

外国人留学生体験授業型入試Ⅰ期・Ⅱ期(エントリー方式)

募集定員

Ⅰ期 50% | Ⅱ期 10%

入試のポイント

- ・エントリー(体験授業の受講)無料。
- ・出願時時の検定料について、2023年2月～9月のオープンキャンパスに参加した方は、2万円減免。
- ・志望するコースの授業を1日受講。複数コースの授業を受けて進学先を決めることができます。

会場

京都

評価のポイント

P7～18に記載

コース併願

Ⅰ期 最大3コース* Ⅱ期 最大2コース*

同一コースで複数日程エントリーすることや、1日で複数コースをエントリーすることはできません。※情報デザイン学科は、4コース共通で体験授業を行います。情報デザイン学科内のコース併願を希望する場合は、1日の授業で最大4コースまで併願可能です。そのため、情報デザイン学科と他学科を受験する場合は、Ⅰ期は最大6コース、Ⅱ期は最大5コースの併願が可能です。※複数コースを併願する場合、志望順位を決めて申し込んでいただきますが、出願時に出願手続(進学)するコースは、体験授業の印象などを考慮して決めることが可能です。

	Ⅰ期	Ⅱ期
1	インターネットエントリー登録	
≡	8月15日(火)～28日(月) ※最終日は23:59まで登録可	9月15日(金)～27日(水) ※最終日は23:59まで登録可
2	エントリー書類提出	
≡	8月15日(火)～30日(水) ※必着	9月15日(金)～29日(金) ※必着
3	試験日(体験授業を受講)	
≡	A日程 B日程 C日程 予備日 9月8日(金) 9日(土) 10日(日) 11日(月) 試験時間 各日9:30～16:30 ※自然災害等の事情でA～C日程の入試が実施できない場合、予備日での入試を実施します。	A日程 B日程 10月7日(土) 8日(日) 試験時間 各日9:30～16:30
4	エントリー結果発表	
≡	9月15日(金) 通知投函 ※10:00にインターネットエントリーサイトにて出願可者の受験番号一覧を公表(インターネットエントリーサイトへのログインが必要です)	10月13日(金) 通知投函 ※10:00にインターネットエントリーサイトにて出願可者の受験番号一覧を公表(インターネットエントリーサイトへのログインが必要です)
5	出願手続	
≡	10月2日(月)～17日(火) ※必着	10月14日(土)～23日(月) ※必着
6	一次審査合格発表	
≡	11月1日(水) 通知投函 ※WEB発表なし	
7	0年生プログラム(必修)	
≡	第1回 登学日 第2回 登学日 12月3日(日) 2024年2月3日(土)～11日(日) ※第2回登学日については、コースごとにいずれか1日を指定	
8	最終合格発表	
≡	2024年1月10日(水) 通知投函 ※WEB発表なし	
9	入学手続	
	2024年1月19日(金) 手続締切	

1 インターネットエントリー登録

手続
インターネット

検定料
エントリー無料

① コース・日程を選ぶ

1日程につき1コースの体験授業(情報デザイン学科は4コース共通で体験授業を実施)となります。日程は自分で選択でき、1コースからエントリーできます。※P05「コース併願」欄を参照してください。

② エントリー

証明写真をデータで用意し、フォームよりエントリーしてください。
※締め切り間際はアクセスが集中しますので余裕を持って登録してください。エントリー期間終了後、エントリー内容の変更はできません。詳細はP32

2 エントリー書類提出

① エントリー書類提出

エントリー書類をダウンロード・印刷してください。その他必要な書類と共に郵送または窓口持参にて提出してください。エントリーに必要な書類はP29を確認してください。窓口受付 | 月～土9:00～17:30(日・祝休)、年末年始期間の窓口受付は行なっていません。※海外から郵送する場合は日数がかかりますので早めにインターネット出願登録を行い、すぐに書類を提出してください。必着日は変わりませんのでご注意ください。詳細はP34

② 受験票をダウンロード

エントリー時に登録されたメールアドレスに受験票発行通知メールをお送りします。各自でダウンロード・印刷し、試験日にお持ちください。試験当日の注意事項が記載されています。
※試験前日になっても受験票発行通知メールが届かない場合は、アドミッション・オフィスまでお問い合わせください。詳細はP35

3 試験日(体験授業を受講)

試験時間 | 各日9:30～16:30

体験授業型入試Ⅰ期のみ、自然災害等の事情でA～C日程の入試が実施できない場合、予備日での入試を実施します。

各コースの体験授業内容、評価ポイント、持参物はP7-18

4 エントリー結果発表

「出願可」の場合

入学の意思がある方は、出願手続に進んでください。複数コースで「出願可」の場合は、体験授業の印象などを考慮し、出願手続(進学)するコースを決めてください。入学の意思がない場合は出願手続をしなくても、以降の入試に影響はありません。

「出願不可」の場合

今回の結果に関して、以降の入試に影響はありません。Ⅰ期の場合は「外国人留学生体験授業型入試Ⅱ期」以降、Ⅱ期の場合は「外国人留学生科目選択型入試Ⅰ期」以降の入試にチャレンジしてください。

5 出願手続 ※出願手続より専願となります

手続
郵送 または 窓口持参

検定料
35,000円 または 15,000円

大学より送付する出願書類を郵送または窓口持参にて提出してください。出願手続後の辞退は受け付けません。また、これ以降、別途試験はありません。出願に必要な書類はP30-31を確認してください。

※2023年2月-9月実施のオープンキャンパスに参加した場合は検定料15,000円

6 一次審査合格発表

出願手続を完了した方に一次審査合格通知を送付します。

7 0年生プログラム(必修)

外国人留学生体験授業型入試で合格された方は、大学での創作・研究に向かうための、指定の登学日に大学での授業に参加するほか、大学での学修に必要な基礎を養うための課題に取り組みます。入学後にどのような授業が始まっていくのか期待を膨らませ、また入学までに何を意識して、何に取り組むべきかを授業の中で感じ取ってください。

※0年生プログラムへの取り組みが適切に行われない場合は、改善指導をします。指導をした上でも改善が見られない場合は、入学許可を取り消す場合があります。
※0年生プログラムの内容は変更となる場合があります。

8 最終合格発表

日本留学試験「日本語」の成績または日本語能力試験の結果および0年生プログラムの取り組み具合等を総合的に判定します。合格者には合格通知、入学手続要項などの書類を送付します。

9 入学手続

締切日までに入学手続時納入金を納め、入学手続を済ませてください。詳細はP41

外国人留学生 体験授業型入試 Ⅰ期・Ⅱ期 授業内容・評価ポイント・持参物

美術工芸学科 日本画コース

Ⅰ期 ものの見え方、見方から デッサンの楽しさを発見しよう

デッサンをする際に一番大切なことは、ものをしっかり観察して描くことです。ものを見るということが、デッサンそのものなのです。描く時間よりも、見る時間を長く割くように意識すると、新たに見えてくるものがあります。この体験授業では、教員と一緒に時間をかけてモチーフの捉え方のポイントを探り、描きながらデッサンの楽しさを発見しましょう！

評価ポイント

- 1) デッサンを通して、自分の考えを伝えることができるか
- 2) モチーフを捉える力があるか
- 3) 作品のねらい・意図が的確に表現できているか

PICK UP

体験授業での制作物をもとに個人面談を行います。

評価ポイント

- 1) 質問に対して明確に自分の答えを述べるができるか
- 2) 作品のねらい、意図を述べるができるか
- 3) 向上心と探究心があるか

Ⅱ期 色を使って描こう！ 色彩から始める絵があってもいい

学内で探して見つけた描きたいモチーフと用意されたモチーフとを組み合わせ、色を使った作品を制作します。モチーフを探す際には、色を意識して探すことも効果的かもしれませんね。なぜこのモチーフを選んだのか、工夫したことは何かなど目的やねらいをしっかりと確認しながら描きましょう。描画材を持っていない方も、水彩絵具や色鉛筆などを大学で用意しますので、経験が浅い方も心配せずに挑戦してみてください。もちろん、自分のこだわりの画材を使っても構いません。みなさんの色の世界を見せてください！

評価ポイント

- 1) 作品を通して、自分の考えを伝えることができるか
- 2) モチーフを捉える力があるか
- 3) 作品のねらい・意図が的確に表現できているか
- 4) 色彩表現が豊かであるか

PICK UP

体験授業での制作物をもとに個人面談を行います。

評価ポイント

- 1) 質問に対して明確に自分の答えを述べるができるか
- 2) 作品のねらい、意図を述べるができるか
- 3) 向上心と探究心があるか

体験
授業
内容

持
参
物
・
服
装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、デッサン用具一式(6H～6Bの鉛筆、練り消しゴム、カッターナイフなど)

服装 汚れてもよい服装

※試験教室は土足厳禁のため、靴下や上履きを持参すること

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、着彩道具一式(水彩絵具、色鉛筆など)※着彩道具は大学でも準備します

服装 汚れてもよい服装

※試験教室は土足厳禁のため、靴下や上履きを持参すること

Ⅰ期 挑戦したい描画材で自画像を描こう

自画像は多くの画家が取り組んできたモチーフです。鏡に写った自分と改めて向き合い、観察して感じたことをどのようにすれば相手に伝えられるのか。下絵で構図を検討した後、油彩、アクリル、デッサンから自分の挑戦したい描画材を選択して描きます。制作ポイントも授業で伝えますので、経験が浅い方でも心配ありません。授業中に実施する講評会では、みなさんの今後の課題を得ることもできます。まずは失敗を恐れずに描いてみましょう。

！ 評価ポイント

- 1) 観察をもとに描写できているか
- 2) 視点や表現に工夫が見られるか
- 3) 主体的に制作に取り組んでいるか
- 4) 継続的に試行錯誤できているか

PICK UP

制作中の作品を持ち寄り、グループでの面談を行います。

！ 評価ポイント

- 1) 質問に対して適切に回答できるか
- 2) 制作中の作品について問題意識を持ち客観的に述べられるか
- 3) ひらかれた好奇心を持ち、考え方に主体性があるか

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、自身が選択する以下の描画材の用具

油彩 | 油彩用具一式

アクリル | アクリル用具一式

鉛筆デッサン | デッサン用具一式(鉛筆、練り消しゴム、カッターナイフなど)

木炭デッサン | デッサン用具一式(木炭、パン、練り消しゴム、ガーゼ、カッターナイフなど)

※以下の用具は大学で準備します。

油彩またはアクリル | キャンバス

鉛筆デッサン | 画用紙、カルトン、目玉クリップ

木炭デッサン | MBM木炭紙、下敷き用紙、カルトン、目玉クリップ

※支持体はエントリー時に選択してください。 □キャンバス(油彩またはアクリル) □画用紙(鉛筆デッサン) □MBM木炭紙(木炭デッサン)

服装 汚れてもよい服装

Ⅱ期 挑戦したい描画材で静物を描こう

静物をモチーフに、構図や形、トーンバランスを探しながら観察して感じたこと・気付いたことを絵にしてみましょう。油彩、アクリル、デッサンから挑戦したい描画材を選択して描きます。トリミングの仕方や制作のポイントも授業で伝えますので、経験が浅い方でも心配ありません。授業の最後に実施する講評会では、みなさん全員の表現の工夫や、今後の課題を共有します。絵を描くこと、学ぶことの楽しさを体験しましょう。

！ 評価ポイント

- 1) 観察をもとに描写できているか
- 2) 視点や表現に工夫が見られるか
- 3) 主体的に制作に取り組んでいるか
- 4) 継続的に試行錯誤できているか

PICK UP

制作中の作品を持ち寄り、グループでの面談を行います。

！ 評価ポイント

- 1) 質問に対して適切に回答できるか
- 2) 制作中の作品について問題意識を持ち客観的に述べられるか
- 3) ひらかれた好奇心を持ち、考え方に主体性があるか

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、自身が選択する以下の描画材の用具

油彩 | 油彩用具一式

アクリル | アクリル用具一式

鉛筆デッサン | デッサン用具一式(鉛筆、練り消しゴム、カッターナイフなど)

木炭デッサン | デッサン用具一式(木炭、パン、練り消しゴム、ガーゼ、カッターナイフなど)

※以下の用具は大学で準備します。

油彩またはアクリル | キャンバス

鉛筆デッサン | 画用紙、カルトン、目玉クリップ

木炭デッサン | MBM木炭紙、下敷き用紙、カルトン、目玉クリップ

※支持体はエントリー時に選択してください。 □キャンバス(油彩またはアクリル) □画用紙(鉛筆デッサン) □MBM木炭紙(木炭デッサン)

服装 汚れてもよい服装

Ⅰ期 複数のイメージを読み取り、新たなイメージを制作する

与えられたテーマを基にしたコラージュ作品を制作してみましょう。撮影者も時代も場所も異なる約20種類の既存の写真配布します。それらの写真を読み取り、任意に選び、切り取るなどして、1枚の画用紙の中に新たなイメージを構成し、コラージュ作品を制作します。完成した作品と制作のプロセスについて、自らの考えを文章化し、タイトルを付けてみましょう。

！ 評価ポイント

- 1) 複数のイメージを組み合わせて、新たな造形や意味を作り出せる
- 2) 画面の隅々まで意識を向けて、丁寧に作業をすることができる
- 3) 基本的な文章力があり、構造的な文章の組み立てができる

PICK UP

人物や個性、本コースで学び成長することができるかを評価する面談を行います。自分自身の言葉で語ってください。

！ 評価ポイント

- 1) 質問を的確に理解し、対話ができる力
- 2) 考えや思いを自分の言葉で伝える力
- 3) 大学での学びに対しての意欲

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、ノート、はさみ、カッター、直線定規(15～30cm程度)

Ⅱ期 イメージと言葉

与えられたテーマを基にした組写真を制作してみましょう。撮影者も時代も場所も異なる約20種類の既存の写真配布します。それらの写真イメージを読み取り、2枚以上の写真を任意に選んで1枚の画用紙の中に構成し、組写真を制作します。完成した作品と制作のプロセスについて、自らの考えを文章化し、タイトルを付けてみましょう。

！ 評価ポイント

- 1) 複数のイメージを組み合わせて、新たな意味や繋がりを作り出せる
- 2) 作品に相応しいタイトルを考案することができる
- 3) 基本的な文章力があり、構造的な文章の組み立てができる

PICK UP

人物や個性、本コースで学び成長することができるかを評価する面談を行います。自分自身の言葉で語ってください。

！ 評価ポイント

- 1) 質問を的確に理解し、対話ができる力
- 2) 考えや思いを自分の言葉で伝える力
- 3) 大学での学びに対しての意欲

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、ノート、はさみ、カッター、直線定規(15～30cm程度)

体験授業内容

持参物・服装

体験授業内容

持参物

Ⅰ期 色と形に触れる型友禪染め体験

染めや織りの技法を用いたさまざまな表現には、制作者の素材や技法に対するこだわりが必ず含まれています。今回の授業では、たくさんの色で布に模様を染める日本の代表的な染色法「型友禪」を体験します。実際に、型紙や刷毛などの染色ならではの道具を使い、型紙を繰り返し用いて作り出す色と模様の世界を楽しみましょう。友禪の歴史や素材、技法、染料についてのミニ講座もおこないます。入学後の学びをイメージできる内容です。

評価ポイント

- 1) 作業全体の工程や、技法における決まりごとを理解し作業できるか
- 2) 出来上がりをイメージして手を動かし、表現するための試行錯誤ができるか
- 3) 技法において重要な道具の準備や作業場の片付けに能動的に取り組むことができるか
- 4) 全体を通して積極的に取り組み、適切な質疑応答ができるか

PICK UP

制作や自身について対話し、人物や制作プロセスに対しての姿勢を評価する面談を実施します。

評価ポイント

- 1) 質問を理解し、自分の言葉で対話できるか
- 2) 大学での学びや制作に対し主体的な姿勢であるか
- 3) 制作プロセスへの興味、探究心があるか

Ⅱ期 ハンドフックマシーンを使った小さなタペストリー制作

染めや織りの技法を用いたさまざまな表現には、制作者の素材や技法に対するこだわりが必ず含まれています。今回の授業では、ハンドフックマシーンを使って小さなタペストリー制作を行います。各自でデザインを考えた後、大学で準備した羊毛を組み合わせてそれぞれの作品を作ってみましょう。知識や技術を身につけると同時に、柔軟に考える力を育てる本コースの学びを体験することができます。

評価ポイント

- 1) 作業全体の工程や、技法における決まりごとを理解し作業できるか
- 2) 出来上がりをイメージして手を動かし、表現するための試行錯誤ができるか
- 3) 技法において重要な道具の準備や作業場の片付けに能動的に取り組むことができるか
- 4) 全体を通して積極的に取り組み、適切な質疑応答ができるか

PICK UP

制作や自身について対話し、人物や制作プロセスに対しての姿勢を評価する面談を実施します。

評価ポイント

- 1) 質問を理解し、自分の言葉で対話できるか
- 2) 大学での学びや制作に対し主体的な姿勢であるか
- 3) 制作プロセスへの興味、探究心があるか

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳、スケッチブック、色鉛筆、直線定規(30cm程度)

服装 汚れてもよい服装、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳、スケッチブック、はさみ、色鉛筆、直線定規(30cm程度)

服装 動きやすい服装

Ⅰ期 あなただけの花を作ろう！

今のあなたの内面を花で表現すると、どんな花が咲いていますか？親への感謝の気持ちを表すカーネーションかもしれませんし、この世に存在しない自分だけの花が咲いているかもしれません。今回の授業では、自分の中にある花を他者に見せるために、限られた材料で形にすることに挑戦します。また、自分の気持ちを伝えるためには、完成した作品の展示方法やプレゼンテーションにも工夫が必要です。制作だけでなく、展示方法やプレゼンテーションについても考える授業です。

評価ポイント

- 1) 自分の考えのもとに前向きに取り組んでいるか
- 2) 視点や表現に工夫ができてきているか
- 3) 制作物を他者に伝える姿勢があるか

PICK UP

制作を通じて自分の考えていることや制作プロセスの姿勢を評価する面談を実施します。

評価ポイント

- 1) 自身の強みや将来の目標を自分の言葉で伝えることができるか
- 2) 質問を理解し応答ができてきているか
- 3) 大学での学びを理解できているか

Ⅱ期 自分の顔を知ろう！

自分の顔ってどんな顔？見ているようで見ていない自分の顔を、レリーフ(半立体)で制作します。まずは、写真や鏡に映った姿から観察し、平面だけでは理解できない特徴を知るために、自らの手で何度も自分の顔に触ってみます。写真や鏡からだけでは感じ取ることができない凸凹を粘土で再現してみましょう。顔の基本的な造形要素を学びながら、客観的な目線で制作に挑戦してみてください。きっと今まで気づけなかったことが発見できます。

評価ポイント

- 1) 授業内容を正しく理解し実行することができるか
- 2) 観察をもとに積極的に制作へ取り組んでいるか
- 3) 自身の考えをもとにディテールや粘土の肉付けがされているか

PICK UP

制作を通じて自分の考えていることや制作プロセスの姿勢を評価する面談を実施します。

評価ポイント

- 1) 自身の強みや将来の目標を自分の言葉で伝えることができるか
- 2) 質問を理解し応答ができてきているか
- 3) 大学での学びを理解できているか

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、ノート、はさみ、セロハンテープ(透明色、テープ幅13mm~18mm)、カッターナイフ、直線定規

服装 汚れてもよい動きやすい服装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、デッサン用筆記具(書きやすい鉛筆または木炭、コンテなど)、粘土ペラー式、汚れてもよいタオル

服装 汚れてもよい動きやすい服装

I期 芸術を社会に活かす/社会を芸術で活かす
アートプロデュース①

芸術を社会に広め、社会を芸術の力で変えていくアートプロデュース。社会の課題を芸術の視点や考え方を通して解決し、社会に新しい意味や価値を生み出す企画づくりの授業を行います。アートを活かし、社会に働きかけるプロデュースの基本を学び、グループワークを通してアートプロデュースに必要な力を身につけます。

評価ポイント

- 1) 現代の社会で起きている事象の基礎知識
- 2) 根拠に基づき論理的に考える思考力
- 3) 思考やアイデアを的確に他者に伝える言語能力・表現力
- 4) 柔軟に他者と協働して問題に取り組むコミュニケーション能力

PICK UP

グループワークを踏まえた個人レポートを作成します。

評価ポイント

- 1) 授業を通じて社会や芸術におけるアートプロデュースの必要性を認識する理解力
- 2) 授業の経験から自身の課題を含め、気づきや学びを取り出すことができる学習力

II期 芸術を社会に活かす/社会を芸術で活かす
アートプロデュース②

芸術を社会に広め、社会を芸術の力で変えていくアートプロデュース。社会の課題を芸術の視点や考え方を通して解決し、社会に新しい意味や価値を生み出す企画づくりの授業を行います。アートを活かし、社会に働きかけるプロデュースの基本を学び、グループワークを通してアートプロデュースに必要な力を身につけます。

評価ポイント

- 1) 現代の社会で起きている事象の基礎知識
- 2) 根拠に基づき論理的に考える思考力
- 3) 思考やアイデアを的確に他者に伝える言語能力・表現力
- 4) 柔軟に他者と協働して問題に取り組むコミュニケーション能力

PICK UP

グループワークを踏まえた個人レポートを作成します。

評価ポイント

- 1) 授業を通じて社会や芸術におけるアートプロデュースの必要性を認識する理解力
- 2) 授業の経験から自身の課題を含め、気づきや学びを取り出すことができる学習力

体験授業内容

持参物

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)

I期 寺院は芸術文化の宝庫！実際に訪ねて魅力を探ろう

「千年の都」と呼ばれる京都には、絵画や仏像、建築や庭園、祭礼や年中行事など魅力的な文化財があります。これらは文化芸術の歴史を物語る貴重な存在であり、大切に維持管理され、また保存修復を行うことによって、現代の私たちまで伝えられた大切な歴史遺産なのです。体験授業では、京都の文化財の特徴についてのミニ講義を受けた後、実際に寺院を探訪し、その魅力を探ってみましょう。そして、次世代に守り伝えるための保存修復についてディスカッションし、グループ発表を行います。

評価ポイント

- 1) ミニ講義の内容を理解しているか
- 2) 実際の文化財を見て、その特徴や魅力をつかむ観察力があるか
- 3) 観察し、感じ、考えたことについて、グループでコミュニケーションを取り、協同して工夫し、表現する力があるか

PICK UP

2種類のレポート(ミニ講義を聞き文章でまとめるレポートとグループ発表に関するレポート)を制作します。

評価ポイント

- 1) ミニ講義レポートでは、講義の内容を理解し、的確な文章で要約することができるか
- 2) グループ発表レポートでは、実際の文化財を見学して観察したことを記述することができるか
- 3) グループディスカッションで果たした役割などを振り返り、今後自身が成長するための課題を見出すことができるか

II期 カミに捧げる芸術 一京都の神社と宝物を探る一

平安時代に都となった京都ですが、それ以前からカミを祀る神社がありました。この授業では、川や森に囲まれた神社を実際に訪れ、社殿建築の美をはじめ、時代を越えて伝えられてきた宝物を鑑賞します。また、ミニ講義では、刀剣や器などがどのように作られているのか、伝統技法について学ぶとともに、金銀や銅などの素材に注目しながら、文化財の保存修復について学びます。

評価ポイント

- 1) ミニ講義の内容を理解しているか
- 2) 実際の文化財を見て、その特徴や魅力をつかむ観察力があるか
- 3) 観察し、感じ、考えたことについて、グループでコミュニケーションを取り、協同して工夫し、表現する力があるか

PICK UP

2種類のレポート(ミニ講義を聞き文章でまとめるレポートとグループ発表に関するレポート)を制作します。

評価ポイント

- 1) ミニ講義レポートでは、講義の内容を理解し、的確な文章で要約することができるか
- 2) グループ発表レポートでは、実際の文化財を見学して観察したことを記述することができるか
- 3) グループディスカッションで果たした役割などを振り返り、今後自身が成長するための課題を見出すことができるか

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆[必須]、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳、カメラ(携帯電話のカメラ可)

服装 汚れても良い動きやすい服装、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)

筆記用具(鉛筆[必須]、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳、カメラ(携帯電話のカメラ可)

服装 汚れても良い動きやすい服装、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)

I期 コンceptアートを描いて
キャラクターに命を吹き込もう

みなさんが家族や友達と繋がり、様々な場所で生活しているように、キャラクターがいきいきと暮らしている世界を創造してみよう。授業の前半は、グループディスカッションを通してテーマを発見し、現実もしくは空想の世界観を構想します。後半は、個人制作としてキャラクターが含まれる一枚のconceptアートを描きます。イラストとしてはもちろん、ゲームやアニメーションにも展開できる物語性のあるキャラクターデザインの工程を体験してください！

評価ポイント

課題作品の発想力・表現力に加えて、グループディスカッション及び教員との質疑や面談を通じた観察・思考を含めた、創造力・人間力を総合的に評価します。はじめてのこともあるかと思いますが、まずは楽しんで取り組んでください。

PICK UP

世界観の設定を文章で記述し、世界観を表現する物語性のあるイメージ画となるconceptアートを描くワークシートを使用します。

評価ポイント

- 1) 授業やグループワークを活かしてアイデアを生み出しているか
- 2) 世界観や物語性をイメージさせるキャラクターを描けているか
- 3) 構図や色彩など、絵として美しく完成しているか

体験授業内容

持参物

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、着彩道具一式(画材は自由)

II期 モチーフから発想して
オリジナルのキャラクターイラストを描こう

好きなアニメやゲームのキャラクターを描くことも楽しいですが、もっとみなさんのアイデアが溢れるキャラクターをつくりたいと思いませんか？与えられたモチーフから、発想法のレクチャーやグループワークによるディスカッションを通して、アイデアを膨らませてみましょう。イラストとしてはもちろん、ゲームやアニメーションにも展開できるオリジナリティ溢れるキャラクターデザイン制作を体験しましょう！

評価ポイント

課題作品の発想力・表現力に加えて、グループディスカッション及び教員との質疑や面談を通じた観察・思考を含めた、創造力・人間力を総合的に評価します。はじめてのこともあるかと思いますが、まずは楽しんで取り組んでください。

PICK UP

与えられたモチーフから発想を広げて、物語性のあるオリジナルキャラクターイラストを描くワークシートを使用します。

評価ポイント

- 1) 授業やグループワークを活かしてアイデアを生み出しているか
- 2) モチーフから発想し、物語性をイメージさせるキャラクターを描けているか
- 3) 構図や色彩など、絵として美しく完成しているか

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、着彩道具一式(画材は自由)

I期 マンガなら描けるキミだけの世界！
好きから生まれる物語を創ろう

何気なく書いた落書きにも、みなさんの「好き」が隠れています。それってすごく価値があるものだと思いますか？プロのマンガ家である教員の指導のもと、みなさんの「好き」からグループワークを通して、オリジナルの物語を考え、その中のワンシーンをマンガもしくはイラストで表現してください。世界観やテーマ、キャラクター設定など本格的なマンガ制作の工程を体験してみましょう！

評価ポイント

まずはリラックスして、授業を楽しんでください！授業や面談を通して、みなさんが普段何を考えているのか、授業でのレクチャーや教員のアドバイス・意見を上手に取り入れてアイデアを生み出しているかなど、みなさんの変化や成長を重視しています。

PICK UP

オリジナルの物語を考えて「あらすじ」の文章を制作し、物語のワンシーンをマンガかイラストのいずれかで表現するワークシートを使用します。

評価ポイント

- 1) 講義やグループワークを通して自分らしい物語をつくり出しているか
- 2) 人に伝える工夫や気遣いができているか
- 3) 見る人を惹きつける絵を描けているか

体験授業内容

持参物

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、定規、使い慣れた画材(インク、マジック、サインペン、墨などモノトーンであれば自由)

II期 いつでもどこでもできる！
毎日が楽しくなるネタ集めの実践法

通学途中や休日の街中など、マンガのネタとなるものは至るところに溢れています。観察の方法を覚えることで、見える世界が変わります。レクチャーを受けた後、マンガのネタを集めるために学内を散策し、スケッチを行います。そこで見たことや感じたことをグループで共有し、得られた気づきをマンガもしくはイラストで表現してください。独創的な発想も、まずは観察から。マンガのネタを掴む極意を会得しましょう！

評価ポイント

まずはリラックスして、授業を楽しんでください！授業や面談を通して、みなさんが普段何を考えているのか、授業でのレクチャーや教員のアドバイス・意見を上手に取り入れてアイデアを生み出しているかなど、みなさんの変化や成長を重視しています。

PICK UP

オリジナルの物語を考えて「あらすじ」の文章を制作し、物語のワンシーンをマンガかイラストのいずれかで表現するワークシートを使用します。

評価ポイント

- 1) 講義やグループワークを通して自分らしい物語をつくり出しているか
- 2) 人に伝える工夫や気遣いができているか
- 3) 見る人を惹きつける絵を描けているか

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、定規、使い慣れた画材(インク、マジック、サインペン、墨などモノトーンであれば自由)、腕時計
※上記以外の使用可能用具：カルトン、国語辞典、通信機能のない電子辞書
※使用不可の用具：スクリーントーン、カメラ、携帯電話

※情報デザイン学科は、4コース共通で体験授業を行います。情報デザイン学科内でのコース併願を希望する場合は、1日の授業で最大4コースまで併願可能です。

I期 新しく開催されるフェスの企画・デザイン

国内をはじめ世界では多くのフェス(祭り)が行われており、そのジャンルも音楽や食、スポーツ、エンタメ、文化としての祭りなど多岐にわたります。この授業では「こんなフェスがあったら良いのでは?」という新しいフェスの企画、またはデザインを考えます。話題性のあるフェスの企画や、広告、グッズ、衣装、ステージなどのデザインを幅広く想定してみましょう。

評価ポイント

- 1) 授業を受ける姿勢
- 2) 課題内容の理解
- 3) アイデアを絵や図、文章で伝える力

PICK UP

企画やデザインを考え、1枚のワークシートに絵や図、文章で表現してもらいます。
課題を進める中で「絵だけで表現」「文章だけで表現」「文章と簡単な図だけで表現」「絵と文章で表現」などを判断することができ、自分の得意を活かせます。

評価ポイント

- 1) 情報を整理する力
- 2) 情報を編集し企画につなげる力
- 3) アイデアを視覚化する力

課題終了後に、以下の①②③の中から自分が得意とする項目(特に注目して評価してほしい項目)を選択してください。選択した項目を重視して評価します。①企画内容重視の評価 ②表現重視の評価 ③企画・表現両方での評価

II期 新しくオープンするカフェの企画・デザイン

この授業では、カフェを新しくオープンさせることを想定し、どのようなカフェが存在したら楽しいか?リラックスできるか?など、これまでになかった視点や発想を持って、企画またはデザインを考えます。「行ってみたい!」と感じさせる集客力のあるカフェの企画や、オープン広告(ポスター)やグッズ、店舗イメージなどの魅力的なデザインを目指してみましょう。

評価ポイント

- 1) 授業を受ける姿勢
- 2) 課題内容の理解
- 3) アイデアを絵や図、文章で伝える力

PICK UP

企画やデザインを考え、1枚のワークシートに絵や図、文章で表現してもらいます。
課題を進める中で「絵だけで表現」「文章だけで表現」「文章と簡単な図だけで表現」「絵と文章で表現」などを判断することができ、自分の得意を活かせます。

評価ポイント

- 1) 情報を整理する力
- 2) 情報を編集し企画につなげる力
- 3) アイデアを視覚化する力

課題終了後に、以下の①②③の中から自分が得意とする項目(特に注目して評価してほしい項目)を選択してください。選択した項目を重視して評価します。①企画内容重視の評価 ②表現重視の評価 ③企画・表現両方での評価

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、
使い慣れた描画用具一式
※使用不可の用具: 油絵具やスプレー塗料など匂いの強い画材、デジタル機器

服装 汚れてもよい服装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、
使い慣れた描画用具一式
※使用不可の用具: 油絵具やスプレー塗料など匂いの強い画材、デジタル機器

服装 汚れてもよい服装

I期 生活を豊かにする身近な
小物家電をデザインしてみよう！

ステーションナリーやキッチンウェア、IoT機器など身近な道具はどの様にデザインされているのでしょうか？プロのデザイナーの仕事や考え方を学んでみましょう！デザインには、アイデアの発想の方法、カタチの展開の方法などさまざまなスキルやメソッドを使います。今回の体験授業では、それらを学びながらグループでリサーチやアイデアの検討を行い、個人でスケッチやモデルの制作をしながら、あなたのオリジナルのデザインを考えましょう。

！ 評価ポイント

- 1) 表現・コミュニケーション力(行動力) :
自分の考えを他者に伝わるよう自分なりに表現できているか
- 2) 発想・構想力: リサーチ結果や他者との
コミュニケーションを通してアイデアを多く展開できているか
- 3) 観察力(探究心) : リサーチを幅広く行うと共に、
様々な視点で物事を見て論理的に分析できているか

PICK UP

プロセスを順にまとめるワークシートを制作し、体験授業の最後にモデルと一緒にプレゼンテーションを行います。

！ 評価ポイント

体験授業を通して、プロセスをワークシートにまとめていきます。制作したモデルのプレゼンテーションや面談、ワークシートを総合的に判断し評価を行います。

II期 生活を豊かにする身近な
日用雑貨をデザインしてみよう！

我々の身の回りにある文房具や家電、キッチン用品、自動車などの製品はプロダクトデザイナーがデザインしています。プロのデザイナーの仕事や考え方を学んでみましょう！デザインには、アイデアの発想の方法、カタチの展開の方法などさまざまなスキルやメソッドを使います。今回の体験授業では、それらを学びながらグループでリサーチやアイデアの検討を行い、個人でスケッチやモデルの制作をしながら、あなたのオリジナルなデザインを考えましょう。

！ 評価ポイント

- 1) 表現・コミュニケーション力(行動力) :
自分の考えを他者に伝わるよう自分なりに表現できているか
- 2) 発想・構想力: リサーチ結果や他者との
コミュニケーションを通してアイデアを多く展開できているか
- 3) 観察力(探究心) : リサーチを幅広く行うと共に、
様々な視点で物事を見て論理的に分析できているか

PICK UP

プロセスを順にまとめるワークシートを制作し、体験授業の最後にモデルと一緒にプレゼンテーションを行います。

！ 評価ポイント

体験授業を通して、プロセスをワークシートにまとめていきます。制作したモデルのプレゼンテーションや面談、ワークシートを総合的に判断し評価を行います。

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、黒色の太めのマジックペンまたはサインペン、色鉛筆(12~24色程度)、鉛筆けずり、カッター、はさみ、のり、コンパス、三角定規(30cm程度)、定規(30cm程度、カッターでの切断時にも使用)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、黒色の太めのマジックペンまたはサインペン、色鉛筆(12~24色程度)、鉛筆けずり、カッター、はさみ、のり、コンパス、三角定規(30cm程度)、定規(30cm程度、カッターでの切断時にも使用)

I期 企画を考える面白さに触れ、
AIを活用してサービスを形にし、届け方を考える①

クロステックデザインコースの「クリエイティブ(企画やデザインの方)」×「テクノロジー(新旧の技術を組み合わせる)」×「ビジネス(どのようにお金を生み出して持続可能な仕組みを作るか)」の3つの視点を体感していただく授業を実施します。課題では、「記録・記憶」をテーマにした新たなサービスを考え、人を笑顔にする企画や誰かの課題の解決策を考えます。AIツールであるChat GPTも活用しながら、いつ、どこで、誰に向けた、どのような場面かを具体的に想像し、プレゼントを贈るような気持ちで企画やサービスの提案を考えましょう。

！ 評価ポイント

- 1) 授業での学びや気づきを、体系的に整理し分析できているか
- 2) 提案されている内容に、具体性があるか
- 3) 内容の一部にでも、自身の独自の視点や考察が見られるか

PICK UP

提示された課題に対して情報を集め、身のまわりを観察し、企画を考え発表するグループワークを実施します。

！ 評価ポイント

- 1) 他者(教員や他の受験生)の意見を真摯に受け止め、
そこから発想を広げることができるか
- 2) 自分の経験や価値観だけではなく、情報を集め、
多角的な視点をもとに考察することができるか
- 3) 拡散したアイデアを具体的な人や場面を想定して、
提案としてまとめることができるか

II期 企画を考える面白さに触れ、
AIを活用してサービスを形にし、届け方を考える②

クロステックデザインコースの「クリエイティブ(企画やデザインの方)」×「テクノロジー(新旧の技術を組み合わせる)」×「ビジネス(どのようにお金を生み出して持続可能な仕組みを作るか)」の3つの視点を体感していただく授業を実施します。課題では、「移動」をテーマにした新たなサービスを考え、人を笑顔にする企画や誰かの課題の解決策を考えます。AIツールであるChat GPTも活用しながら、いつ、どこで、誰に向けた、どのような場面かを具体的に想像し、プレゼントを贈るような気持ちで企画やサービスの提案を考えましょう。

！ 評価ポイント

- 1) 授業での学びや気づきを、体系的に整理し分析できているか
- 2) 提案されている内容に、具体性があるか
- 3) 内容の一部にでも、自身の独自の視点や考察が見られるか

PICK UP

提示された課題に対して情報を集め、身のまわりを観察し、企画を考え発表するグループワークを実施します。

！ 評価ポイント

- 1) 他者(教員や他の受験生)の意見を真摯に受け止め、
そこから発想を広げることができるか
- 2) 自分の経験や価値観だけではなく、情報を集め、
多角的な視点をもとに考察することができるか
- 3) 拡散したアイデアを具体的な人や場面を想定して、
提案としてまとめることができるか

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳、スマートフォン(情報検索手段として使用)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳、スマートフォン(情報検索手段として使用)

体験授業内容

持参物

体験授業内容

持参物

I期 ソーシャルデザイン入門① わがまちミュージアム

社会へとつながる自分のデザインを発見するために、つくるだけではなく、レクチャーの後に、考察、作品制作、発表というデザインの基本過程に取り組みます。テーマとするわがまちの魅力を「自分の視点」で発見し、それをミュージアムという小さな空間作品として制作します。普通のこともデザインによって価値のあるものに変えていく考え方と、素敵な体験を空間にしていける手法を学び、まちの魅力をさらに上げていくことを目指します。また、発表を共有し「他者の共感」も得られるようになります。

評価ポイント

- 1) 授業に意欲的かつ誠実に取り組み、教員や他者と共感をもってコミュニケーションをとることができるか
- 2) レクチャーの内容を理解し、自分の考察を的確に論じることができるか
- 3) 課題内容を理解した上で、「自分の視点」からテーマやストーリーをつくらることができるか
- 4) テーマやストーリーを活かし、見る人にまちの魅力がより良く伝わる、工夫ある制作物をつくらることができるか
- 5) 制作物の魅力が他者に伝わるように発表することができるか

PICK UP

人物を総合的に評価するために、制作物の評価のみではなく、エントリーシート(自己紹介等)の記入と併せて面談を実施します。

評価ポイント

- 1) 本学科の学修内容に対する理解度と、その学修と成長へ向けた意欲・意志
- 2) 高校等での学習姿勢や成果、課外や自主的な活動などの行動力や主体性
- 3) 社会や周囲のことを考えて発言し、他者と協力して活動できる社会性
- 4) 自己主張だけでなく、客観的に説明できるコミュニケーション力

II期 ソーシャルデザイン入門② わがまちショップ

社会をより良く変えていくためのデザインの授業です。地域には、人がまだ気づいていない魅力を発見し、うまく活かすためのデザインが必要です。レクチャーの後に、考察文、作品制作、発表というデザインの基本課程に取り組み、「自分の視点」でわがまちの魅力を発見し、それをアピールできるショップを空間作品として制作します。まちの特色を空間で伝えるためのストーリーづくりが、人を感動させ、身近な社会の変化を生む決め手となることを学びます。

評価ポイント

- 1) 授業に意欲的かつ誠実に取り組み、教員や他者と共感をもってコミュニケーションをとることができるか
- 2) レクチャーの内容を理解し、自分の考察を的確に論じることができるか
- 3) 課題内容を理解した上で、「自分の視点」からテーマやストーリーをつくらることができるか
- 4) テーマやストーリーを活かし、見る人にまちの魅力がより良く伝わる、工夫ある制作物をつくらることができるか
- 5) 制作物の魅力が他者に伝わるように発表することができるか

PICK UP

人物を総合的に評価するために、制作物の評価のみではなく、エントリーシート(自己紹介等)の記入と併せて面談を実施します。

評価ポイント

- 1) 本学科の学修内容に対する理解度と、その学修と成長へ向けた意欲・意志
- 2) 高校等での学習姿勢や成果、課外や自主的な活動などの行動力や主体性
- 3) 社会や周囲のことを考えて発言し、他者と協力して活動できる社会性
- 4) 自己主張だけでなく、客観的に説明できるコミュニケーション力

体験授業内容

持参物

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、ノート、太めのマジックペン1色(色は自由)、カッターナイフ、はさみ、金尺(30cm)、のり、マスキングテープ、着彩道具一式

※上記以外の持参可能物：自分の制作で使いたい材料(色紙や紙粘土など500円まで。持参しなくても制作可能)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、ノート、太めのマジックペン1色(色は自由)、カッターナイフ、はさみ、金尺(30cm)、のり、マスキングテープ、着彩道具一式

※上記以外の持参可能物：自分の制作で使いたい材料(色紙や紙粘土など500円まで。持参しなくても制作可能)

I期 ファッションデザイン入門
地域の特性を活かしたファッション①

さまざまな紙を使って、あなたの住んでいる地域を他者にPRするファッションアイテムを制作します。あなたが提案するファッションで、人が生きる環境にどんな変化を起こすことができるかを体験してみましょう。ここで大切なのは、完成した作品のクオリティではなく、その作品の制作に至るまでのプロセスと着眼点、そのモノは社会にどんな変化を起こすことができるのかということです。

評価ポイント

- 1) 制作の際に自分の考えたことだけでなく、教員のアドバイスを柔軟に取り入れ、積み上げて考えることができるか
- 2) リサーチした内容から適切な地域課題を見つけ、制作にうまく活用できるか
- 3) 自分の考えを他者にも理解される形でプレゼンテーションできるか
- 4) 自分の考えを的確に文章にまとめることができるか

PICK UP

人物を総合的に評価するために、制作物の評価のみではなく、エントリーシート(自己紹介等)の記入と併せて面談を実施します。

評価ポイント

- 1) 本学科の学修内容を理解し、志望動機を明確に説明できるか
- 2) これまでの学習姿勢や成果、行動力や主体性を持った活動などの説明ができるか
- 3) 本学科で学んだ先にある将来の目標を説明できるか
- 4) 社会や周囲のことを考えて発言し、他者と協力して活動できる社会性があるか

II期 ファッションデザイン入門
地域の特性を活かしたファッション②

自分が毎日過ごす場所はいつも見ている分、何もなさそうに感じてしまいます。しかし、よく見直してみると必ず魅力になる部分があります。その魅力を起点として、さまざまな紙を素材としたファッションアイテムとして再構築してみましょう。アイデアによって地域社会がどのように変わっていくかを教員との対話から想像していきます。制作を通してファッション領域の幅広さを感じてください。

評価ポイント

- 1) 制作の際に自分の考えたことだけでなく、教員のアドバイスを柔軟に取り入れ、積み上げて考えることができるか
- 2) リサーチした内容から適切な地域課題を見つけ、制作にうまく活用できるか
- 3) 自分の考えを他者にも理解される形でプレゼンテーションできるか
- 4) 自分の考えを的確に文章にまとめることができるか

PICK UP

人物を総合的に評価するために、制作物の評価のみではなく、エントリーシート(自己紹介等)の記入と併せて面談を実施します。

評価ポイント

- 1) 本学科の学修内容を理解し、志望動機を明確に説明できるか
- 2) これまでの学習姿勢や成果、行動力や主体性を持った活動などの説明ができるか
- 3) 本学科で学んだ先にある将来の目標を説明できるか
- 4) 社会や周囲のことを考えて発言し、他者と協力して活動できる社会性があるか

体験授業内容

持参物

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、カッターナイフ、はさみ、定規、のりやテープなど接着できるもの、ホッチキス、着色道具一式、自分の身の回りにある紙(新聞紙、コピー紙、わら半紙、チラシ、紙袋、包装紙など複数の種類の紙をできるだけ持参してください)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、カッターナイフ、はさみ、定規、のりやテープなど接着できるもの、ホッチキス、着色道具一式、自分の身の回りにある紙(新聞紙、コピー紙、わら半紙、チラシ、紙袋、包装紙など複数の種類の紙をできるだけ持参してください)

I期 あたりのカタチ

環境はさまざまな大きさ小ささから成り立っています。自然物を収集し、そのスケール(縮尺)や属性を自由に見立て、そのモノの周辺空間と人との関係を与えられた素材で表現します。難しく感じるかも知れませんが、さまざまな縮尺の人型模型も使いますので、自分がその人型の大きさになって想像すればさまざまなことを思い描くことができます。まちや都市の公園から、家具やギャラリー空間まで、スケールを横断するみなさんの想像力に期待します。冒頭に行く、スケールに関するレクチャーのミニレポートも作成してもらいます。

評価ポイント

- 1) 計画の与条件を把握し、手を動かしながら考え、空間に展開しようとしているか
- 2) 助言を受入れ、柔軟に成果物に反映させようとしているか
- 3) 基礎的なコミュニケーション能力と表現力があるか
- 4) ミニレポートにおいて言語力、思考力、聴く力、まとめる力があるか

PICK UP

制作に関する面談と、みなさん自身に関する面談の2種類を実施します。

評価ポイント

- 1) 質問に対して的確に自身の考えをまとめて話すことができるか
- 2) コミュニケーションを双方向的に行うことができるか
- 3) 制作時の面談では、助言を受入れ、柔軟に成果物に反映させようとしているか

II期 ひかりのカタチ

環境に表情を与えるのは光です。今回の授業では、光がつくる線や面、光と影、反射や透過など、光の効果を魅せるカタチを制作します。与えられた素材で、自分なりの表現に挑戦してください。素材の特性や可能性を引き出すことは設計の重要なポイントです。どうすれば良くなるか試行錯誤を楽しみながら制作してみてください。冒頭に行く、光に関するレクチャーのミニレポートも作成してもらいます。

評価ポイント

- 1) 計画の与条件を把握し、手を動かしながら考え、空間に展開しようとしているか
- 2) 助言を受入れ、柔軟に成果物に反映させようとしているか
- 3) 基礎的なコミュニケーション能力と表現力があるか
- 4) ミニレポートにおいて言語力、思考力、聴く力、まとめる力があるか

PICK UP

制作に関する面談と、みなさん自身に関する面談の2種類を実施します。

評価ポイント

- 1) 質問に対して的確に自身の考えをまとめて話すことができるか
- 2) コミュニケーションを双方向的に行うことができるか
- 3) 制作時の面談では、助言を受入れ、柔軟に成果物に反映させようとしているか

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)
※使用不可の用具: 着色用具(色鉛筆、マーカー、絵具など)

服装 動きやすい服装、スニーカーなどの動きやすい靴
(ヒールやサンダルは不可)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)
※使用不可の用具: 着色用具(色鉛筆、マーカー、絵具など)

Ⅰ期 一日の映画製作体験

短い指示テキストをもとに、はじめての人たちと、撮影や録音の機材の使い方を学び、映画撮影・録音に挑戦します。「見つめる」「耳をそばだてる」が基本となる映画づくりの凝縮版を、集団制作の場で経験してもらうことで、その楽しさと難しさを実感してみましよう。体験授業の後半は、体験授業と他者との作業で感じた事をレポートにまとめます。教員が総出で授業全体をサポートしますので、はじめての人もぜひ挑戦してみてください。

【評価ポイント】

映画の撮影と録音に対する意欲や積極性、おもしろさを見つける発想力と、それを実現へと導く行動力を、総合的に判断します。

PICK UP

班に分かれて指示テキストを読み込み、どこに面白さがあるのか意見を交換するグループワークを行います。全員が、見つめる側(撮影・録音する)と見つめられる側(被写体)のどちらも体験し、感じた事と考えた事を話し合いながら、撮影・録音を行います。

【評価ポイント】

映画づくりの基本である集団制作における、他者との作業に必要な相手への想像力と、お互いの意思を伝えあう積極性と協調性を、総合的に判断します。

Ⅱ期 映画のおもしろさを見つけて魅力を伝える

映画を観る上での基本は「よく見つめ」「よく耳をそばだてる」事にあります。はじめに、映画作品について、面白さの仕掛けをどのように見つけ、それをどう自身の言葉で伝えたらよいかについて、批評と発信の授業を行います。その後、短い映画作品を鑑賞します。観賞後、作品の「面白かった部分」と「誰に見せたいか」「どのように魅力を伝えるか」を、はじめて会った人たちと意見交換を行い、それらを参考に発表してもらいます。

【評価ポイント】

映画作品とその魅力を意欲的にとらえて、講義、作品鑑賞、意見交換、ワークシート、発表に向かう、積極性や集中力。

PICK UP

「この作品の面白さはどこにあるのか」その魅力に注目し、作品を構成する諸要素(物語、人物、カメラワーク、セリフ、音、美術、編集など)を具体的に言葉にしなが、「どんな人たちにに向けて見せたいか」「どのように魅力を伝えたら良いか」を意識して、ワークシートにまとめてもらいます。

【評価ポイント】

映画作品の魅力と、「それをどんな人たちに、どのように伝えたいか」を、自らの感じ方・考え方でまとめ、言葉として伝える上での、発想力と構想力と表現力を総合的に判断します。

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、
メモ帳、水分補給のための飲料

【服装】動きやすい服装、
スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、
メモ帳、水分補給のための飲料

Ⅰ期 一日の映画演技体験「セリフから演技を創造する」

教員のアドバイスを受けながら、グループで「日常での他者の見えない気持ち」のセリフが書かれた短い指示テキストを読み込み、役の人物としてどのように動き、言葉を発したらよいかを想像し、演技を行います。お互いに感じたことを伝えあい、人物像と関係性を探りながら演技を変化させていく過程を通じ、映画演技は一人ではできないという事を実感してみましよう。みなさんの演技を撮影し、授業の後半で映像をプレビューして意見交換を行います。

【評価ポイント】

テキストを読み込み、そこから役の気持ちを見いだす想像力と集中力、共演者の演技をお互いによく見て聴き、意思を伝え合い、演技につなげる積極性と協調性、それらを実行する行動力、表現力を総合的に判断します。

PICK UP

体験授業後、他者との映画演技のやりとりで得た事を振り返り、あなたの日常や社会での他者との関わりと繋げ、現在と将来などを交えて、「どのようなことに役立てられそうか」を考え、レポートにまとめます。

【評価ポイント】

体験授業での他者との演技から得た事を、自身の日常や将来の活動へと連想させる想像力。

Ⅱ期 一日の映画演技体験「行動から演技を創造する」

「日常での他者の見えない気持ち」について、人物の背景と行動のみが書かれた短い指示テキストをもとに映画演技を実践します。グループに分かれてテキストの面白みを知るための読解を行いながら、自身が発する言葉を想像し、演技を行います。その後、教室に全体で集まり共演者と一緒に演技を発表し、カメラで撮影を行いプレビューをします。プレビュー後、一人2分の自己PRの時間を設けます。みなさんに向けて、自分についてを言葉で発表したり、特技を披露したりしても良いです。

【評価ポイント】

テキストを読み込み、そこから自分の行動を見いだす想像力と、それを実行する行動力、自己PRにおいては、個人の表現力と発信力を、総合的に判断します。

PICK UP

グループワークで自分だけでなく共演する他者の気持ちや間合いなども探りながら、想像をかたちにしていきます。発表する際には全体で集まって、他の班の演技も鑑賞します。

【評価ポイント】

集団での映画演技に挑む上で、共演者の気持ちを想像し、お互いに意思を伝えあい、集団の演技につなげる、積極性と協調性。また、他者の演技を見つめ・耳をそばだてることで、自己と集団の演技に活かす集中力と発想力も、総合的に判断します。

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、
メモ帳、水分補給のための飲料

【服装】動きやすい服装、
スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳

※上記以外の持参可能物：2分間の自己PRで道具を使用する必要がある場合は、手荷物として持参可能です。なお、キーボード、スピーカーは大学で準備します。

【服装】動きやすい服装、
スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)

Ⅰ期 俳優の仕事体験しよう！ーコミュニケーション編ー

午前中は、相手役とのコミュニケーションに焦点を当てた演技ワークショップを体験し、午後は、みなさんの希望に沿って「演技チーム」「ダンスチーム」「歌唱チーム」に分かれます。演技チームは短い場面づくりに、ダンスチームはミュージカル・ナンバーを使ったダンス表現に、歌唱チームはミュージカル・ナンバーの歌唱表現に挑戦します。授業の最後には、舞台デザインコースと合同で「舞台芸術とは何か」を考えるワークショップを実施します。

【評価ポイント】

体験授業型入試は、オーディションではなく体験授業です。ですから、今あなたが持っている演技力よりも、課題に向き合う姿勢や一日を通しての成長度、発見、気づきを重視します。

PICK UP

一日を通して発見したこと、気付いたこと、学んだことをレポートにまとめます。

【評価ポイント】

- 1) 午前、午後の各授業の中で、記憶や印象に残っている体験を具体的に記述できているか
- 2) 午前、午後の各授業の中で気づきや発見を具体的に記述できているか
- 3) 自分の考えを適切に分かりやすく記述できているか

Ⅱ期 俳優の仕事体験しよう！ー感覚表現編ー

午前中は、感覚や感情表現に焦点を当てた演技ワークショップを体験し、午後は、みなさんの希望に沿って「演技チーム」「ダンスチーム」「歌唱チーム」に分かれます。演技チームは短い場面づくりに、ダンスチームはミュージカル・ナンバーを使ったダンス表現に、歌唱チームはミュージカル・ナンバーの歌唱表現に挑戦します。授業の最後には、舞台デザインコースと合同で「舞台芸術とは何か」を考えるワークショップを実施します。

【評価ポイント】

体験授業型入試は、オーディションではなく体験授業です。ですから、今あなたが持っている演技力よりも、課題に向き合う姿勢や一日を通しての成長度、発見、気づきを重視します。

PICK UP

一日を通して発見したこと、気付いたこと、学んだことをレポートにまとめます。

【評価ポイント】

- 1) 午前、午後の各授業の中で、記憶や印象に残っている体験を具体的に記述できているか
- 2) 午前、午後の各授業の中で気づきや発見を具体的に記述できているか
- 3) 自分の考えを適切に分かりやすく記述できているか

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳、水分補給のための飲料

【服装】動きやすい服装、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳、水分補給のための飲料

【服装】動きやすい服装、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)

Ⅰ期 様々な素材を使って動く舞台装置を作ろう！

動く舞台装置があることをご存知ですか？舞台を彩る舞台装置の中には、動くことで劇空間を生み出すものも存在します。今回の授業では、モチーフを読み解き、動く舞台装置をみなさんと創作します。動くという要素を取り入れた舞台装置をデザインし、創作することを通して舞台ならではの協働を体験してみましょう。授業の最後には、演技・演出コースと合同で「舞台芸術とは何か」を考えるワークショップを実施します。

【評価ポイント】

- 1) モチーフを読み込み、自分のデザインを考えることにチャレンジできるか
- 2) レクチャーを生かしてプランを修正する学ぶ力があるか
- 3) 作業に臨む姿勢を通して、継続力、集中力があるか
- 4) 作品のプレゼンを通して、人に意見を発信する力があるか
- 5) グループワークを通して、他者とのコミュニケーション能力があるか

PICK UP

教員と1対1の面談(3～5分程度)を実施します。

【評価ポイント】

人物像、独創性、積極性、熱意、これからの可能性を評価します。準備してきた解答ではなく、その場の質問を受けて、自分の言葉で何を語るかを重視します。

Ⅱ期 照明機材や平台などの舞台備品を用いて劇空間づくりに挑戦！

はじめに、モチーフを読み解き、自由に舞台空間をイメージして舞台のプランを作成します。その後、実際の劇場空間を使用し、照明や舞台備品を工夫しながらイメージした世界を表現してみましょう。色々な機材に関する学びやグループワークでの発見を活かしつつ「劇空間」づくりに挑戦することで、舞台ならではの協働を体験します。授業の最後には、演技・演出コースと合同で「舞台芸術とは何か」を考えるワークショップを実施します。

【評価ポイント】

- 1) モチーフを読み込み、自分のデザインを考えることにチャレンジできるか
- 2) レクチャーを生かしてプランを修正する学ぶ力があるか
- 3) 作業に臨む姿勢を通して、継続力、集中力があるか
- 4) 作成したプランのプレゼンを通して、人に意見を発信する力があるか
- 5) グループワークを通して、他者とのコミュニケーション能力があるか

PICK UP

教員と1対1の面談(3～5分程度)を実施します。

【評価ポイント】

人物像、独創性、積極性、熱意、これからの可能性を評価します。準備してきた解答ではなく、その場の質問を受けて、自分の言葉で何を語るかを重視します。

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、色鉛筆またはクレヨン(12色以上)、はさみ、のり、カッターナイフ

【服装】Tシャツやジャージなどの汚れてもよい作業のしやすい服(スカート不可)、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)

【服装】Tシャツやジャージなどの汚れてもよい作業のしやすい服(スカート不可)、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)

I期 ことばの表現(読む、書く、聴く、考える)を体験して学ぼう①

次のような、ことばを使ったさまざまな表現を体験します。授業でやり方を丁寧に教わり、800字~1200字程度の文芸作品を執筆する演習。その場で読んだ小説をもとにして、その小説の内容を正確につかみ、さらにはどんな深い味わい方があるのかを批評し合う読書会。文芸と社会についての講義(聴講した内容をもとにレポートを書きます)。ことばの世界に対する興味が広がり、あなたのことばとの関わりがより豊かなものになるような体験授業です。

評価ポイント

- 1) 読書会における「読解力」「要約力」
- 2) 文芸作品の執筆における「発想力」「文章表現力」
- 3) 講義における「傾聴力」「思考力」

PICK UP

教員2名との個別面談を行います。

評価ポイント

- 1) 本学科との「マッチング」
- 2) 大学で学び続け、成長していくことができる姿勢
- 3) 書くこと、読むことへの興味関心

II期 ことばの表現(読む、書く、聴く、考える)を体験して学ぼう②

次のような、ことばを使ったさまざまな表現を体験します。授業でやり方を丁寧に教わり、800字~1200字程度の文芸作品を執筆する演習。その場で読んだ小説をもとにして、その小説の内容を正確につかみ、さらにはどんな深い味わい方があるのかを批評し合う読書会。文芸と社会についての講義(聴講した内容をもとにレポートを書きます)。ことばの世界に対する興味が広がり、あなたのことばとの関わりがより豊かなものになるような体験授業です。

評価ポイント

- 1) 読書会における「読解力」「要約力」
- 2) 文芸作品の執筆における「発想力」「文章表現力」
- 3) 講義における「傾聴力」「思考力」

PICK UP

教員2名との個別面談を行います。

評価ポイント

- 1) 本学科との「マッチング」
- 2) 大学で学び続け、成長していくことができる姿勢
- 3) 書くこと、読むことへの興味関心

体験授業内容

持参物

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、あなたが他者に紹介したいと思う「本」1冊
※使用不可の用具:辞書、電子書籍

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、あなたが他者に紹介したいと思う「本」1冊
※使用不可の用具:辞書、電子書籍

I期 こども目線で瓜生山を観察し、「物語」をつむぐ

こどもの可能性を引き出し、育むために、「物語」はとても大切です。まずは、緑豊かな瓜生山キャンパスで、あなたのこども心呼び覚まし、自然をよく観察してみましょう。次に、こども目線で見つけた気づきをもとに、みんなで物語をつむいでいきます。最後に、物語をこどもたちへ届ける方法を考えてカタチにしていきます。発想から構想へ、こどもと芸術をキーワードとした本学科での学びの方法が体験できる授業です。

評価ポイント

- 1) 授業内容および出題の意図を理解できているか
- 2) 楽しみながら前向きに完成までやり遂げることができているか
- 3) 瓜生山で得た遊びのアイデアをもとに、こどもにとって魅力的な物語を構想しカタチにできているか
- 4) 他者のアイデアや意見に耳を傾け、グループワークに積極的に参加しているか
- 5) 活動や制作物について他者に届くように伝えることができているか

PICK UP

グループ面談を実施します。

評価ポイント

- 1) 志望動機が具体的かつ明確であるか
- 2) 本学科での学びに意欲があるか
- 3) 自身の強みや将来の目標を自分の言葉で伝えることができるか
- 4) 質問に適切に受け答えできるか

II期 こどもが遊びを発見する「遊具」を構想する

大人にとっては見慣れた平凡な場所でも、こどもはそこでワクワクしながら何かを発見し、次々と新しいあそびを創造していきます。あなたもこどもになったつもりで瓜生山キャンパスを探検し、遊びを発見、創造してみましょう。そこで得た遊びのアイデアをもとに、こどもにとって魅力的な遊具を構想しカタチにします。そして、構想した遊具をみんなの前で発表し、アイデアを共有します。

評価ポイント

- 1) 授業内容および出題の意図を理解できているか
- 2) 楽しみながら前向きに完成までやり遂げることができているか
- 3) 瓜生山で得た遊びのアイデアをもとに、こどもにとって魅力的な物語を構想しカタチにできているか
- 4) 他者のアイデアや意見に耳を傾け、グループワークに積極的に参加しているか
- 5) 活動や制作物について他者に届くように伝えることができているか

PICK UP

グループ面談を実施します。

評価ポイント

- 1) 志望動機が具体的かつ明確であるか
- 2) 本学科での学びに意欲があるか
- 3) 自身の強みや将来の目標を自分の言葉で伝えることができるか
- 4) 質問に適切に受け答えできるか

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳やノート、使い慣れた描画用具一式(色鉛筆、クレヨン、水彩絵具、アクリル絵具など)、はさみ、水分補給のための飲料
※上記以外の持参物:雑巾(描画材で水彩絵具やアクリル絵具を持参する場合のみ)

服装 野外で行動しやすい汚れても良い服装、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)、熱中症対策のための帽子やタオル

筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、消しゴムなど)、メモ帳やノート、はさみ、カッター

服装 野外で行動しやすい汚れても良い服装、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)