

## 2006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
油 画	出題のモチーフは女性モデルを使用した。服装は夏のイメージで、グレーの半袖Tシャツにサンダル、ジーンズのミニスカートを着用し、手にはトウモロコシのドライフラワー持ってもらった。白い壁を背景にして、ニュートラルな色彩の衣装を着たモデルを各自どのように解釈し、イメージを広げて表現できたか。また形態や空間は正確か、色彩の感性はあるかなど、造型表現の基礎を総合的に試問した。	面接試験のねらいは、学生が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という点にある。また各自の大学入学後のビジョンはあるか。どのような意図を持って政策しているか。多摩美を選んだ理由が明確かどうかなどを問い、採点の基準とした。		
工 芸	静物描写 基礎的描写力は、まず身につけてほしい。描写する事は、自分の目を頭脳を介しての行為。その人のエネルギーや喜びが伝わってくる作品を期待したい。構図、立体認識、物質感、配色などを総合的に判断する。	面接では、まず、なぜ本大学を選び、何を学びたいのか、熱意があり説得力のある答えがほしい。実技試験を介し、感想を話してもらうことで、本人の制作姿勢を再認識したい。面接(小論文も参考)全般を通して、本人が本学でまなんで行く上で、必要な語学力(日本語)があるか判断する。		
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の効果造り出すのに必要なデザイン力を求めています。それには、創造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、日常会話及び授業にてでくる専門用語が理解できるのか把握とともに、授業への取り組みの意欲を審査します。また、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	モチーフ(コーヒーマシン)の一部(ハンドル)を自由にデザインした鉛筆デッサンを行いました。出題のねらいは、モチーフの形や構造を正確に描けるか、色や質感が表現できるか、独創的で理にかなったデザインができるか、その表現力があるかを見ることです。それらの完成度が採点のポイントになっています。	面接では、しっかりと自分の考えを伝えられるか、学習目標は明確かが採点のポイントになっています。		—
環境デザイン	環境デザインを学ぶ上で最低限必要な基礎的デザイン力があるか。	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。デッサン以外のデザイン力をポートフォリオによって評価。		
情報デザイン	今回の問題は、素材から得られる触覚体験をモチーフとして、それを美的で洗練された視覚表現に変換することを要求した。触覚と視覚という異なる特徴を持った2つの感覚を交錯させながら、非視覚的な「見えないものを描く」という間接的な表現に取り組む必要がある。	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、受験生の基本的な語学能力を評価する。		

## 全学科共通小論文

「二十一世紀の美術」について、あなたの理想像を800字程度で記述しなさい。

これからの美術としてはっきり提示できるか・・・30%  
理想像をはっきり提示できるか・・・30%  
分量は適切か・・・40%(ただし量による)