

2021年度 3年次編入学選抜 「専門試験」「小論文」等の狙い・意図・採点のポイント

学科・専攻	専門試験（芸術学科は小論文）	面接	
	狙い・意図	狙い・意図	専門試験作品利用
日本画		持ち込み作品の講評と自身での説明。 ポイント：作品をわかり易く説明できる事。	×
油画		提出した作品が、該当学年に相当する技術力、表現力を持ち得ているか。 大学編入後のヴィジョンはあるか。普段どのような意図で制作しているか。 本学油画専攻を選んだ理由が明確かどうかなど、総合的に判断して採点を行なった。	×
版画			
彫刻		作品と作品ファイルのみで審査するため、用意された質問（美術以外の関心・最近見た展覧会について・多摩美を選んだ理由・将来の展望）などに加え、気がついた教員が適宜作品について追加質問をした。 ここでは基本的には「入学後にどれだけ伸びるか？」が審査の基準である。	×
工芸		なぜ本学の工芸学科を選んだのか、そして学びたいのか。将来の展望等について熱意と説得力のある答えを望む。 これまで学んだ専門分野での到達度と、さらに今後の本学での専門授業に対応する力をみるため、これまでの研鑽の蓄積がうかがえるファイルや資料の充実を望む。 また、人物から受ける熱意などもあわせて判断する。	×
グラフィックデザイン	<ul style="list-style-type: none"> 理解力 問題の把握、理解が正しいか 伝達力 問題の意図や状況を正確に表現しているか 発想力 問題を造形化するアイデアが優れているか 描写力 構図、形、動き、量感などを描写することに必要な技術が優れているか 個性 デッサンからうかがえる品格、感性に優れているか 3年次に相当する能力を有するか 	<ul style="list-style-type: none"> 編入学志望理由が明確であるか 授業への取り組みの意図があるか 持参作品による描写力、色彩・構成力の基礎的造形力の評価 	×
プロダクトデザイン	<ul style="list-style-type: none"> 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 アイデア具現化方法の知識があるか 表現力 アイデアが伝わる表現か 	<ul style="list-style-type: none"> 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 学習意図が感じられるか 	×
テキスタイルデザイン			
環境デザイン	本学科の2年生と同等の基礎的造形力、および基礎的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。	大学を変えて学ぶ理由が、はっきりしているか。 今までの2年間で学んだものを的確にプレゼンテーションできるか。 本学の授業を理解できるだけの専門的な知識が備わっているか。	×
情報デザイン メディア芸術コース		各自のポートフォリオに基づくプレゼンテーションが基本で、作品のコンセプトや制作過程を言語化し議論出来るかがポイント。	×
情報デザイン 情報デザインコース		面接のポイント 1. 作品が学部2年次終了レベルの品質であるか 2. 作品のプレゼンテーション力、対話・コミュニケーション力は的確か 3. 入学後の具体的な学習・研究イメージがあるか 4. 卒業後、デザインに対するヴィジョンがあるか	×
芸術	論述の着眼点が出題内容に対して適切であるか、論旨は明確で説得力があるか、卒業論文を書き上げるのにふさわしい能力があるかという点が判断基準になる。常識的にまとめた文章より、テーマに踏み込んだ独自の発想を期待している。	芸術学科で何を学びたいか、受験生の知的好奇心や学業および芸術への熱意、卒業論文で何を書きたいか、将来の展望等を質問し判定する。	×
統合デザイン	<ul style="list-style-type: none"> 理解力 問題の把握、理解が正しいか 観察力 日常の気付きからアイデアを導きだしているか 発想力 イメージを具体化するアイデアが優れているか 描写力 構図、形、光、量感などを描写することに必要な技術が優れているか 視点 事象を捉える感覚とその表現が適正で感性に優れているか 	<ul style="list-style-type: none"> 入学志望理由が明確であるか 芸術学科の内容を理解しているか 授業に必要な対話力・語学力があるか 授業への取り組みの意図があるか 	×
演劇舞踊デザイン 演劇舞踊コース			
演劇舞踊デザイン 劇場美術デザインコース	単に置かれたモチーフを観察し正確にデッサンするだけではない。基礎的なデッサン力と共に、自由な発想や構図で、独創性や構成力を見ることがねらわれている。情景を想定するということは、モチーフから物語を創造してドラマチックな世界観を創出することも出来る。今回は、ピクニックを連想させるモチーフが出題されている。そこから発想した表現を期待していた。近年、大胆な構図や独自の発想が増加している。しかし素材感を表現できていないもの、雑な描き方の回答は評価が低くなる。光の捉え方（陰影の表現）は重要なポイントとなる。	面接試験では持参した作品の説明に重点をおいている。作品は、デッサンや色彩構成などのベーシックなものから、個人作品として制作したものまで幅広いラインナップが望ましい。作品解説において、明快なコンセプトとそれを実現するための表現を的確に説明出来ているかを評価の基準としている。また、決められた時間内に説明ができるかも重要な要素である。3年次編入相当の実技力と専門能力を有しているか、ゼミ授業への希望が明確かを判断する。作品面接では、提出された修得単位資料では判断しきれない、基礎スキルや専門能力のほか熱意も判断基準となる。	●

全学科共通小論文

出題)「作品と題名」について、あなたの考えを述べなさい。(800字程度)

- 1) 創作・創造・ものづくりに対して「題名」「タイトル」は、いろいろ思うところのある存在である。なくて良いのか、あって作品を補填すべきなのか、ピカソのように(ゲルニカ以外) いったいタイトルをつけたい姿勢が良いのか、産業界でも定番のようなものだけかと思えば、NHKセーテライトの例にあるように名前、ニックネームを与えられて個性を際立たせたものもある。イオス・キッス、ウォークマンも然りである。イラストなどにも普遍的なタイトルがつけられることが最近では多い。写真にも映像作品には当たり前のようにタイトルがつけられている。タイトルは、創作・創造・ものづくりに対して本質・コンセプトなのか、それとも習慣なのか、あるいは必要悪なのか。
- 2) 1-2年生までとは異なり、3年生から先に成長していくために、ぜひ考えてもらいたい問題である。このことに真摯に答えしてほしい。
- 3) 幾つかの具体例があった方が望ましい
- 4) はっきりと肯定、否定する場合でも、明かな理由を記してほしい
- 5) 正しい日本語によって書かれているか。また意味内容が明確であり、かつ強い意図が感じられるかという点についても合わせて考慮したい。