

2010年度外国人留学生入学試験「実技試験」「小論文」等の採点基準

学科・専攻	実技試験(芸術学科は小論文)	面接		
	狙い・意図、採点のポイント	狙い・意図、採点のポイント	小論文利用	実技試験作品利用
日本画	出題したモチーフ(本年度はドライフラワーの束を緑のコーヒー缶(20cm幅)に入れ、テーブルクロスに重ねたもの)を描く力と色の感覚、構成力、全体の張った画面がどの程度仕上がっているかを見る。	面接においてはどのような思考が出来るか、どの程度の知識を持っているか、日本語力に対する語学力の有無を確かめた。	○	○
油画	モデルが傘を持って椅子に座っている。人体の構造を把握し、細部への観察もおこなうようにするのは当然として、色彩への意識も持ってほしい。あえてモデルにはモノクロームのコスチュームを着てもらい、原色の赤い傘を際立たせるようにした。	制作意欲があり表現することに真摯に向き合っているか。留学することの必然性があり、なおかつ多摩美術大学の油画専攻を選んだ理由が明確かどうか。日本語によるコミュニケーション能力などを総合的に見て採点をしている。	○	○
版画	3時間で行われる試験のためモチーフはシンプルで素材感のあるものを選び、受験生の描画力、構成力などを総合的に判断し採点した。	小論文、持参したポートフォリオや作品も参照のうえ、版画を希望した理由やこれまでの美術制作の経験などを参考に面接。また外国人留学生のため今後日本語の授業を対応可能かどうか、語学力も判断基準となる。	○	○
彫刻	基礎的な描写力(対象観察)や構成力(画面構成)立体感覚、空間表現及び表現感覚が個性的感覚に溢れているかを試した。	本学への明確な進学目的を持ち、独自の研究テーマを持っているか。また具体的な研究領域や将来への展望等を明瞭に述べられるかを審査した。	○	○
工芸	基礎的な描写力を身につけていること、描写することは目から脳、そして手により表される行為、その人の感動が伝わってくる作品となることを期待する。構図、立体認識、物質感、配色などを総合的に判断する。	なぜ本学の工芸学科を選びそして何を学びたいのか。将来の展望など熱意があり説得力のある答えがほしい。実技試験を介し感想を話してもらったことで本人の制作姿勢を再確認したい。面接全般において学業を達成することに必要な日本語能力があるのかも含め判断をしている。	○	○
グラフィックデザイン	デザイナーとしてのビジュアルコミュニケーションの効果を造りだすのに必要な造形力を求めている。鉛筆デッサンでは創作の原点である観察力。そこから生まれる発見やひらめきなどを描く描写力。色彩構成では課題を造形化する発想力と構成力を問う。	・日本語で日常会話が行えるか ・専門分野の用語が理解できるか ・入学志望理由が明確であるか ・授業への取り組みの意欲があるか	○	○
プロダクトデザイン	・理解力=問題の把握、理解が適切か ・発想力=アイデアが優れているか ・独創性=他にないアイデアか ・実現力=アイデア具体化方法の知識があるか ・表現力=アイデアが伝わる表現か	・授業に必要な対話力があるか ・本専攻の内容を理解しているか ・本専攻への入学意図は明確か ・自分の意見を述べられるか ・学習意欲が感じられるか	—	—
テキスタイルデザイン	テキスタイルデザインを学ぶために必要な基礎的な観察力と描写力、および色彩表現力を問うことをねらいとして出題した。設問を正しく理解しているかどうか、独創的かつ調和的な構成がいていないにできているかを採点のポイントとした。	授業を理解することが出来る十分な日本語力と造形力を有しているかどうか。テキスタイルデザインを学ぶための意思や志望動機を明確に説明できるかどうかをねらいとして面接試験を実施。また小論文は日本語の記述力を見るために参考にした。	○	—
環境デザイン	環境デザインを学ぶうえで最低限必要な基礎的な造形力、および基礎的なデッサン力があるか。形、空間を把握し、平面上に表現する能力があるか。	本学科の授業を理解できるだけの日本語能力があるか。日本で、また本学科で環境デザインを学ぶ意欲、目的意識がはっきりしているか。	—	—
情報芸術コース	出題テーマとなった「振動」というキーワードは、なにか特定の具体的な対象を指し示すものではない、抽象的な概念である。それを視覚的に表現しようとすると、繰り返し震えるという動的な現象が伝わるようにすることが基本となる。さらに空間や時間的な広がりをイメージさせるものとなるだろう。感覚によってとらえられるテーマを視覚化したときの演出力や描写力、表現のバリエーションなどを総合的に評価するようにした。	主に、以下の項目について面接試験および評価を行った。 ・美術大学、特に情報芸術コースの1年次のカリキュラムに必要な、美術/デザインに関する基礎的な知識やスキル ・母国の文化芸術に関する関心や知識 ・日本、特に本学で美術/デザインを学びたいという動機と熱意 ・日本語でのコミュニケーション能力(日本語を取得しようという気持)	—	—
情報デザインコース	情報をデザインすることというのは、単に「モノ」をデザインするだけでなく、人々が経験する様々な「コト」をデザインすることでもある。そして、情報デザインは新しいテクノロジーによって進化を続けているが、そこでデザインされる「コト」は、社会や人と共にあることが重要である。視覚表現試験では、そのような情報デザインの大きなテーマをもとに、受験生のみなさんの創造力、構成力、造形力を発揮してもらうことがねらいだった。出題にある10年後の未来を考えることは確かに難しいことです。正確に予測することは困難でしょう。しかし、考え方として、たとえば10年前からの生活の変化に着目し、現在までどのように変わってきたかを考えて、10年先の生活を予想することは出来るかもしれません。情報デザインではこのように考え方のプロセス自体を発見することも大切です。ここでは正確に未来を予測することよりも、抽象的な課題に対して自分なりの方法で考えることが出来るかを評価のポイントとしています。そして予測した10年後の未来の社会において、通信機器という日常的なモノと人との関係を、どこまで考えぬき、どこまで描けるかが2つ目のポイントとなります。情報デザインにおいては、このように抽象的なテーマと具体的な事象の両方を、同時に深く考え、新たなアイデアを創出しカタチとして表現することが求められます。出題の最後にある「なるべく文章に頼らず、視覚的に表現すること」とは、美術大学における情報デザインの在り方として視覚的に考える資質が備わっているかを評価するためのポイントです。そして、最終的にこれらが美しく、魅力的に表現されていることも重要な評価のポイントになることは言うまでもありません。このように、情報デザインコースの視覚表現の試験では、課題に対して深く考え抜くことと美しく表現することの両方の能力を求めています。	留学の意図や目的が明確になっているか。学科やコースの教育内容を理解しているか。日本語によるコミュニケーション能力があるか。(小論文の記述も参照)	○	○
芸術	日本語の習熟度だけでなく思考力をみます。論述の着眼点が出題内容に対して的確であるか、論旨は明確で説得力があるか、という点も判断基準となります。常識的にまとめあげた文章より、テーマに踏み込んだ独自の発想を期待しています。	外国人留学生の存在は他の学生にとっても大きな刺激となります。面接試験では、直接本人と会って、日本語能力が十分であるか、芸術に関する最低限の基礎知識をもっているか、などを判定します。	○	○

全学科共通小論文

問【「旅と美術」という題で、八〇〇字程度の文章を書きなさい。】
これまでの経験や記憶をふまえ、このテーマについてどのように考えているか。
基本的な思考力、論理的な構成力、文章表現力を含め、総合的に採点。