

ビジュアルデザイン学科

●教育理念・目標

ビジュアルデザイン学科は、グラフィックデザイン、エディトリアルデザイン、ウェブデザイン、イラストレーション、絵本制作を中心に、それぞれの分野における専門的知識と技術を身につけ、豊かな創造性をもって魅力あるデザインを発信できる、時代に対応した高度な専門的デザイナーやイラストレーターなどの育成を目指しています。この理念を実現するために、自らの意欲や関心を高め、好奇心を持って探求するとともに、社会のなかで情報やイメージを的確に形成、表現し、伝えることができる人材の育成を目標としています。

●求める学生像

デザインを取り巻く社会の動きや技術の変化にともない、ビジュアルデザインが社会や文化に果たす役割はますます大きくなってきています。ビジュアルデザイン学科では、このような動きに柔軟に対応でき、社会に貢献できる、以下のような資質、能力をもつ学生を求めています。

- ・豊かな感性をもち、新たな時代をきりひらくデザイン、表現に挑戦しようとする意欲と情熱をもつ人
- ・社会や自然に対して興味、関心をもち、問題点や発見を引きだすことができる観察能力にすぐれた人
- ・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、表現できる人
- ・目標に向かって地道な努力をおしまない努力家タイプの人

ファッションデザイン学科

●教育理念・目標

ファッションデザイン学科では、布と衣服のデザインを中心に、今日的であり、世界に通用し地域産業にも貢献できる豊富な人材の育成が教育理念です。また、自らの意欲と探求心で個性を伸ばし自己表現すること、時代や社会を分析し専門的な知識や技術を活かすことのできる人材の育成が教育目標です。

●求める学生像

本学科では、人間の営みに関わる「ファッション」を幅広く捉え、自身の感性や個性を活かし、デザインを通じて自らの考えを社会に提案できる人材の育成を目標としています。以上の観点から、本学科では次のような学生諸君を求めます。

- ・自然や社会に関心をもち、強い表現意欲とねばり強さをもっている人
- ・生活を彩るモノに興味があり、またそれらの問題点を見出せる人
- ・豊かな感性と探求心があり、個性を伸ばすための地道な努力のできる人
- ・自身を生かすだけでなく、他人と協力・共同して実行する姿勢をもっている人

プロダクトデザイン学科

●教育理念・目標

「ヒトと事象との関わり学」として学科教育方針を位置づけています。変化する社会環境の中において、「何が求められているか」ではなく「何が必要であるか」を的確にみきわめ、具体的に提示し発信できる能力を身につけることが重要であると考えています。そのために客観的で科学的な知識と創造的な芸術センスや審美眼をバランス良く兼ね備え、国際的な知見を有した健全な人材の育成を目標としています。

●求める学生像

プロダクトデザイン学科では以下のような資質を有した学生を歓迎します。

好奇心：事象に対する疑問や興味に対してとことん探求していくバイタリティーを持ち合わせている新しいモノ好き人間。

表現力：自分の考えやアイデアを的確に伝達するためには、語学力や造形力に裏付けされたプレゼンテーション力が必要です。そのための効率的な情報収集能力や最先端の設計支援機器を駆使した表現能力に適應できる学生。

探求心：パソコンに興味を示すモノづくり大好き人間を希望します。さまざまな事象に対してアナログ・デジタルの両側面から納得できるまで真摯に取り組むことのできる人。

環境・建築デザイン学科

●教育理念・目標

環境・建築デザインとは、住まい、建築、都市、そしてランドスケープにまでおよぶ環境全体のあるべき姿を構想する理論を築き、さらにそれを具体的なデザインとして実現することで社会に貢献していく分野です。当学科では、このような領域で活躍できる総合的能力をもった建築家や環境デザイナーの育成を目標としています。そのために、造形的に卓越したデザイン力はもちろんのこと、文化的・社会的領域に対する広汎な知識や工学的な専門技術、さらには他者とのコミュニケーション能力などを養う教育を、独自に練り上げたカリキュラムを通しておこないます。

●求める学生像

環境・建築デザイン学科では、次のような資質をもつ学生を求めています。

- ・住まい、建築、街、そして風景のあり方について、深い関心と好奇心をもっていること。
- ・ものごとを論理的に考える思考力と、空間の質に対する豊かな感性を兼ね備えていること。
- ・他者とのコミュニケーションを積極的にとり、自分の考えや意見を表現し伝達する意欲に溢れていること。
- ・文章を書く、絵や図形を描く、立体物を作るという表現行為のうち、少なくともひとつに秀でていること。

まんが表現学科

●教育理念・目標

「まんが」とは、「まんが」という枠を越えて映画であろうとし、文学であろうとし、アニメーションやイラストレーションであろうとしてきた総合表現です。つまり、優れたまんがが家を養成することはまんがの総合力を基礎として学ぶことを意味します。まんがが映画やアニメーションとの関係の中で作り上げてきた映像的な演出論、文学から取り込んだ「ストーリー」のあり方、大正アヴァンギャルドに出自をもつ「記号的な絵」、そしてそれらの方法をもって戦後まんがが表現しようとしたものを継承し、web以降の新時代のメディア環境の中でwebやデジタル表現をも新たに自らの手段とする、そのような総合力に支えられたまんがが表現のあり方をまんが表現学科は追求します。日本のまんが表現の歴史が築き上げてきた方法を継承し、そこに新しい方法を接ぎ木し、あるいは組み替えていく、歴史の継承と新たな創造の場として「まんが表現学科」は次世代のまんが表現者と歩みたいと思います。

●求める学生像

まんが表現学科は誰もが持っている「ひとかけらの才能」を理論に裏付けられた反復的なトレーニングと膨大な課題によって表現者へと導いていきます。そのカリキュラムで鍛えるには、プロになりたいという情熱、何かを表現せよにはおれない、しかしその方法をもたないもどかしさ、そして、どこかに自分の居るべき場所を探る切実さのどれかが必要です。求めるのは、まるでかつてのぼくたちのような、未だ何者でもなく、可能性以外の何も持ち得ない学生だといえます。だからこそ「ここ」、つまり、まんが表現学科で「何か」になるきっかけをつかみたい、という気持ちは何よりも大切です。

映像表現学科 ◆映画コース ◆アニメコース ◆CGコース

●教育理念・目標

映像表現学科では、映画・アニメ・コンピュータ・グラフィックス(CG、VFX・SFXといった映像特殊効果)表現の多様化、深化する技術に対応する知識、経験の修得を目指します。現在の映像表現は、コンピュータに代表されるデジタル技術の飛躍的發展により、専門化、複雑化しています。それゆえ、素晴らしい作品が生み出されることとなるのですが、その創作には、映画にしろ、アニメにしろ、CGにしろ、緻密な作業工程、気の遠くなるような作業量、作業時間が費やされます。そうした、映像表現へのこだわりを、現場で活躍するプロの講師陣(映画監督、アニメーター、CGクリエイター)とともに学び、映像創作へと発展させます。

●求める学生像

映像作品に心を奪われた、魅せられた、驚いた、そういった体験を持つ人々を求めています。作品への抑えがたい感動が、みずからの作品制作へのエンジンとなり、突き進むエネルギーを供給します。作品完成を目指して、技術を磨き、グループを作り、役割を決め、作業を分担し、沈着冷静に行動し大胆に飛躍すること、そうしたことにチャレンジを試みようとする人です。作品制作に対して、誠実に、着実に、努力できる、そういった泥臭くとも真面目な、技術に裏打ちされた表現者を求め止みません。

クラフト・美術学科

●教育理念・目標

クラフト・美術学科では数多くの材料にふれ、それぞれの技法の習得をもとに、1人1人が自分の表現世界を形成し、展開させることを目標としています。またあわせて、多様化する生活や社会の中で新しい芸術文化の形成を導くことのできる能力も身につけて欲しいと考えています。

●求める学生像

クラフト・美術学科には7つの専門コースがありますが、いずれも各自が自分自身に問いかけながら独自の世界を形成し、展開することが求められます。そのため以下のような資質の学生を求めます。

- ・ものづくりに熱い情熱を持っていて努力を惜しまず努力できる人
- ・色や形の世界に強く好奇心を持っていて観察力に優れた人
- ・イメージが豊かで、旺盛な表現意欲を持っている人
- ・趣味などにこだわりを持っていて独自の世界をかたちにして発信したい人

募集人員 前期…入学定員の25% 後期A日程+後期B日程…入学定員の10%

デザイン学部

- ビジュアルデザイン学科 (入学定員:80名)
- ファッションデザイン学科 (入学定員:50名)
- プロダクトデザイン学科 (入学定員:70名)
- 環境・建築デザイン学科 (入学定員:70名)

先端芸術学部

2010年4月 メディア表現学科は「まんが表現学科」「映像表現学科」に、造形表現学科は「クラフト・美術学科」に改組計画中です。

- まんが表現学科 (入学定員:45名)
- 映像表現学科 (入学定員:45名)
 - ・映画コース (入学定員:15名)
 - ・アニメコース (入学定員:15名)
 - ・CGコース (入学定員:15名)
- クラフト・美術学科 (入学定員:40名)

エントリー資格・出願資格

次のいずれかに該当し、かつ本学専願の者。

- 1 高等学校もしくは中等教育学校を卒業した者、または2010年3月に卒業見込みの者。
- 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2010年3月修了見込みの者。
- 3 外国において、学校教育における12年の課程を修了した者、または2010年3月修了見込みの者、またはこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者。
- 4 大学入学資格検定規程(1951年(昭和26年)文部省令第13号)により文部科学大臣の行う大学入学資格検定に合格した者。
- 5 高等学校卒業程度認定試験に合格した者、または2010年3月31日までに合格見込みの者。
- 6 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2010年3月修了見込みの者。
- 7 文部科学省令により、上記と同等以上の学力があると認められる者。
- 8 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。

※⑧で受験を希望される方は、前期は6/18(木)、後期A日程は7/31(金)、後期B日程は8/28(金)までに広報入試課まで問い合わせてください。

選考方法一覧

学部 入試種別	デザイン学部				先端芸術学部				
	ビジュアル デザイン学科	ファッション デザイン学科	プロダクト デザイン学科	環境・建築 デザイン学科	まんが表現学科	映像表現学科			クラフト・美術学科
						映画コース	アニメコース	CGコース	
AO前期	エントリーシート + 実習体験 + 面談 ※自己PR資料持参可	エントリーシート + 課題 ※事前提出 + 面談	エントリーシート + 実習体験 + 面談 ※自己PR資料持参	エントリーシート + 実習体験 + 面談	エントリーシート + 実習体験 + 面談	エントリーシート + 実習体験 + 面談	エントリーシート + 実習体験 + 面談	エントリーシート + 実習体験 + 面談	
AO後期A日程	エントリーシート + 課題 ※当日持参 + 面談 ※自己PR資料持参可	エントリーシート + 課題 ※事前提出 + 面談	エントリーシート + 持参作品 + 面談	エントリーシート + 持参作品 + 面談	エントリーシート + 持参作品 ※3点以上 + 面談	エントリーシート + 持参作品 ※3点以上 + 面談	エントリーシート + 持参作品 ※3点以上 + 面談	エントリーシート + 持参作品 ※3点以上 + 面談	
AO後期B日程	エントリーシート + 持参作品 ※3点以上 + 面談	エントリーシート + 持参作品 + 面談	エントリーシート + 持参作品 + 面談	エントリーシート + 持参作品 + 面談	エントリーシート + 持参作品 + 面談	エントリーシート + 持参作品 + 面談	エントリーシート + 持参作品 + 面談	エントリーシート + 持参作品 + 面談	