

2006年度3年次編入学試験「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		人物の総合評価 強い意志 覇気 忍耐を基に総合的に評価する。教員全員の総合評価で決める。		
油 画		自分なりの制作を模索しており、その方向が我々教員の理想とする教育と一致しているか。また各自の大学編入学後のビジョンはあるか。どのような意図を持って制作しているか。本学を選んだ理由が明確かどうか。編入に相当するだけの作品と思考が充実しているかなどを問い採点の基準とした。		
版 画		版画科を受験した理由。 版を通しての表現についてどのように考えているのか。 今迄に制作した作品についての構想とその表現力、版画の基礎技術力について提出された作品を基に面接する。		
彫 刻		3年次編入に適した人物であるかどうかを提出された作品及び面接で試験した。 作品の内容、及び面接時の本人の志望動機、制作テーマ、意欲、姿勢等を重視し採点した。		
工 芸		なぜ、工芸学科で学びたいのか、まずは再確認したい。3年次からは、より専門的、主体的な制作に向かっていく。そのために提出作品等を介し、本人の今後の制作目標も含めながら、面接の中で、その基礎能力があるのかを判断する。また、小論文からは、本人が普段から、どのような考え方をしているのか読み取りたい。面接の中で、本人から直接伝わってくる熱意も重視したい。		
グラフィック デザイン	出題のねらいは、デザイナーとしてビジュアルコミュニケーション効果を造り出すために必要なデザイン力を求めています。それには、創作の原点ともなる観察力、そこから生まれる発見やひらめきなどを描けるのかを問います。	面接試験のねらいは、当学科の授業への取り組みの意欲を把握し、作品・ポートフォリオによって基礎的な造形力の評価を行います。		
プロダクト デザイン	与えられた材料(透明な吸盤)を応用して新しい道具を4種類創造しスケッチ表現する課題を出題しました。出題のねらいは、4種類の道具のアイデアに独創性があるか、そのアイデアをきちんと表現できているかを見るためです。これらの達成度が採点のポイントとなっています。	作品のポートフォリオによる面接を行いました。面接のねらいは、当科の1、2年生で修得すべき実技内容をクリアできているかを見るためです。当科1、2年レベルのデザイン習熟度が採点のポイントになっています。		
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観察力、色彩表現力に加えデザイン力を問うことをねらいとして出題しました。また、解答の中に設問に対する解釈と独自の表現が示しているかを採点のポイントとしました。	受験者が本専攻の基礎課程(1、2年次)と同等の実力を有しているか、また、3年次からの授業についていけるかどうかを持参作品によって審査しました。さらに、口頭及び記述によって自分の考えやテキスタイルデザインを学ぶための熱意を明確に説明できるかも評価の対象とし、採点のポイントとしました。その際に共通教育の小論文を参考にしました。		
環境デザイン	本学一般入試と同レベルのデザイン力があるか。形、空間を把握し、平面上に表現する能力があるか。	在籍中の学校において本学科の1、2年次で学ぶ内容と同等以上の教育を受けているか、また本学科の3年生と同レベルの知識、デザイン力があり、授業についていけるかどうか。学校を変えること、専門分野を変えることに対する目的意識がはっきりしているか。デザイン以外のデザイン力をポートフォリオによって評価しました。		
情報デザイン		面接試験では主に、受験生の基本的な表現能力やスキルを、持参したポートフォリオによって評価する、これまでの自分の作品を、丁寧にポートフォリオにまとめていることが重要である。合せて、受験生の作品制作に対する意欲や、美術/デザインに対する基本的な考えかたを評価する。		
芸術		受験生の知的能力、知的関心が芸術学科の専攻領域の研究を進めていけるだけのものを持っているのかをチェックしたい。芸術の理論や歴史に関する基礎知識を持っているのかもチェックしています。他の学生とコミュニケーションを活発に行える人柄や性格を持っているかどうかも選考のひとつの要件となります。		

全学科共通小論文

「芸術の科学に対する優位性」についてあなたの考えを800字程度で記述しなさい。

優位性についての論理構築がなされているか・・・30%
 自分の考えを明示できているか・・・30%
 分量は適切か・・・40%(ただし量による)