

令和6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。

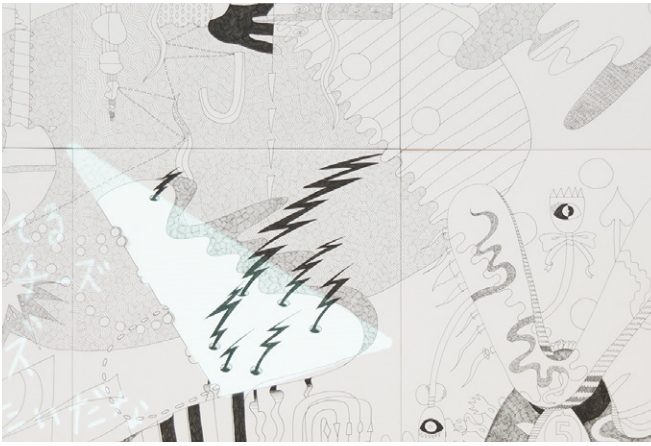
未来の変化を先取りして
人の暮らしに革新をもたらす
新しい時代を切り拓く力。
守るべき価値を見定めて
伝統を次の世代へ継承する力。
人を思いやり、声なき声に耳を傾げる力。
人間や自然の営みをつぶさに観察し
複雑な事象を整理することで
変化のなかに潜む見えざる文脈を抽出し
本質を読みとる力。
そして、その洞察をかたちにする造形力。

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

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 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
(令和4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
(令和4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10日間訪れます。



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『2024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）

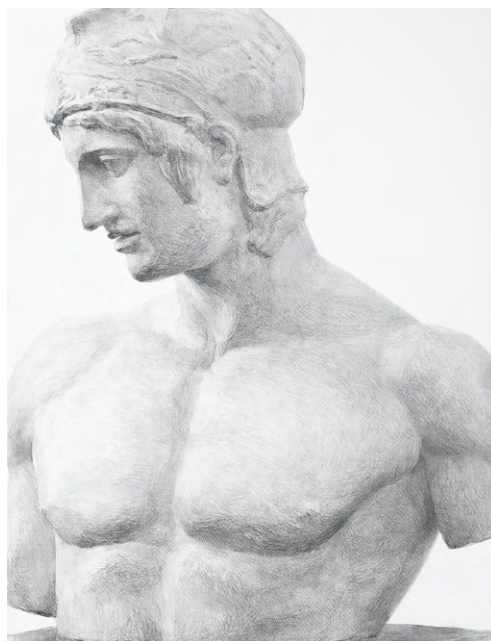
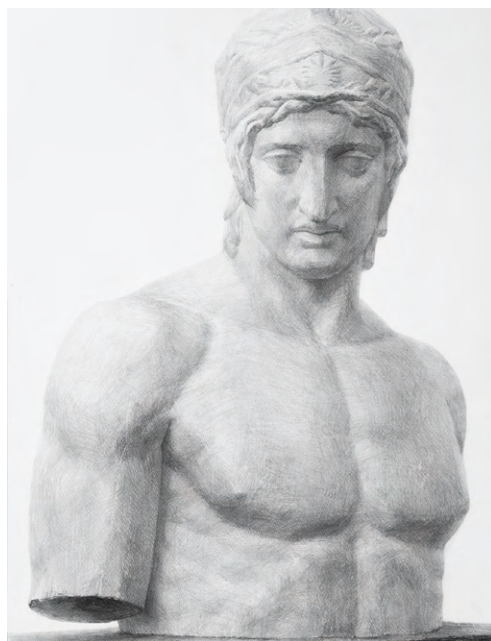
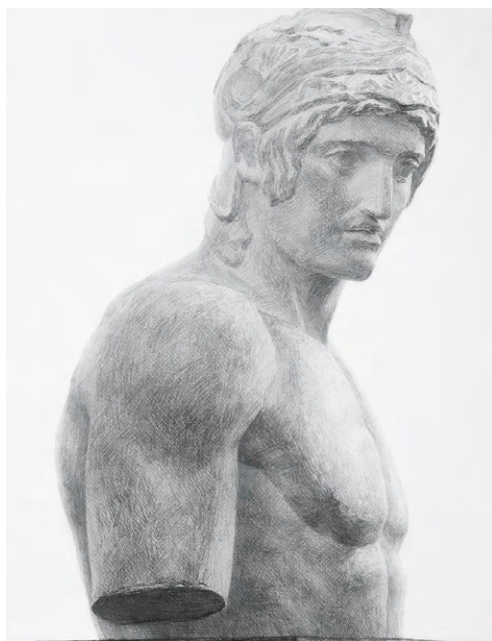
令和5年度

【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



一次試験 鉛筆写生(構成デッサン)

令和5年度

【問題】

自分の手と与えられたモチーフ3種(動物フィギュア、鈴、トング)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
- 動物フィギュアの交換および、その他モチーフの交換は認めない
- 自分の手とモチーフ3種は画面内に各1点以上描写すること
- 与えられたモチーフは加工しないこと
- モチーフを入れた紙袋はモチーフではない。紙袋は描かないこと



二次試験 デザインI (色彩)

令和5年度

【問題】

昨年、旧国立競技場にあった1964年東京五輪を記念した壁画11枚が新国立競技場に移設された。そこで新たに12枚目として「スポーツ」を題材とした壁画を新国立競技場に設置すると想定し、その原画としての色彩構成をしなさい。

【条件】

- スポーツの種目や数は自由。イメージは具象、抽象を問わない
- 既に設置されている11枚の壁画との関連を意識する必要はない
- 壁画の高さを5mと設定した上で、原画はイラストボード (B3サイズ) 横位置全面とする
- 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



新国立競技場屋外の壁画 (2022年)



令和4年度

【問題】

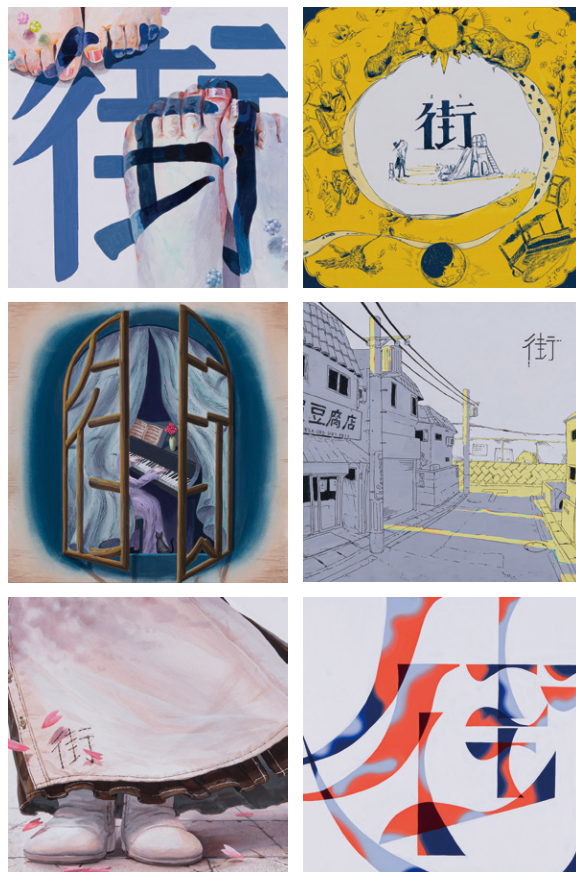
次の詩からはじまる「街」という本を制作します。この本の表紙に使用するビジュアル (色彩構成) をあなたなりにイメージし、自由に表現しなさい。

あ の 日 の 影 踏 み い ま も う 一 度	春 の 光 を つ ま さ さ き に	あ り ふ れ ふ れ た 小 さ な 痛 み	む か し 暮 ら し た 街 を 歩 け ば	窓 か ら ピ ア ノ は 聞 こ え ず に	む か し 暮 ら し た 街 を 歩 け ば	空 つ ぼ の 犬 小 屋 が 小 さ く 吠 え	む か し 暮 ら し た 街 を 歩 け ば	お 母 さ ん に な っ た ね	あ の こ	む か し 暮 ら し た 街 を 歩 け ば	砂 糖 菓 子 に な っ た 公 園	街
---	--	--	--	--	--	---	--	---	-------------	--	--	---

(作 菅原敏)

【条件】

- 構成要素の一つに漢字の「街」を入れること
- ビジュアルは正方形 (イラストボード全面) 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
- 試験終了後に天地シールを貼る作業をおこなう。受験番号シールの上下と天地シールの上下が、必ずしも一致してなくてもよい



二次試験 デザインII (形体)

令和5年度

【問題】

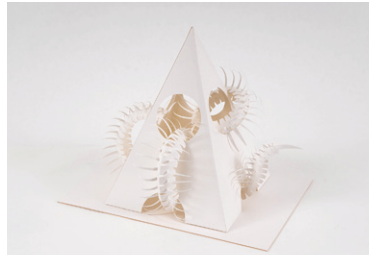
「動きそう!」をつくりなさい。

【材料】

- ケント紙(A3サイズ×7枚、使用する枚数は自由)

【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



令和4年度

【問題】

蓮根をつくりなさい。

【条件】

- 立体は与えられた粘土のみを使用すること
- 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
- 蓮根の扱いは自由
- 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 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「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年に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。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）もあります。（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 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）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	クリエイティブノルム	たき工房	ハル研究所
AOI Pro.	隈研吾建築都市設計事務所	竹中工務店	バンダイ
アクア	ケンス	丹青社	バンダイナムコスタジオ
アクセンチュア	講談社	TANGE FILMS	びえろ
アッシュコンセプト	国立印刷局	チームラボ	富士フィルム
アプシィ	コクヨ	DeNA	ヘルメス
いすゞ自動車	コズフィッシュ	DNP生活空間	ポーラ
イトーキ	ゴッドキッズ	TBSテレビ	ほぼ日刊イトイ新聞
一丸堂印刷所	コミカミノルタ	TSDO	本田技術研究所
イリア	コロプラ	テレビ朝日	ミキハウス
WOIL	Cygames	電通	三菱重工業
エイトブランディングデザイン	サイバーエージェント	東北新社	三菱電機
NHK	サンゲツ	東洋製罐	MORIE
NHKアート	GKグラフィックス	凸版印刷	ヤフー
NECソリューションイノベータ	GK設計	日産	UDS
エポック社	資生堂	日本アニメーション	ユー・アイズ・デザイン
OAR DESIGN	スクウェア・エニックス	日本IBM	吉徳
オカムラ	スローガン	日本たばこ産業	ライティングプランナーアソシエーツ
岡安泉照明設計事務所	セガ	日本デザインセンター	ランドスケープデザイン
オリエンタルランド	船場	任天堂	陸上自衛隊
鹿島建設	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	LIXIL
カプコン	ソニー・エンターテインメント	ノムラデュオ	リクルート
河淳	ソニー・ミュージックソリューションズ	博報堂	ロボット
環境デザイン研究所	ソニー	BuzzFeed Japan	Yom
銀鳥産業	大日本印刷	パナソニック	

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

● 荒木 敬盛 1年生

I. 自分は何が好きなのかどう言ったものに興味があるのかなど、自分自身を課題やコミュニケーションなどを通して考えられる、とても良い環境だなと感じ入って良かったと思います。

II. 目に入ったものや聞いたものなど、感じたものに対する自分の感情や考えを大切に、素直に作る事が大切だなと思います。また、自分が素直に感じたものを他者にも感じてもらうために作品に気持ちを込めたり、どうしたら伝わるのかを考えることがとても大切だと思います。

● 岩下 侑加 1年生

I. まず、最初の課題からクラスメイト達の作品のクオリティの高さに刺激を受けました。受験課題とはまた角度の違う思考回路を巡らせて試行錯誤しているうちに、ようやく叶った入学はスタート地点に過ぎなかったのだと実感し、今後の創作活動にワクワクしています。

II. 日常で何気なく良いなと思って目に留まった物事の、何が好きなのか少し追求してみると良いかも知れません。そのうちにある共通点が見つかって、ものづくりのヒントが得られる時があります。それと、強張ってしまった時は肩の力を抜いて、いつでも休んで楽しいことをするのがおすすめです。

● 木村 美智 1年生

I. いろんな「好き」を強く持つ人たちに、たくさん出会えたことです。同じものが好きな人もいれば、知らない分野を好きな人もいます。またその「好き」は深く、会話をしていると、自分の視点が広がって、世界も広がっていく感じがして、とても楽しいです。

II. 誰よりも高い所へ行きたいというギラギラした気持ちと、同時に、冷静に自分の状況を判断できる心を持つといいと思います。また、好きだ！という気持ちを失わないことも重要だと思います。どんな課題も楽しんで、全力で取り組んでください！

● 増田 楓 1年生

I. 自分が普段から気になっていたことや、興味のあること、好きな事を共通の話題にできるのがすごく楽しい！色々な場所から、様々な経験を経て来た仲間、先生方が多くいるので、話を聞いたりするだけでも得られるものがあるし、自由にやりたい事ができること。

II. 普段の制作も、それ以外でも悩むことや苦しいことはもの凄くありました。でも評価や目の前の事だけにとらわれずに、色んなもの見たり、たまに海とか行っちゃったりしていいと思います。私は自分を信じることで、どんな状況でもやりたいことを見つける姿勢は本番も大切にしていました。応援しています！

● 西本 藍子 2年生

I. 何よりも自分のしたいと思ったことがなんでもできる事です。知識が足りなくても工房の先生方に制作相談に乗っていただき、様々な素材を実験したり、アイデアの改善を重ねながら制作ができています。

II. 私は客観視が大切だと思います。客観的に自身を見つめ、自己理解を深めることが良い作品に繋がると思います。皆様の受験が悔いのないものになるよう応援しています。頑張ってください。

● 野村 洸太 2年生

I. 同級生、上級生などの作品を見ると面白い作品やカッコいい作品、幅広い出会いがあるので良い環境だなと思います。自分は大学に入るまで好きな美術作品や好きな分野というのが具体的になかったのですが課題を通して自分の得意分野そして好きな事を見つけていけるのもひとつの魅力かなと思います。

II. 楽しい事をいっぱいする事、映画を見たりゲームをしたり美味しいものを食べたり散歩をしてみたり楽しい事をいっぱい体験してそれを作品の中で自分らしさに繋げられるととってもいいです!! 遊びすぎて身体を壊さないように頑張ってください！

● 清水 領真 3年生

I. 個性を持った人々が沢山いて毎日刺激を受けたり作品制作のモチベーションになっています。また、第一線で活躍している作家やデザイナーの方々の授業も多くありとても勉強になります。

II. 大切なのは制作を楽しむ事だと思います。自分が興味あるもの、好きなものを突き詰めてみて下さい。

● 高橋 しずく 3年生

I. 自由に使えるアトリエと色々な設備があり、聞きたいことがあったら話を聞いてくださるやさしい先生方と助手さんたちと面白い同級生たちの中で自分が作りたいものを作れることです。

II. 大学に入る前は、藝大は素晴らしい場所で、入ったらどんなにすごい人になれるんだろうと夢みていましたが、実際に入ってみたら大切なのは自分がどう行動するかでした。ただ、素晴らしい場所であることは事実なので目指している人は頑張ってください！

● 平野 太一 4年生

I. 色々な分野に興味を持っている人たちと出会えることです。クラスの子たちと話していると、見てきたものや、興味のあるものが違って、そんな世界もあるのか!と刺激になります。作品を通して、自分にはない視点に触れられるのは楽しいです。

II. デザインに限らず、色々なものに関心を持って、インプットを増やしていけると楽しいです。日頃の制作でも、面白そうなことをどんどん試して、たくさん失敗しておくといいと思います。

● 山崎 星来 4年生

I. 己の愚かさを知れること。自分よりも経験があって、挑戦して、いい作品作れる人しかいません。常に自分はどうありたいかを考えさせられます。そしてギリギリを攻めても大体受け入れてくれます。

II. 私は浪人生だったので、その方達へ。頑張れとは言いません。だって既にあなたは頑張っているだろうから。絵ばっか描いても、粘土こねくり回しても、良い事無いです。映画見て、散歩して、漫画見て、美味しいご飯食べてください。