

総合型選抜入学試験(体験型) 募集要項2023

募集人員

総合型選抜入学試験(体験型)…入学定員の35%

エントリー／出願資格

本学を専願とする者で、次のいずれかに該当する者

1. 高等学校もしくは中等教育学校を卒業した者、または2023年3月卒業見込みの者。
2. 通常の課程による12年の学校教育を修了した者、または2023年3月修了見込みの者。
3. 高等学校卒業程度認定試験(旧:大学入学資格検定)に合格した者、または2023年3月31日までに合格見込みの者。
4. 文部科学大臣が、高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者、または2023年3月修了見込みの者。
5. 専修学校の高等課程(修業年限が3年以上であることその他の文部科学大臣が定める基準を満たすものに限る)で文部科学大臣が別に指定するものを文部科学大臣が定める日以後に修了した者。
6. 文部科学大臣の指定した者。
7. 本学が、高等学校卒業と同等以上の学力があると認めた者で、18歳に達した者。

※出願資格7で受験を希望される方は、エントリー開始の1カ月前までに広報入試課までお問い合わせください。

※卒業・修了・合格見込で入学試験に出願・合格し入学手続きを完了した者が、2023年3月31日までに卒業・修了・合格しなかった場合は、入学資格を取り消します。

エントリー時提出書類

- インターネット志願票
- 志望理由書

本学所定の様式に記入してください。

※出願認定後の提出書類は、認定通知に同封してお知らせします。

※本学所定の様式は神戸芸術工科大学ウェブサイト「入試情報」のページ (<https://www.kobe-du.ac.jp/exam/download/>)からダウンロードしてください。

入学試験日程

区分	エントリー期間(WEB)	エントリー書類郵送締切※1	体験・面談日※2	出願認定発表	出願期間(WEB)および検定料支払	出願書類郵送締切※1	合格発表※3	入学手続き期間
総合型選抜入学試験(体験型)	8/26(金) 00:00 ~ 9/2(金) 23:59	登録後 ~ 9/3(土) 当日消印有効	9/10(土) ~ 9/11(日)	9/21(水)	出願認定発表 ~ 9/29(木) 23:59	検定料支払後 ~ 9/30(金) 当日消印有効	11/1(火)	合格発表 ~ 入学金 11/18(金) 当日消印有効 学費等 12/9(金) 当日消印有効

※1 エントリー／出願書類郵送について、国外からの場合は書類郵送締切日までに必着とします。締切日消印有効ではありませんのでご注意ください。

※2 エントリー受付票は体験日の2日前までに一斉に配信します(郵送はいたしません)。

インターネットエントリー／出願サイトよりダウンロードのうえ印刷し、所定の箇所で切り取ったものを当日ご持参ください。

体験日の集合時間等は3~6ページの各学科詳細ページを参照してください。なお、エントリー者数により、集合時間等は変更する場合があります。

※3 受験票は合格発表の2日前までに一斉に配信します(郵送はいたしません)。

インターネットエントリー／出願サイトよりダウンロードのうえ印刷し、お手元に保管ください。

検定料

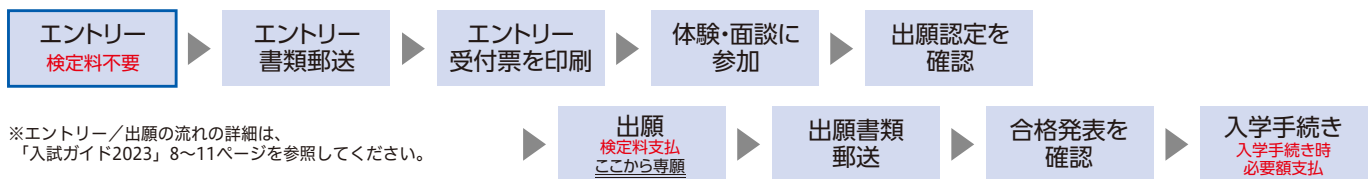
- エントリー……………無料
- 出願……………35,000円

選考・評価方法

選考方法	評価方法
体験プログラムに参加し、面談を受けていただきます。面談の際に作品や資料の持参を要する学科があります。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">志望理由書、体験プログラム、面談、レポート等 (総合評価) 200点</div> <p>※体験プログラムで制作した作品は、評価の対象となりません。志望理由書や体験プログラム、面談、レポート等を通じて、学科・コースへの適性を評価します。</p>

※持参物については3～6ページの各学科詳細ページを参照してください。

エントリー／出願の流れ



※エントリー／出願の流れの詳細は、「入試ガイド2023」8～11ページを参照してください。

エントリー／出願に関する注意

- エントリー／出願は簡易書留速達郵便に限ります。それ以外の受付は一切おこないません。
- 必要書類の郵送はエントリー／出願書類郵送締切日消印有効です。ただし国外からエントリー／出願の場合はエントリー／出願書類郵送締切日までに必着とします。締切日消印有効ではありませんのでご注意ください。
- 書類に不備のある場合は受理できません。
- いったん受理したエントリー／出願書類は返却できません。
- 入試において、氏名等に含まれる旧字体を常用漢字に置き換えて記載することがあります。
- 書類は指定がない限り、原本を提出してください。
- 自筆を要する内容は油性黒色ボールペン（細字、0.7mm程度）を使用してください。赤・青・緑色など黒色以外のものや、鉛筆、消せるボールペン（インク）の使用は不可とします。

環境デザイン学科

体験型

選考方法

①志望理由書

志望動機などを 600 字以内で、自由に記述してください。

②体験プログラム

環境デザインに関する入門的なプログラム「空間体験プログラム」、「模型体験プログラム」のどちらかに取り組みます。エントリーの段階で必ずどちらかのプログラムを選択してください。

■空間体験プログラム 9月10日(土)

環境デザインに関する授業を受講した後に、授業から学んだことや感想等を 600 字程度で作文してもらいます。授業は、専門的な知識がなくても理解できるもので、建築やまちやランドスケープなどの空間についての学びを体験してもらいます。作文は、環境デザイン分野への学習意欲や姿勢を知るためのもので、面談のときの話題の材料にします。



授業風景

■模型体験プログラム 9月11日(日)

一人ひとりに誰にでも簡単に扱える単純な模型材料を与えます。作業の説明ののち、与えられたテーマにしたがって自由に材料を組み合わせせて模型を作ります。このプログラムは専門的な知識や経験が無くても十分に理解し、取り組むことができる内容です。なお、ここで作る作品は、受験生の作品づくりに対する意欲や姿勢を知るためのもので、面談時の話題の材料にします。



制作風景

③面談

複数教員による 1 人 15 分程度の個人面談をおこないます。志望理由書の内容や、体験プログラムの内容にふれながら、受験生の皆さんが環境デザインの分野に抱いている関心や将来の夢、本学科のデザイン教育の特徴などを話題にします。面談を通じて、皆さんの学習意欲や将来性を見出します。

当日のスケジュール

9/10(土)・9/11(日)

12:35 集合(受付開始 11:50)
12:50 ガイダンス
13:00 体験プログラム
~14:30
14:40 面談諸注意の説明
14:45 個別面談(1人15分程度)
17:00 終了予定

持参物(両日共通)

- ・エントリー受付票
- ・筆記用具一式

プロダクト・インテリアデザイン学科

体験型

選考方法

①志望理由書

志望動機などを 600 字以内で、自由に記述してください。

②体験プログラム

プロダクト・インテリアデザイン学科で開講している実習(高校の総合的な探究の時間に近い内容)を体験するプログラムです。両日とも同じ内容をおこないます。エントリーの段階では日程の選択はできません。プログラム実施の 2 日前までに配信するエントリー受付票を確認してください。

[表現・制作プログラム]

はじめにグループに分かれて、与えられたテーマに関する身近な生活用品の問題点を探し出し、使いやすいデザインについて話し合います。各グループの担当教員からアドバイスを受けながら進めます。その後、個人の制作に入り、与えられた模型材料を用いて個々に考案したデザインをモデルで表現します。作業をおこないますので、当日は汚れても良い服装を各自持参してください。



制作風景



教員のアドバイス

③面談

複数教員による 1 人 15 分程度の個人面談をおこないます。双方向の個人面談により、お互いの理解を深めると同時に、受験生の学習意欲や可能性を見いだします。体験プログラムの感想等に加え、受験生の皆さんがプロダクト、インテリアという分野に対して抱いている関心や将来の夢などを話題に、理解を深めてもらう機会にします。自己PRのための持参資料(詳細は 7 ページを参照)を複数点持参してください。また、今まで体験したクラブ活動、趣味、地域のイベントなど、あなたの活動をまとめた資料や成果物でもかまいません。

④レポート

体験プログラムを通してのレポートを作成してもらいます。レポート作成のために、いかに体験プログラムを有効活用できるかが重要になります。レポートのテーマは、体験プログラム中に提示します。

当日のスケジュール

9/10(土)・9/11(日)

9:45 集合(受付開始 9:00)
ガイダンス
10:00 体験プログラム
12:00 昼食
(各自持参してください)
13:00 体験プログラム・面談
15:30 講評
16:00 レポート作成
17:00 終了予定

持参物(両日共通)

- ・エントリー受付票
- ・筆記用具一式
- ・昼食
- ・持参資料(面談用)

ビジュアルデザイン学科

体験型

選考方法

①志望理由書

志望動機などを 600 字以内で、自由に記述してください。

②体験プログラム

[さまざまな素材のコラージュや着色]
グループ (5 名程度) ごとにテーマを決め、その後個人で、さまざまな素材をコラージュしたり着色したりして、課題に沿った作品を制作します。とくに難しい技術は必要としません。また体験プログラムをもとにレポートを提出してもらいます。レポートテーマは面談開始時に提示しますので、面談待ち時間、面談終了後に書いて退出時に提出してもらいます。



グループでテーマを相談



制作風景

持参物

- ・ エントリー受付票
- ・ 筆記用具一式
- ・ ハサミ
- ・ カッターナイフ
- ・ 昼食
- ・ PR 資料 (2 日目面談用)

③面 談

2 日目の 13:00 ~ 16:30 の間で、複数教員による 1 人 15 分程度の個人面談をおこないます。教員との個人面談を通してデザインや学習に対する意欲や可能性を見いだすことを目的としています。面談には作品など自己アピールできる効果的な PR 資料を必ず持参してください。点数は 3 点以上とし、過去 3 年以内のものであれば作品に限らずどのような形式のものでもかまいません。

当日のスケジュール

9/10(土)

- 9:45 集合 (受付開始 9:00)
ガイダンス
体験プログラム (制作)
- 12:00 昼食 (各自持参してください)
- 13:00 体験プログラム (制作)
- 17:00 終了予定

9/11(日)

- 9:45 集合 (受付開始 9:00)
体験プログラム (講評会)
- 12:00 昼食 (各自持参してください)
- 12:45 集合
面談・レポートテーマ提示
- 16:30 面談終了後、レポート提出
終了予定

映像表現学科 デジタルクリエイションコース

体験型

選考方法

①志望理由書

志望動機などを 600 字以内で、自由に記述してください。

②体験プログラム

両日とも同じ内容でおこないます。(計 4 回実施)
エントリーの段階では日程の選択はできません。プログラム実施の 2 日前までに配信するエントリー受付票を確認してください。

[アイデア・企画プログラム]
デジタルクリエイションコースの「講義・課題」を体験するプログラムです。テクノロジーを用いた架空の製品、サービス、作品に関して、指定されたテーマをもとにアイデアシートを作成します。アイデアシートを書画カメラで投影しながら、1 人 3 分程度でプレゼンテーションをおこなっていただきます。簡単なディスカッションを含める場合があります。



プレゼンテーション

持参物 (両日共通)

- ・ エントリー受付票
- ・ 筆記用具一式
- ・ 持参作品 (3 点以上)

③面 談

複数教員による 1 人 10 分程度の個人面談をおこないます。志望理由書や体験プログラムの内容に触れながら、皆さんの学習指向や将来性を見いだすことを目的としています。面談時には、過去 3 年以内の作品を 3 点以上持参してください。 絵画、イラスト、映像、立体物等、作品の種類は問いませんが作品として完成されているもの。文化祭等、一定規模の活動記録も認める場合があります。3 点以上含まれていればポートフォリオにまとめたものやパソコン、タブレット端末で閲覧できるものでもかまいません (詳細は 7 ページを参照)。

④レポート

体験プログラムをもとにレポート提出終了時間までにレポートを提出します。面談待ち時間、面談終了後の時間を使ってレポート作成します。

当日のスケジュール

9/10(土)・9/11(日)

- 9:45 集合 (受付開始 9:00)
ガイダンス
- 10:00 体験プログラム
発表会
- 11:15 面談・レポート課題
- 12:45 レポート提出
終了予定
- 14:45 集合 (受付開始 14:00)
ガイダンス
- 15:00 体験プログラム
発表会
- 16:15 面談・レポート課題
- 17:45 レポート提出
終了予定

映像表現学科 映画コース／アニメーションコース

選考方法

①志望理由書

志望動機などを 600 字以内で、自由に記述してください。

②体験プログラム

映像表現に関する入門的なプログラム「個人制作プログラム」、「グループ制作プログラム」のどちらかに取り組みます。エントリーの段階で必ずどちらかのプログラムを選択してください。

■個人制作プログラム 9月10日(土)

〔セルフポートレート〕

鉛筆デッサン、色鉛筆、絵の具等を用いて手描きで自身を描いてもらいます。(※映画コースのみ写真や大学で用意する資料によるコラージュも可) 単純に容姿を写すのではなく、自らと客観的に向き合い分析することが大切です。午後から、スクリーンを用いて発表してもらいます。個人による制作作業です。

■グループ制作プログラム 9月11日(日)

〔物語を構成〕

提示されたスチル写真、イラスト等の各種イメージ 20 点あまりから 4 点を選択し、物語を構成します。午後から、その物語をスクリーンを用い演出を加えて発表します。4～5名のグループに分かれての作業です。



グループ発表会

持参物

9/10 (土)

- ・エントリー受付票
- ・鉛筆
- ・色鉛筆
- ・水性絵具道具一式
- ・昼食
- ・持参作品

9/11 (日)

- ・エントリー受付票
- ・筆記用具一式
- ・昼食
- ・持参作品

当日のスケジュール

9/10(土)・9/11(日)

- 9:45 集合(受付開始 9:00)
- ガイダンス
- 体験プログラム
- 12:00 昼食(各自持参してください)
- 13:00 発表会・講評
- 14:15 面談・レポート課題
- 17:00 レポート提出
- 終了予定

体験型

③面談

複数教員による 1 人 15 分程度の個人面談をおこないます。体験プログラムでの内容をもとに、面談をおこないます。まずは、体験プログラムでの印象や感想を述べてください。そうした会話をきっかけに、お互いの理解を深めるとともに、本人の適性や意欲、秘められた可能性などを見いだすことを目的とします。面談の際には、自分の個性や得意な事柄をアピールできる作品や取り組みの記録を、現物、あるいはポートフォリオや映像などの形にまとめて、可能な限り多数持参してください。

詳細は 7 ページを参照してください。

④レポート

両日とも午後からは面談ですが、順番がくるまでの時間、または、面談後の時間を有効に使って体験プログラムについてのレポートを作成し、提出してもらいます。

まんが表現学科

選考方法

①志望理由書

志望動機などを 600 字以内で、自由に記述してください。

②体験プログラム

〔まんがに挑戦する〕

まんが表現学科の「講義・課題」を体験するプログラムです。講義で内容をきちんと理解したうえで、課題となるまんが制作に取り組むという流れを実感してもらいます。ペン入れや仕上げなど専門的な知識、技術は必要ありません。あなたの基礎力や発想力を試すプログラムです。グループ分けしますが、個人の制作が中心となります。



講義

持参物

- ・エントリー受付票
- ・筆記用具一式
- ・昼食
- ・持参作品 (2 日目面談用)

当日のスケジュール

9/10(土)

- 9:45 集合(受付開始 9:00)
- ガイダンス
- 体験プログラム
- 12:00 昼食(各自持参してください)
- 13:00 体験プログラム
- 17:00 終了予定

9/11(日)

- 9:45 集合(受付開始 9:10)
- 体験プログラム講評
- 11:30 昼食(各自持参してください)
- 12:30 面談
- 16:00 面談終了予定
- 17:00 レポート提出締め切り

③面談

複数教員による 1 人 15 分程度の個人面談をおこないます。まずは、体験プログラムでの印象や感想を述べてください。そうした会話をきっかけに、お互いの理解を深めるとともに、本人の適性や意欲、秘められた可能性などを見いだすことを目的とします。面談の際には、面談資料として作品の持参が必要となります。詳細は 7 ページ、「入試ガイド2023」50ページを参照してください。

④レポート

体験プログラムをもとにレポートを翌日(2 日目)に提出してもらいます。レポートは 2 日目の面談終了後 17:00 までに提出することになります。面談待ち時間、面談終了後の時間を有効に使ってレポートを作成してもらいます。

体験型

ファッションデザイン学科

選考方法

①志望理由書

志望動機などを 600 字以内で、自由に記述してください。

②体験プログラム

ファッションデザインに関する入門的なプログラム「アイデア・企画プログラム」、「表現・制作プログラム」のどちらかに取り組みます。エントリーの段階で必ずどちらかのプログラムを選択してください。

■アイデア・企画プログラム 9月10日(土)



教員のアドバイス

与えられたテーマについて、グループでディスカッションをおこない、ライフスタイルを提案するボードを作成します。用意された雑誌を使って対象者のライフスタイルについて画面構成します。教員や同じグループの人たちとコミュニケーションを図りながら各自で制作をおこない、最後に、完成した作品にタイトルをつけて制作意図を発表します。

■表現・制作プログラム 9月11日(日)

ドレーピングについての説明を受け、テーマに基づいて素材を作ります。制作した素材を用いて 1/2 サイズのボディに立体造形をします。複数の素材を組み合わせることで生まれる造形表現の可能性や素材の持つ特性について理解を深め、教員とコミュニケーションを図りながら各自で制作をおこないます。最後に、完成した作品にタイトルをつけて制作意図を発表します。



素材制作

③面談

午後の発表会后、複数教員による 1 人 15 分程度の面談をおこないます。個人面談により、教員と受験生とのお互いの理解を深め、学習意欲や可能性を見出すことを目的としています。自分をアピールできる効果的な PR 資料があれば持参してください(作品に限らず、活動報告書など、どのような形式のものでもかまいません)。詳細は 7 ページを参照してください。

当日のスケジュール

9/10(土)・9/11(日)

9:45 集合(受付開始 9:00)
体験プログラム
12:30 昼食(各自持参してください)
13:30 発表会
15:00 面談
17:00 終了予定

持参物(両日共通)

- ・エントリー受付票
- ・筆記用具一式 ・昼食
- ・PR 資料(面談用) ※任意

体験型

アート・クラフト学科

選考方法

①志望理由書

志望動機などを 600 字以内で、自由に記述してください。

②体験プログラム

アートやクラフトに関する入門的なプログラム「平面表現プログラム」、「切り絵プログラム」のどちらかに取り組みます。エントリーの段階で必ずどちらかのプログラムを選択してください。

■平面表現プログラム 9月10日(土)

与えられた写真(例:動物、植物、自動車など)と言葉(例:風景、思い出、季節など)からそれぞれ一つずつ選び、その写真と言葉から発想してケント紙に鉛筆や色鉛筆で平面表現します。このプログラムでは、教員に相談したり、アドバイスを受けたりすることができます。作品が完成したら、題名と制作意図を用紙に記入します。最後に、全員の作品を並べて、講評会をおこないます。



テーマから発想する

テーマを表現する

完成作品

■切り絵プログラム 9月11日(日)

色紙を切ることで生まれるさまざまな形を、ケント紙の画面に構成して、テーマを表現します。このプログラムでは教員に相談したり、アドバイスを受けたりすることができます。作品が完成したら、題名と制作意図を用紙に記入します。最後に、全員の作品を並べて、講評会をおこないます。



色紙を切って形をつくる

テーマを表現する

完成作品

③面談

複数教員による 1 人 15 分の個人面談をおこないます。受験生と教員の相互理解を深めるとともに、美術やクラフトに対する意欲や可能性を見出すことを目的としています。主な面談の内容は、体験プログラムの感想、美術やクラフトに関すること、将来の目標などです。

当日のスケジュール

9/10(土)・9/11(日)

9:45 集合(受付開始 9:00)
ガイダンス
10:10 課題説明
10:30 体験プログラム
12:00 昼食(各自持参してください)
13:00 面談・体験プログラム
16:00 講評会
16:30 終了予定

持参物

- 9/10(土)
- ・エントリー受付票
 - ・筆記用具一式 ・昼食
- 9/11(日)
- ・エントリー受付票
 - ・筆記用具一式 ・ハサミ
 - ・カッターナイフ
 - ・コンパス ・定規 ・昼食

体験型

持参作品等について

全学科共通

デジタル作品や映像作品を持参する場合は、パソコン・タブレット・スマートフォンなどの再生装置に記録して持参してください。再生装置やバッテリー、インターネット回線の貸出はございません。映像作品を持参する場合は、限られた時間内に提示できるようにしてください。

環境デザイン学科

環境デザイン分野への適性を判断する材料としますので、自ら制作の意図や制作過程における工夫などを説明できる作品や、環境デザイン分野への学習意欲をアピールするための資料を持参してください。具体例としては、以下のようなものがあげられます。

- ・学校の授業で取り組んだデッサンや立体造形などの作品
- ・クラブ活動で取り組んだことの成果品や、活動の記録をまとめた資料
- ・自宅学習で制作したイラストや模型などの作品
- ・地域の行事などへの参加体験をまとめた記録
- ・興味を持った建物や風景について、調べたり感じたりした内容をまとめたレポート

プロダクト・インテリアデザイン学科

下記を複数点持参してください。

- ・美術の授業や実習で取り組んだデッサン、絵画、デザイン案、図面、立体作品、模型(写真)など
- ・総合学習や科目学習(歴史・地理・生物・化学など)、クラブ活動で取り組んだ個人あるいはグループ課題の提出物
- ・体育祭や文化祭で制作したスタッフグッズ、パンフレット、チラシなど
- ・自主的に取り組んだ分野での成果品や活動記録(趣味、ボランティア活動など)

ビジュアルデザイン学科

デッサン、絵画(油絵、水彩画等)、イラストレーション、イメージ表現、色彩構成、ポスター、写真、映像作品、立体作品、クロッキー帳やスケッチブックにまとめられたアイデアスケッチやラフスケッチ、自分でデザインした冊子や絵本など、幅広くビジュアルデザインに関連するものを3点以上持参してください。

映像表現学科

◆デジタルクリエイションコース

過去3年以内の作品を3点以上持参してください。絵画、イラスト、映像、立体物等、作品の種類は問いませんが作品として完成されているもの。文化祭等、一定規模の活動記録も認める場合があります。3点以上含まれていればポートフォリオにまとめたものやパソコン、タブレット端末で閲覧できるものでもかまいません。

◆映画コース

自分の個性や得意な事柄をアピールできる作品や取り組みの記録を、現物、あるいはポートフォリオや映像などの形にまとめて、可能な限り多数持参してください。作品や取り組みの範囲は限定しません。

◆アニメーションコース

2Dアニメーションを学びたいとPRできる過去3年以内の作品(主として「キャラクター」「模写」「デッサン」「透視(空間)図」など)をまとめた「40ページ以上のノートやスケッチブック、クロッキー帳」または「40ページ(20ポケット)以上のクリアブックにまとめたポートフォリオ」を1冊以上必ず持参してください。静物デッサンのみは不可。落書きでも構いませんので、アップや全身など、できるだけ多様な絵が含まれていることが望ましいです。<具体例:デッサン(人物・動物・メカニック・静物など)、絵画、イラストレーション、キャラクターデザイン、風景スケッチ、漫画、ラフ画など>

また、自分の個性や得意な事柄をアピールする追加的な資料として、下記もあれば持参してください。

- ・学校行事に関するポスターなどの作品、クラブ活動の刊行物などの絵画作品など
- ・写真作品、コマ撮りアニメ、コンピューターアニメーション、実写映像などの映像作品と作品に係る絵コンテなどの中間成果物
- ・自作フィギュア、学校行事に関する創作物などの立体作品
- ・資格証明書、クラブ活動などの業績を示す賞状、ボランティア活動記録など

まんが表現学科

・面接(面談)の際には必ず持参作品が必要です。描いたものは捨てずにファイリングして見やすいように整理をしておいてください。

・自分をPRする作品であれば、絵画、イラスト、まんが作品(未完成のものでも大丈夫です)、その他何でもかまいませんが、日頃、自由に絵やイラストを描いている「落書きノート」や「スケッチブック」も含めて10点以上必ず持参してください。

・これまで描いてきた「落書きノート」「スケッチブック」が何冊もある方はここ数年のものを中心になるべく多く持参してください。

・好きなまんがのキャラクターやイラストなど、描いてある中身は問いません。

・「スケッチブック」「落書きノート」を見たいのは入試では見れないみなさんの可能性を探すためです。恥ずかしながら、これは入試向きかそうでないかなどと自分で判断せず、日頃描いている「落書き」をなるべくたくさん持ってきてください。

※持参作品は「入試ガイド2023」50ページの写真を参考にしてください。

ファッションデザイン学科

スタイル画、自作の衣服やアクセサリなどのファッションアイテム、スタイリング集、イメージカラーージュ、鉛筆デッサン、イメージ表現、イラスト、写真など、学校の授業、各種習い事、自宅で制作した成果物。映像などのデジタル作品は出力するパソコン等の再生装置を持参してください。文化祭、クラブ、ボランティアの活動資料をまとめたファイルなども可とします。

アート・クラフト学科

持参作品は、試験当日に試験会場に持ってくる作品です。必ず実物の作品を3点以上持参してください。作品は、絵画、デッサン、イラスト、彫刻、フィギュア、陶芸、ガラス、金工、デザイン、写真など「受験生本人が制作した実物」です。他に、参考資料として、作品の写真をもとめた「作品ファイル」や、文化祭や展覧会など、文化イベントの企画運営に参加した人は、その「資料ファイル」なども可とします。

※持参作品およびPR資料の一部を参考例として選んだものであり、必ずしも、これらの内容に限定するものではありません。

受験に関する注意

- 映像表現学科はコース単位で選考をおこないます。その他の学科は学科単位で選考をおこないます。
- 受験票（エントリー受付票／出願受付票）は各自でダウンロードのうえ印刷し、所定の箇所で切り取ったものをご用意ください。試験の2日前になっても配信の通知が届かない場合は、広報入試課までお問い合わせください。**
- 試験の前日（前日が日・祝の場合はその前日）は会場内の立入を禁止します。
- 試験会場は駐車場のスペースに限りがありますので、可能な限り公共交通機関を利用してください。
- 試験当日は必ず受付を済ませてから試験室に入室してください。**
- 特に指定がない限り、受付は集合時間の45分前からおこないます。
- 集合時間までに試験室に入室し、指定の席に着席してください。**
- 試験開始後30分以上遅刻した者には原則として受験を認めません。
- 試験室には時計がない場合もありますので時計を持参してください。
- 試験時間中は携帯電話等の通信機器や辞書・計算・通信等の機能がある時計の使用を禁止します。
- 不正行為、周囲に迷惑のかかる行為等があった場合は退場を命じ、すべての試験を無効とします。
- 試験中は、すべて試験監督者の指示に従ってください。私語、用具の貸し借り、許可なく自席を離れることは禁止します。
- 筆記用具、消しゴム（電動不可）、時計及びその他個別に許可されたもの以外の文具は使用できません。
- 受験票を忘れたり紛失した場合は、速やかに受付に申し出て仮受験票の発行を受けてください。
- 服装は自由です（試験結果には一切関係ありません）。
- 食堂及び購売部は営業しません。昼食が必要な場合は持参し、指定された座席で食事をとってください。
- 試験当日、学外（敷地外）でおこなわれている営業やサービスの案内は、本学とは一切関係ありません。
- 出願の際に提出した書類・資料、提供した情報等に偽造・虚偽記載・剽窃等があった場合は、不正行為とみなし、試験の結果を無効とすることがあります。
なお、提出された書類・資料等及び入学検定料は返還しません（感染症による試験当日の欠席のみ、申請に基づき入学検定料全額を返還します）。
- 採点は指定された解答用紙に記載された内容のみを対象とします。解答用紙に記載がない場合は白紙解答とみなします。
- 試験当日は、受験生及び教職員以外は構内立ち入り禁止とします。付添者控室の設定はありません。
- やむを得ず試験日時や選抜方法などを変更する場合があります。神戸芸術工科大学ウェブサイトにて最新情報を確認してください。

その他

出願認定及び合格発表

出願認定及び合格は郵送のみで本人宛に通知します（郵便事情により遅れることがあります）。電話等による問い合わせには一切応じられません。また、学内・ウェブサイトでの掲示もおこないません。

個別の入学資格審査

エントリー／出願資格について、学校教育法施行規則第150条第7号によりエントリー／出願をしようとする場合は、個別の入学資格審査を受ける必要がありますので、各入学試験のエントリー／出願開始日の1ヶ月前までに広報入試課まで申し出てください。審査に必要な書類等については個別に指示します。

特別配慮を必要とする方へ

障がい等のある方で、受験の際、特別な配慮を必要とされる場合は、必ずエントリー開始の1ヶ月前までに広報入試課までご相談ください。

成績開示について

本学では、入学者選抜及びスカラシップ試験の結果について、受験生本人の成績開示請求に基づき、評点と合格（認定）最低点を開示します。詳細及び申請については以下URLをご参照ください。

https://www.kobe-du.ac.jp/exam/grade_disclosure_request/

記録写真の撮影／入試作品について

入学試験の際、記録写真を撮影する場合があります。記録写真や入試作品は、展示または入試資料への掲載をすることがあります。あらかじめご了承ください。

個人情報の取扱いについて

エントリー／出願の際に提出された住所・氏名・その他の個人情報は、個人情報保護法に基づき、適切な管理を行い、入学試験、合格発表、入学手続き及びこれらに付随する事項、各種統計処理・分析を行うために利用します。
上記業務を遂行するにあたり、機密保持契約を締結した業務委託業者に対して、業務に必要な範囲で、提出された個人情報の全部または一部を提供することがあります。その場合、委託先に対し、安全かつ適切な管理を行うよう、本学が監督します。
また、個人が特定されないよう統計処理した個人情報のデータは、本学における入学選抜のための調査・研究の資料として利用するほか、進学希望者等への情報公開に使用します。あらかじめご了承ください。

感染症による試験当日の欠席について

本学入学選抜において、学校保健安全法(学校保健安全法施行令、学校保健安全法施行規則を含む)で出席停止が求められている感染症に罹患し、治癒していない受験生は、他の受験生に感染のおそれがあるため受験できません。その場合は納入済の入学検定料全額を返還します。詳細及び申請については以下URLをご参照ください。

https://www.kobe-du.ac.jp/exam/fee_refund/

入学手続きについて

合格発表後、入学手続き期間内に入学金・学費を納入し、必要書類(合格発表の際に案内)を提出してください。指定する期日までに手続きを完了しない場合は、入学資格を取り消します。

入学金・学費等

(単位=円)

種別	前期 (入学手続き時納入額)	後期 (入学後の10月納入額)	年間
入学金(入学時のみ)	150,000	—	150,000
学費	授業料	475,000	950,000
	教育充実費	275,000	550,000
計	900,000	750,000	1,650,000

※その他の納入金
教育後援会会費 …………… 40,000円(在学期間分)
学生フォーラム会費 …………… 20,000円(在学期間分)
同窓会組織KDU-Net入会費 …… 10,000円

※次年度以降の納入金は、入学金を除く学費(授業料・教育充実費)の金額です。

※各学科によって異なりますが、教材費・実習費が必要となります。詳細は「入試ガイド2023」43ページ「初年度に必要な機材・用具」をご参照ください。

入学金の免除

本学大学院・学部卒業生の子女または兄弟姉妹、在学生の兄弟姉妹であれば、当該入学生の入学金を入学後に返還します。

兄弟姉妹が同時に入学する場合は、入学金の徴収は1名分のみとします。

※入学後に申請を要します。

入学前教育

本学では、新たな時代を切り拓く創造性豊かな研究者や指導的実務を担うクリエイターの養成に必要な素養(知識、観察力、論理的思考力、表現力、造形力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力)や姿勢を持つ人材として育てることを修学の目的としています。そのため、入学予定者のみなさんには、入学までに、大学での学びの準備を整え、理解を深め、そして入学後スムーズに修学を進められるよう、入学前教育を受講していただきます。内容は「学科別課題」と「全学科共通課題」を柱とし、自宅学習プログラムと登校プログラムでの展開を予定しています。具体的な課題等は、入学手続き完了後に順次ご案内します。

2022年度入学生の一例

	自宅学習プログラム	登校プログラム
学科別課題	<ul style="list-style-type: none">推薦図書や映画映像の読書／鑑賞レポートの作成デッサン、絵コンテ、キャラクター制作フィールドリサーチ	<ul style="list-style-type: none">卒展見学／自宅学習課題の講評
全学科共通課題	<ul style="list-style-type: none">日本語力、英語力テスト	<ul style="list-style-type: none">デッサン/クロッキー教室コンピュータ教室※希望者のみ

※合格した試験区分、学科・コースにより内容が異なります。

※プログラム内容は変更することがあります。

アドミッションポリシー [入試で求める人物像]

芸術工学部

神戸芸術工科大学では、人間生活に最も適合する科学技術を発展させるため、人間の立場から総合的に科学技術を駆使する「芸術工学」の教育研究を通じて、人文、社会、自然の諸科学にまたがる芸術的感性と豊かな教養を融合し、人々を豊かにする総合的視野をもつ新たな表現に挑戦するデザイナー、芸術工学の教育研究を通して新たな時代を切り拓く創造性豊かな研究者や指導的実務を担うクリエイターの養成に必要な素養(知識、観察力、論理的思考力、表現力、造形力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力)や姿勢を持つ人を、多様な入試を用い、各学科・コースごとに選抜を行う。

環境デザイン学科

環境デザイン学科では、自然・歴史・社会・経済・文化などの多様な背景を持つ建築・ランドスケープ・都市・地域環境において新たな時代に呼応できる創造的構想力と表現力を持つ空間デザイナーやクリエイターを養成する。

●求める学生像

次のような素養や姿勢を持つ人を求める。

- ・人々が暮らす環境、建築やランドスケープなどについて幅広い分野への興味と好奇心のある人
- ・基礎的な知識と学力にもとづき、主体的に学ぶことのできる人
- ・自ら課題を見だし、その解決に向けて柔軟に思考できる人
- ・多くの人とのコミュニケーションを通して、相手の立場に立ちながら自分の考えを構築し表現できる人
- ・社会の事象や自然環境への関心をもち、自ら学び未来を切り開く意欲のある人
- ・基礎学力とともに、得意な分野における特に突出した学力をもつ人

プロダクト・インテリアデザイン学科

プロダクト・インテリアデザイン学科では、変化する社会のニーズを鋭敏に把握し、使う人々の心身の多様性を理解し、モノやコト、誰もが心地よく暮らせる空間をデザインできるデザイナーやクリエイターを養成する。

●求める学生像

次のような素養や姿勢を持つ人を求める。

- ・生活用品、電気製品、家具、雑貨などへの興味と強い関心のある人
- ・美しさ、楽しさ、心地よさを素直に感受し、自らも創造し伝えたいと思う人
- ・未来のデザインに活かすために、自然や歴史、文化を尊重できる視野の広い人
- ・自分や他者の「不満」、「不安」、「不便」を敏感に察知し、解決のために創意工夫する姿勢をもつ人
- ・他者と異文化との出会いを大切にし、社会に貢献することを楽しいと感じられる人
- ・既存概念にとらわれず、未知の「モノ・コト」に興味を持ち、デザイン提案に挑戦する意欲のある人

ビジュアルデザイン学科

ビジュアルデザイン学科では、現代の情報社会で必要とされるビジュアルコミュニケーションにおいて必須となるデザインの表現技術と想像的構想力をもつデザイナー、クリエイターを養成する。

●求める学生像

次のような素養や姿勢を持つ人を求める。

- ・グラフィック、本、雑誌、Web、イラストや絵本創作への興味や関心のある人
- ・社会的な事象や自然に対する優れた観察能力をもつ人
- ・論理的な批評・分析能力と、豊かな感性をもつ人
- ・まわりの人と適切なコミュニケーションをとり、相手の立場になって考え表現ができる人
- ・新たな時代を切り開くデザインや表現に挑戦する意欲のある人

まんが表現学科

まんが表現学科では、変化していくメディアの中においても、新しい表現形式や発表方法に対応することができる柔軟な思考と発想力のある人を養成する。

●求める学生像

次のような素養や姿勢を持つ人を求める。

- ・まんがに対する関心を持ち、努力を惜しまず一生懸命にまんがを描きたいという意欲、姿勢をもつ人
- ・まんが制作を通じて、個人や社会に関する自分の考えを発信していきたいという意欲、姿勢をもつ人
- ・まんがを読むのが好きで、観賞力や表現力を高め、いずれは創作活動を行いたいという意欲、姿勢をもつ人

ファッションデザイン学科

ファッションデザイン学科では、ファッションを通じて新しいライフスタイルを提案することができるデザイナーを養成する。

●求める学生像

次のような素養や姿勢を持つ人を求める。

- ・衣服・テキスタイルやファッションマーケティングに興味や関心のある人
- ・あらゆることに積極的に興味を持ち、感受性に富んだ人物であること
- ・考えの異なる人々と議論し模索するコミュニケーション力を有していること
- ・自身の創作目的を追求する姿勢を持つこと。ものづくりにおいて、柔軟な適応力と論理的思考力が秀でていること
- ・情報の解釈と創作活動において、主体性と向上心を兼ね備えていること

映像表現学科 ◆デジタルクリエイションコース ◆映画コース ◆アニメーションコース

映像表現学科では、映像に関する多様な表現領域に新たな価値を提供する技能や能力を養成する。徹底した少人数で専門的な教育を行うため、デジタルクリエイションコース、映画コース、アニメーションコースの3コースごとに選抜を行う。

◆デジタルクリエイションコース

デジタルクリエイションコースでは、デジタルコンテンツ創成に関する論理的思考力、サイバーフィジカルな環境におけるコミュニケーション能力、メディアテクノロジーを背景とした芸術的表現力、デザイン思考力および社会的倫理観もつクリエイターを養成する。

●求める学生像

次のような素養や姿勢を持つ人を求める。

- ・映像、音楽、CG、アニメーション、ゲームなどのコンテンツ創成分野やエンターテインメント分野において、作品の制作やこの分野の研究について積極的な興味がある人
- ・芸術系、理数系、文科系といったジャンルを問わず、観察力、表現力、論理的思考力、芸術的な感性力などの中に、特別な興味や能力のある人
- ・柔軟で多様な発想表現を可能にするための芸術的表現能力をもつ人
- ・主体的に学修し、学ぶことによって成長しようとする向上心のある人
- ・考えの異なる人々と議論し模索するコミュニケーション力を有し、共に切磋琢磨する意欲をもつ人

◆映画コース

映画コースでは、映画制作、映像表現の基礎と応用について学び、映画・映像世界の活躍できる能力を養成する。

●求める学生像

次のような素養や姿勢を持つ人を求める。

- ・映画・映像制作、またシナリオ・小説を書き表すことに興味や関心のある人
- ・高次のクリエイターを目指そうとする強い意欲、姿勢を持つ人
- ・柔軟な姿勢で粘り強くコツコツと努力を続け習得しようとする姿勢をもつ人
- ・映画と映画映像創作を真摯に探求しようとする意欲をもつ人
- ・考えの異なる人々と議論し模索するコミュニケーション力を有し、共に切磋琢磨する意欲をもつ人

◆アニメーションコース

アニメーションコースでは、想像力である「アイデア」と表現力である「テクニック」を一つとして捉え、芸術として映像作品を創り出し、多くの人が関わる映像制作業界の中で自らの能力を発揮できるクリエイターを養成する。

●求める学生像

次のような素養や姿勢を持つ人を求める。

- ・アニメーションへの強い興味や関心のある人
- ・あらゆることに積極的に興味を持ち、グローバルな視点から物事を思考することができる人
- ・創造力豊かで柔軟な姿勢をもつ人
- ・自分の創造力や感性を磨こうとする意志があり、さまざまなことを知識だけでなく自分の目で判断しようとする意欲をもつ人
- ・主体的に学修し、学ぶことによって成長しようとする向上心がある人
- ・考えの異なる人々と議論し模索するコミュニケーション力を有し、共に切磋琢磨する意欲をもつ人

アート・クラフト学科

アート・クラフト学科では、絶えず変化し複雑化する現代社会に対応しうる広い見識と個性的な創造力を有する美術家や工芸家、あるいは教育者を養成する。

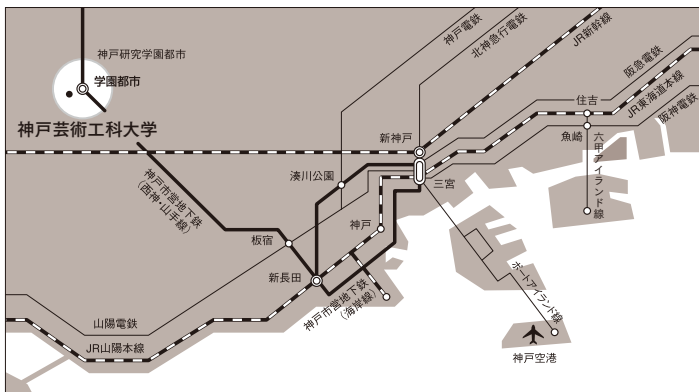
●求める学生像

次のような素養や姿勢を持つ人を求める。

- ・絵画、フィギュア、彫刻、ガラス、陶芸、ジュエリー、メタルワーク、また美術教育に興味や関心のある人
- ・自然と人間社会、かたちや色彩への観察力をもつ人
- ・柔軟で多様な発想力を持つ人
- ・論理的に分析する思考力と人間の感性を理解しコミュニケーションができる人
- ・芸術的な表現力、言語力や理解力をもつ人

試験会場・アクセス

神戸芸術工科大学



●最寄駅より

神戸市営地下鉄(西神・山手線)「学園都市」駅より大学へ、南へ徒歩約6分。

●交通機関…大学最寄りの「学園都市」駅まで

大阪方面より

◆JR「三ノ宮」駅、阪急電鉄・阪神電鉄「神戸三宮」駅より、神戸市営地下鉄に乗り換え(「三宮」駅より約23分)

姫路方面より

◆JR「新長田」駅より、神戸市営地下鉄に乗り換え(「新長田」駅より約12分)。

◆JR「舞子」駅、山陽電鉄「舞子公園」駅より、神戸市営バスまたは山陽電鉄バス(51-53-54 系統)にて「学園都市駅前」停留所下車(「舞子」「舞子公園」駅より約30分)。

◆山陽電鉄「板宿」駅より、神戸市営地下鉄に乗り換え(「板宿」駅より約10分)。

新幹線利用の場合

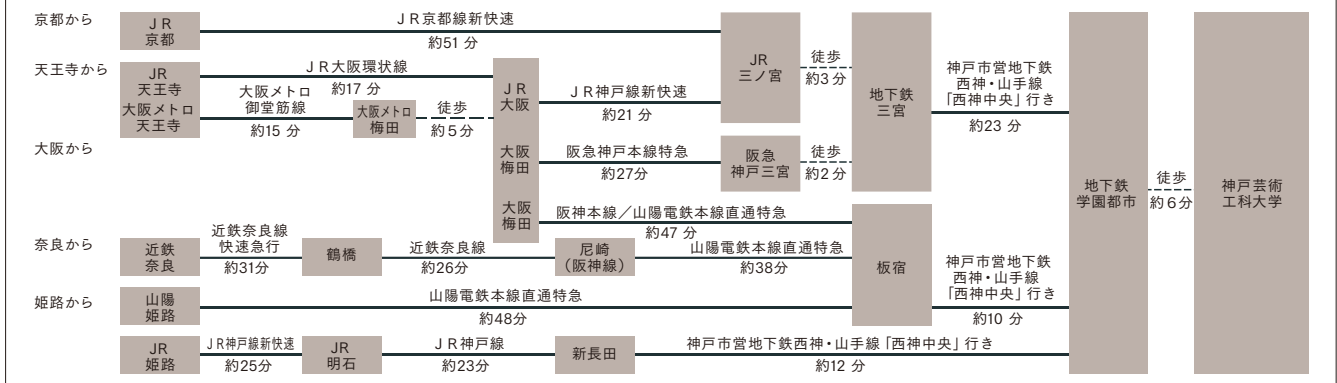
◆JR「新神戸」駅より、神戸市営地下鉄に乗り換え(「新神戸」駅より約25分)。

航空機利用の場合

◆神戸空港へは、新千歳、青森、花巻、新潟、仙台、茨城、羽田、松本、高知、長崎、鹿児島、那覇、宮古の各空港より就航(2022年4月現在)。「神戸空港」駅より、ポートアイランド線(ポートライナー)に乗車の上、「三宮」駅下車。「三宮」駅より、神戸市営地下鉄に乗り換え(「神戸空港」駅より約50分)。

※神戸市営地下鉄は、「三宮」「湊川公園」「新長田」「板宿」の各駅で、他社線(JR、阪急電鉄、阪神電鉄、山陽電鉄、神戸電鉄)と接続しています。

神戸芸術工科大学までのアクセス例



お問合せ

+ + 神戸芸術工科大学
+ + KOBE DESIGN UNIVERSITY

広報入試課

〒651-2196 兵庫県神戸市西区学園西町8-1-1

☎ 0120-514-103 (平日9:00~17:30 ±9:00~17:00)

TEL:078-794-5039/FAX:078-794-5027

E-mail:nyushi@kobe-du.ac.jp

www.kobe-du.ac.jp