

平成28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

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。



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



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 太郎
描画・装飾	押元 一敏
情報・設計	須永 剛司（平成 27 年度 10 月就任）



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)年図按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。



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28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 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。



平成 27 年度

【問 題】
台上に置かれた石膏像（聖ジョルジョ）
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 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。



平成 27 年度

【問 題】
あなたが考える「似ているもの」を最
低5個以上、画面内に自由に配置し「時
間」をテーマに平面構成しなさい。

【条 件】
1. あなたが選んだものがなぜ似ているか
を、40字以内で与えられた「説明文記入
用紙」に書いて提出しなさい。記入は試
験時間内に行うこと。
2. 無彩色のみの表現は認めない。
3. アイデアスケッチは配布された草案用
紙(B4サイズ、10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。



二次試験【デザインⅡ（形体）】

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）と口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、粘土板の左下に画鋏で止めること。



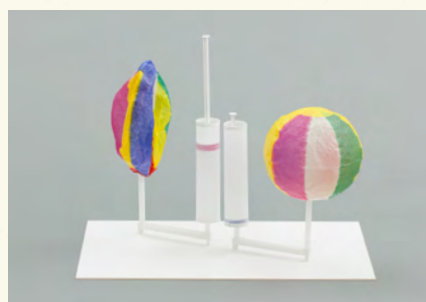
平成27年度

【問題】

与えられた「ケント紙」「トレーシングペーパー」「紙風船」を用い、各々の材料の特性を活かしながら「空気」をテーマに立体構成しなさい。

【条件】

1. A3イラストボード（白）を台座とすること。作品は台座からはみ出さないこと。
2. 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。
3. 作品の高さは自由。
4. 「紙風船」の加工は自由。
5. 与えられた「ケント紙」「トレーシングペーパー」「紙風船」の3種類を必ず作品の一部に使用すること。（枚数・個数は全て使用しなくても良い）
6. 作品テーマ票に100字以内で制作意図を書きなさい。記入は試験時間内に行うこと。



平成28年入試変更について



東京藝術大学デザイン科では、これまでのアドミッションポリシーを踏襲しながらも、さらに幅広いデザイン資質をもつ学生を受け入れるために、平成28年度学部入試の方法を変更します。

一次試験「鉛筆写生」が選択制となり、出願時に「石膏像デッサン」と「構成デッサン」のどちらかを選んで受験することになります。

「石膏像デッサン」は従来行ってきた方式の試験です。石膏像を中心とした三次元のモチーフを観察し、自らの判断力で対象のもつ形態的特徴や精神性を抽出し、二次元に再構築する描写能力を判定します。

「構成デッサン」は与えられたモチーフや想定モチーフを自由に構成してデッサンを描く試験です。写実力に加えて、自分なりの意図をもって画面を構成する設計力（デザイン力）を求めます。着想の斬新さを重視する試験ではなく、設計意図を美的形式に落とし込む基礎描写力を見ていきます。

二次試験「デザインⅠ（色彩）」「デザインⅡ（形体）」には、運営上の変更はありません。一次試験が基礎的な描写力を判定する機会であることに對して、二次試験は発想力・問題読解力・適応力・展開力を判定する機会として考えています。問題の要点を理解し、柔軟な発想で自分なりの答えを探し出し、それを独自の表現として定着させる——そうした高度の表現力・造形力を求めます。

あらゆるデザインの現場では、制約を柔軟な発想をもって積極的に受け入れる適応力が必要とされています。藝大デザイン科では、日頃から物事を綿密に観察して対象の中から本質的要素を引き出す描写力をもつと同時に、与えられた問題に對してこれまで訓練してきた表現を繰り返すだけでなく、その場で考えて自分の引き出しの中の経験や技術を組み合わせて適応していく能力をもつ人材を求めます。

構成デッサン実施方法について



構成デッサンの実施についての変更や注意点は以下となります。

【選択方法】

構成デッサンの受験は出願時に申請を受け付けます。
詳しくは後日発行する『平成28年度入学者選抜要項』をお読みください。

【日程・時間・場所】

実施日、試験時間は石膏像デッサンと同一です。
場所は大学構内のそれぞれ別の試験室で行います。

【試験環境】

右の写真のように、イーゼル1台と画板1枚、椅子1～2脚のセットで実施します。
試験室内の座席配置は試験問題によって変動します。

【用紙・画面サイズ】

画用ボード、サイズ670×514(mm) ※石膏像デッサンと同一です。

【持参用具】

変更はありません。石膏像デッサンと同様です。
以下は昨年度の入学者選抜要項からの転載です。

鉛筆写生に必要な用具一式、受験番号記入用油性黒ボールペン（画板、用紙、イーゼルは用意してあります。定着液は不要です。）



[構成デッサン問題例・参考作品]

【問題】

与えられたモチーフを自由に組み合わせて、下記の条件に従って鉛筆デッサンをしなさい。

【条件】

1. 画用ボード(670×514mm)は縦位置とする。
2. 荒縄の長さ・本数は自由に設定してよい。

【モチーフ】

・ダルマ 1体 ・荒縄 1本 ・金属トレイ 1台

【試験時間】

7時間



【問題】

自分の「手」と与えられたモチーフを自由に組み合わせて、下記の条件に従って鉛筆デッサンしなさい。

【条件】

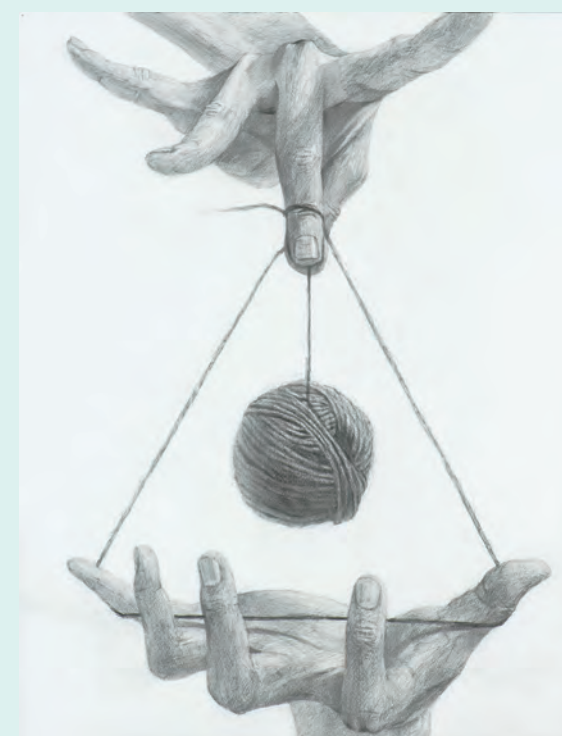
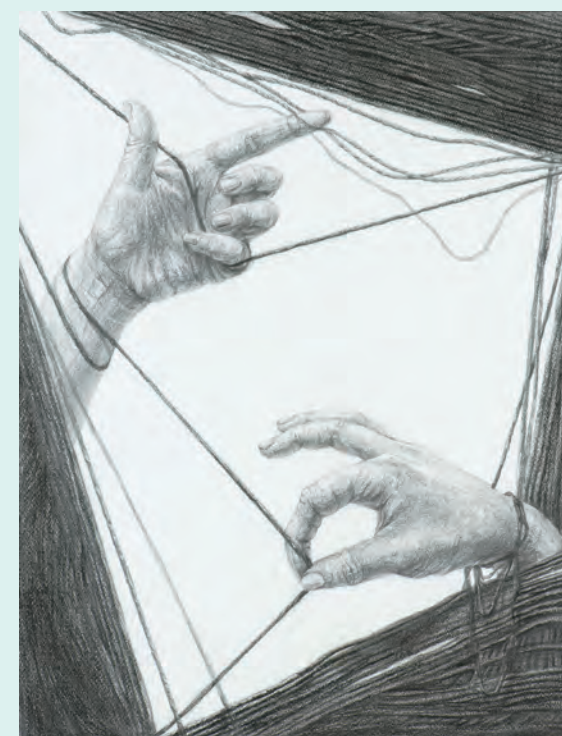
1. 画用ボード(670×514mm)は縦位置とする。
2. 「手」は片手でも両手でも構わない。数も自由。

【モチーフ】

・毛糸玉 1個

【試験時間】

7時間



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。「平成28年入試変更について」に記述している通り、共に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(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、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 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。

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 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 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)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 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。



研修旅行(1年次)



古美術研究旅行(3年次)



プレゼンテーション型実技課題の公開講評会



講義風景



平面工房での制作風景



立体工房での制作風景

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 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一つに採択されたことで、留学制度がより充実しました。現在の留学に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。



実技課題作品講評会



DTP・WEB 演習授業風景



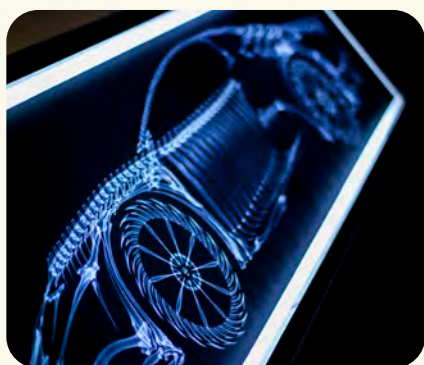
オスロ芸術アカデミーとのワークショップ



ネスレ・ジャパンとの産学連携プロジェクト



卒業制作



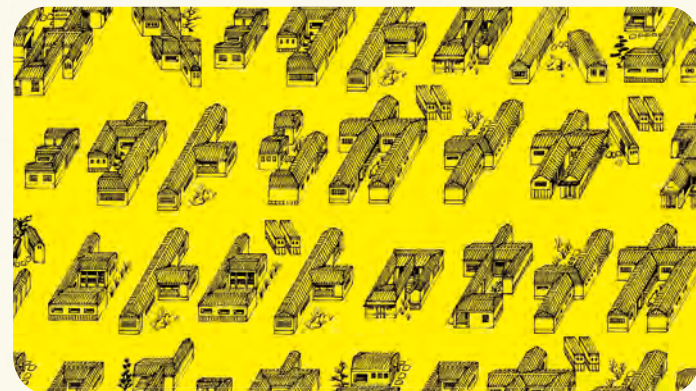
卒業制作



学生作品『生活』



学生作品『variety of handles』



学生作品『READ the SPACE of JAPAN』



学生作品『Blur Memories』

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。

(以下は過去5年間の就職企業リストです)

■ 大学院

アート・ポジション
秋田公立美術大学助手
H.P.FRANCE
アプリボット
アリヤマデザインストア
イケア・ジャパン
息吹工藝社
イリア
eimeku
エース
オリックス水族館
花王
カッシーナ・イクスシー
カブコン
河淳
ギャルドユウ・エス・ピー
国際テキスタイルジャパン
コクヨ
サイバーエージェント
サンゲツ
GKグラフィック
GKダイナミックス
ジーケン・アート
シグマ

ジャクエツ
精クリエイティブ
SIMPLICITY
スタジオ ゲンクマガイ
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
dilight
電通
電通テック
TOTO
凸版印刷
トライボット・デザイン
ドリコム
日建スペースデザイン
日本テレビアート
日本デザインセンター
日本放送協会
ニュートンプレス
任天堂
nendo
乃村工藝社
博展

博報堂
バンダイナムコスタジオ
フジシール
プラザマネジメント
プレーリードッグ
マークス
三菱鉛筆
三菱電機
モンベル
UHA味覚糖
リクルートライフスタイル

■ 学部

アサツーディ・ケイ
エイド・ディーシーシー
オリエンタルランド
花王
河淳
キッズプロモーション
京映アーツサンズデコール
グッドデザインカンパニー
隈研吾建築都市設計事務所
グラフィカ
ケイ・ウノ
コクヨ

コナミデジタルエンタテインメント
サクマ製菓
ジュンク堂書店
スーパーエジソン
studio CGS
セガホールディングス
マークス
土屋鞆製造所
電通
東北新社
中川政七商店
ナナミ
任天堂
乃村工藝社
博報堂
ハット
バンダイナムコエンターテインメント
フォーク
富士ゼロックス
プラチナゲームズ
ヘルメス
ポーラ化成工業
ポリフォニー・デジタル
ランド・ホー



藝大デザイン科に入っ

良かったこと



■ 芹澤 大輔 1年生

多浪生が多い中、私は現役合格だったため最初は周りとは馴染めるだろうか、技術的に未熟なのではないかなど色々不安ばかりでした。しかし自由度の高いデザイン科は面白い考え方をもった人達ばかりで、そんな人達とふれあいをもてることはとても刺激になり、今や不安もなく日々充実して過ごしています。

■ 岡村 綾華 1年生

それぞれに違う個性を持っている事に加え、作品への意識・技術の高い人達から日々刺激を貰っている事です。例年より現役生が多く入学した学年の中、多浪で入学した私ですが、その年齢差を全く感じさせない能力・意識の高さに学ばせて貰う事が多く、この環境下で過ごせる事に喜びを感じています。

■ 阿部 みなみ 2年生

別大学を卒業した後、浪人を経て藝大に入学しました。以前は日本文学を専攻していたので、デザインに関して藝大入学時はほぼ初心者だったのですが、課題で様々な分野を経験し、学びに対する意識の高い同級生達と共に制作していく中で多くの刺激を受け、デザインすることの楽しさを日々実感しています。

■ 長谷川 桃 2年生

私は岐阜県出身で、東京から離れたところで育ちました。都心で今の時代の流れを感じたり、第一線で活躍されている人たちのお話を聞きたかったので藝大を目指しました。藝大ではいくつかの分野のデザインで活躍されている先生方がいる中で学べるのでとても自分の視野が価値観が広がります。

■ 前田 怜右馬 3年生

藝大デザイン科はアトリエの近くに工房が構えられていて、課題や制作などで立体物を作る人にとって非常に制作がはかどる場所だと思います。またデザイン科の学生でも木材や金属などの専門的な工房も利用することができて、自分の制作の幅をどんどん広げることができる環境が整っています。

■ 重野 里奈 3年生

藝大のデザイン科は、とにかくジャンルにとらわれず、色んな分野に挑戦できるのが魅力です。私は平面系志望なのですが、他のデザイン領域を体験することで、平面でしか表現できないことや、やりがいに気づくことができました。また、平面工房で印刷について気軽に相談もできるのもいいなと思います。

■ 矢崎 花 3年生

入学したてのころは、現役で入ったということもあり周りのほとんどが年上なことや、美術大学という今までと違った環境についていけるかとても不安を感じていました。しかし、デザイン科の自由な雰囲気の中で課題やイベントに取り組む事で、だんだんと自分のやりたいことが見えてくるようになりました。

■ 大澤 真積 4年生

名古屋近郊の小さなまち出身で、一浪であったこともありデザインについてほとんど無知のまま、ただものづくりの漠然とした魅力に惹かれてこの科に入学しました。何を目指すべきかはじめは迷うこともありましたが、四年間かけてじっくりと様々な分野を勉強させてもらい、自分の方向性を決定することができました。

■ 鈴木 英怜那 4年生

学部3年の後期から一年間、大学を休学してフランスの美術系大学に留学しました。デザイン科には留学経験のある助手や先輩がいたため、様々な話を伺うことができました。現在では大学が積極的に留学をサポートしているため、より一層留学しやすい環境が整っています。

■ 西山 恭 4年生

デザイン科に進学したこと、様々な分野に興味を持ったこと、好きなものばかりつくっていたこと、いろんな人々に出会い刺激されたこと。今思えば、そんな出来事が自然と自分にあった場所、ずっと携わりたい職を見つけるヒントになっていたんだと感じます。これからの自分の将来がとても楽しみです。