25cm 以内とし、粘土板からはみ出ないこと。
3. 自立すること。
4. 作品テーマ票に 100 字以内で制作意図を書き、粘土板の左下に画鉛で止めること。



【条件】

1. 画用ボード(670×514mm)は縦位置とする。
2. モチーフ A の数は自由、加工はしないこと。
3. モチーフ B(ロープ)の長さ、本数は自由に設定してよい。
4. 「手」の数は自由。
5. 実物の大小比に従わなくてもよい。



Q&A 学部入試について

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 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。

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 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 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 ここ数年、紙立体は出でていませんが、もう紙立体の試験はなくなったのでしょうか?
A 出題に関する質問には一切答えられません。

Q 平成28年度入試よりデザイン科の一次選抜「鉛筆写生」が、「石膏像デッサン」と「構成デッサン」の選択制に変更になるのは、何を意図したものですか?

A デッサン(dessin)が語源的にデザイン(design)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次元の一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など、デザインの要点に大きく繋がります。一次実技検査を選択制にし、デッサンからの評価に幅を持たせることによって、これまで以上に幅広いデザイン資質をもつ人材を選考できると考えます。

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・監督官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 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&A 入学後について

Q ずっと上野校地に通うのでしょうか?
A 学部1年次は取手校地で授業を行います。

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。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ー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 他大学にはない芸大デザイン科の特長は?

A 一学年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。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。1887年(明治20年)東京美術学校開校から125年を超える伝統の厚み。

Q 就職はできるのでしょうか?

A 就職先に関しては下の採用実績をご覧ください。学部卒業生は、就職をする者以外に、大学院に進学する者、留学する者、独立してアーティスト活動を行う者、クリエーターとして起業する者など、多様な進路を歩んでいます。

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「入試案内」→「学費と奨学金・免除制度」の欄をご覧ください。

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、平面工房、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行います。また、本学全学生が利用できる芸術情報センター(AMC)にはパソコン、レーザーカッター、3Dプリンターが備わっています。

Q 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。

過去5年間の就職先



■ 大学院

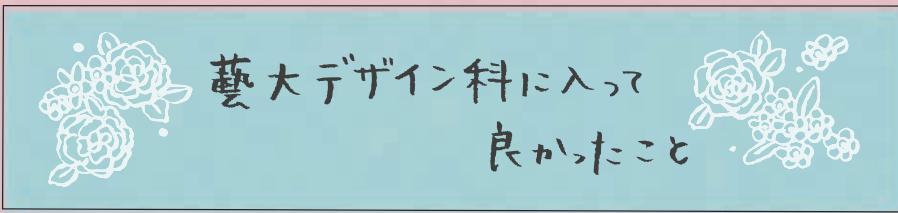
アート・ポジション
秋田公立美術大学
アッシュ・パー・フランス
アプリボット
アリヤマデザインストア
イケアジャパン
イリア
エイメク
エース
エド・インター^ト
NHK
岡村製作所
オリックス水族館
カッシーナ・イクスシー
カブコン
カヤック
河合楽器製作所
河津
ギャルドユウ・エス・ビイ
コクヨファニチャー
サイバーエージェント
サン・アド
GKグラフィックス
GKダイナミックス

ジーケン・アート
スタジオ ゲンタマガイ
造幣局
ソニー
ソニーコンピュータエンタテインメント
ソニーPCL
takram design engineering
電通
電通テック
東京芸術大学
トータルメディア開発研究所
TOTO
凸版印刷
トライポットデザイン
ドリコム
日建スペースデザイン
日本デザインセンター^ト
日本テレビアート
ニュートンプレス
俄
任天堂
nendo
乃村工藝社
博報堂
日立製作所

■ 学部

プラザマネジメント
プレーリードッグ
マーブル
UHA味覚糖
モンベル
ランドスケープデザイン
リクルートホールディングス
リクルートライフスタイル
アクア
アサツー ディ・ケイ
アミューズ
e
ea
エイド・ディーシーシー
エース
NHKアート
オリエンタルランド
花王
かまわぬ
河津
グッドデザインカンパニー^ト
コクヨS&T
コナミデジタルエンタテインメント

コミュニケーションデザイン研究所
サイバーエージェント
サクマ製菓
ジュンク堂書店
スーパーエジソン
土屋鞄製造所
電通
東北新社
TOTO
ドラフト
中川政七商店
ナナミ
日本デザインセンター
任天堂
乃村工藝社
博報堂
ハット
バンダイナムコゲームス
フォーク
富士ゼロックス
プラチナゲームズ
ポーラ化成工業
ポリフォニー・デジタル
ランド・ホー



■ 内山 みさき 1年生

幅広い年代や一癖二癖ある多種多様な人々と関係が持てるること、そしてその人々がそれぞれ高い技術や意識をもっているということです。私は多浪して入学しましたが、年下の多いクラスメイトには年齢を感じさせない才能のある人ばかりで、刺激と感動のある日々を藝大で過ごしています。

■ 堀田 さくら 1年生

藝大デザイン科は自由度が高く、皆それぞれ違った分野でのデザインを研究しているので、とても勉強になります。現役合格をすると、やはり人生経験も浅く、課題についていけるか一時期悩みましたが、グループワークや藝祭の準備などを通じて、技術面でも精神面でもレベルアップすることができます。

■ 藤山 俊 1年生

現役で合格したこと、最初はまわりと上手くやっていけるのか、技術的に劣っているのではないか、といった不安がありました。しかし、デザイン科ならではの開放的な雰囲気や、今までやったことのないようなデザイン課題への取り組みによってそういった不安を払拭することができました。

■ 岩城 拓郎 2年生

美術予備校のない、鯨がしおっちゃん湾に迷いこむようなド田舎で育った僕には正直デザインとは何か、ファインとどう違うのかを全く理解できていませんでした。藝大の親切なところは、デザインの分野を限定しないことでデザインについてゆっくりと、広く理解を深められることです。おかげで知識量の違いに關係なく、同じレベルから学び、制作することができます。

■ 大岩 雄典 2年生

デザイン科は何より幅広く活動できることが魅力です。グラフィックやプロダクトのみならず、映像や何かを企画したり、様々な表現手段を学ぶことができます。工房には専門の先生が常駐し、制作の相談に乗ってくれます。手広く学ぶ中で自分にあったスタイルを見つけられるのが魅力だと思います。

■ 小坂 勇太 2年生

一度工業大学を卒業し、その後社会人と浪人生を経て藝大へ来ました。ここで感じることは、科や学年を越えて周囲の人たちから伝わってくる意識の高さです。皆探究者として制作に真摯に向き合っていて、その姿勢からは授業や課題以外の大切なことを教えていただいているように思います。

■ 山田 悠太朗 3年生

私は札幌出身で、同じ予備校の知り合いや先輩などもおらず、入学当初は不安でした。しかしごくにクラスにも慣れ、楽しい学生生活が待っていました。デザイン科では授業以外にも、小さな仕事から大きなプロジェクトまで自分のやる気次第で本当にいろいろなことに取り組むことができます。忙しい日々ですがデザイン科に入ってよかったと思っています。

■ 赤沼 夏希 4年生

広告代理店を目指そうと決めたのは大学3年生の秋でした。遅すぎる進路決定でしたが、藝大デザイン科は自由に幅広く制作することができたので、就活の際にどんな課題が出ても柔軟に対応できました。また、様々な専門の先生方がいらっしゃる中でいろいろな角度からの意見がとても参考になりました。

■ 中屋 明子 4年生

ほとんどデザイン初心者といった感じで静岡の田舎からデザイン科に入学した私は、もの作りに興味はあるけどやりたいことは定まっていませんでした。一年次より様々な分野の課題をこなす中でようやく自分の方向性を見つけ、それを後押しして下さる教授たちの助言もあり、作家への道が見えてきました。

■ 山本 ちひろ 4年生

私は受験生時代からやりたいことが多い生徒でした。グラフィックか立体かさえなかなか決まりませんが、制作の方向性に迷うことも多かったのですが、藝大デザイン科は選択肢が多く、自分には何が一番合っているのか、考える時間を与えてくれました。最終的に昔から憧れていたゲーム会社に内定をいただきました。