

授業形式

# 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。
- ・出願手続き時の検定料について、2024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

P8-19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。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、出願時に出席手続(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20日(火)～30日(金) ※最終日は23:59まで登録可	9月19日(木)～28日(土) ※最終日は23:59まで登録可													
2	エントリー書類提出														
≡	8月20日(火)～9月2日(月) ※必着	9月19日(木)～10月1日(火) ※必着													
3	試験日(体験授業を受講)														
≡	<table border="0"> <tr> <td>A日程   9月13日(金)</td> <td>B日程   14日(土)</td> <td>C日程   15日(日)</td> </tr> <tr> <td>D日程   16日(月・祝)</td> <td>予備日   16日(月・祝)</td> <td>試験時間   各日9:30～16:30</td> </tr> <tr> <td colspan="3">*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、予備日で入試を実施します。</td> </tr> </table> <p>(情報デザイン学科のみ) 詳細はP07</p>	A日程   9月13日(金)	B日程   14日(土)	C日程   15日(日)	D日程   16日(月・祝)	予備日   16日(月・祝)	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、予備日で入試を実施します。			<table border="0"> <tr> <td>A日程   10月12日(土)</td> <td>B日程   13日(日)</td> </tr> <tr> <td colspan="2">試験時間   各日9:30～16:30</td> </tr> </table>	A日程   10月12日(土)	B日程   13日(日)	試験時間   各日9:30～16:30	
A日程   9月13日(金)	B日程   14日(土)	C日程   15日(日)													
D日程   16日(月・祝)	予備日   16日(月・祝)	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、予備日で入試を実施します。															
A日程   10月12日(土)	B日程   13日(日)														
試験時間   各日9:30～16:30															
4	エントリー結果発表														
≡	9月24日(火) *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18日(金) *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														
≡	9月25日(水)～10月7日(月) ※必着	10月19日(土)～26日(土) ※必着													
6	一次審査合格発表														
≡	11月1日(金) 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   12月1日(日)	第2回 登学日   2025年2月8日(土)～16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														
≡	2025年1月8日(水) 通知投函 ※WEB発表なし														
9	入学手続														
	2025年1月17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コース共通で実施)となります。日程は、情報デザイン学科の一部以外\*自分で選択でき1コースからエントリーできます。

\*P07体験授業型入試Ⅰ期情報デザイン学科受験日程についてを必ず確認してください。

### 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P38

## 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P30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P40

### 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P41

## 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P8-19

## 4 エントリー結果発表

「出願可」の場合 ※「出願可」通知と出願に関する書類を大学より郵送します。

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 ※出願不可であった場合、結果通知は郵送しません。

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。

【重要】専願とは最終合格となったら本学に入学することを前提として出願することです。

入学辞退はできませんのでよく検討して出願してください。

※2024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

オープンキャンパススケジュールはP04

## 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P47

# 外国人留学生体験授業型入試Ⅰ期 情報デザイン学科受験日程について

ビジュアルデザインコース/イラストレーションコース  
ゲームクリエイションコース/映像クリエイションコース

・1日程で最大4コースまで併願可能  
・4コース共通授業

- ・受験会場調整のため、受験日程が日本語能力により変わります。合否に影響はありません。
- ・他のコースとの併願は可能です。

## <日本語条件における情報デザイン学科日程選択の流れ>

EJU(2023年6月/11月/2024年6月)  
JLPT(2022年12月/2023年7月/12月/2024年7月)  
いずれかを受験している

はい

いいえ  
(受験していない/今後受験する予定)

EJU 220点以上 / JLPT N2以上 合格

はい

いいえ

A~C日程を選択 (D日程の選択は不可)

D日程

【情報デザイン学科以外のコースを併願する場合】  
情報デザイン学科の受験日程以外の  
A~C日程から1~2日程を選択してください。

【情報デザイン学科以外のコースを併願する場合】  
A~C日程から1~2日程を選択してください。

## 受験日程が日本語能力により変わります。

- ・受験会場調整のため、受験日程が日本語能力により変わります。合否に影響はありません。
- ・A~D日程の授業内容は同じです。全ての日程で通訳等の特別な配慮はありません。
- ・インターネットエントリー時に現在の日本語能力の取得状況を申告していただきます。
- ・インターネットエントリーの時、自身の日本語能力について正しく申告を行わなかった場合、受験の際に不利益に繋がる可能性があります。
- ・EJU/JLPT以外の検定は含みません。

### 日本語条件について

【A~C日程】\* A~C日程からいずれか1日選択できます

(1) 日本留学試験 (EJU)

対象期間：2023年6月/11月/2024年6月のいずれか

取得得点：「日本語」の【読解 + 聴解・聴読解(各200点、合計400点)】220点以上 (記述問題の得点は含まない)

(2) 日本語能力試験 (JLPT)

対象期間：2022年12月/2023年7月/12月/2024年7月のいずれか

取得レベル：N2以上合格

【D日程】\* D日程のみ

- ・上記(1)(2)以外または受験していない(受験する予定)
- ・日本の高等学校もしくは中等教育学校卒業(見込)者\*

※エントリー資格としては日本語試験を免除されていますが、受験日程の振り分けはあくまでも受験会場調整のためのものであるため、上記フローと同様の対応にします。

# 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 描く楽しさを通して、 ものの見方を発見しよう！

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増やしてみると、新たに見えてくるものがあります。もの見方が変われば、デッサンもより楽しくなっていきます！この体験授業では、モチーフを見ることの奥深さを知り、そこで発見したことを描きながらデッサンの本当の面白さを体感します。

#### ！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

#### 体験授業と合わせて実施する選考

体験授業で制作した作品を見ながら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述べることができるか
- 2) 作品のねらい、意図を述べることができるか
- 3) 向上心と探究心があるか

### Ⅱ期 色彩から始める絵があってもいい！ 色を使って描こう！

大学が用意したモチーフと自分が学内で探して見つけたモチーフを組み合わせ、色を使って作品を制作します。モチーフを探す際には、色を意識して探してみましょう。そして、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。水彩絵具や色鉛筆などの色材は大学で用意しますので、描画材を持っていない方や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

#### 体験授業と合わせて実施する選考

体験授業で制作した作品を見ながら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述べることができるか
- 2) 作品のねらい、意図を述べることができるか
- 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、消しゴム、シャープペンシルなど)、デッサン用具一式(例：鉛筆[6H～6B]、カッターナイフ、ねり消しなど)

**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、消しゴム、シャープペンシルなど)、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。鏡に写った自分と向き合い、改めて観察し、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、経験が浅くても心配ありません。講評会では、今後の課題を考えるきっかけを得ることができます。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できていないか
- 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

体験授業と合わせて実施する選考

制作中の作品を持ち寄りグループで面談を行います。

【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主体的に考えることができているか

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)  
 油彩の場合 | 油彩用具一式  
 アクリルの場合 | アクリル用具一式  
 鉛筆デッサン・木炭デッサンの場合 | デッサン用具一式(鉛筆または木炭(併用可)、練り消しゴムなど)

以下の用具は大学で準備します。  
 油彩・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

※エントリー時に支持体を選択してください。□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、観察しながら感じたこと・気付いたことを表現します。構図とかたち、トーンのバランスを探りながら気付きや感動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。トリミングや制作のポイントも授業で伝えますので、経験が浅くても心配ありません。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できていないか
- 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

体験授業と合わせて実施する選考

制作中の作品を持ち寄りグループで面談を行います。

【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主体的に考えることができているか

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)  
 油彩の場合 | 油彩用具一式  
 アクリルの場合 | アクリル用具一式  
 鉛筆デッサン・木炭デッサンの場合 | デッサン用具一式(鉛筆または木炭(併用可)、練り消しゴムなど)

以下の用具は大学で準備します。  
 油彩・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

※エントリー時に支持体を選択してください。□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 編集による表現  
- 部分と全体について考える

写真と映像表現に共通するのは、バラバラのイメージ同士が連なって関係する姿です。写真を1枚で見るのと複数の連なりで見るとは鑑賞者が受け取る印象が大きく異なります。普段のように写真や映像を見ているのかを考えながら、イメージを連ねるグループワークを行い、受験生同士が対話を重ね、イメージの組み合わせの中で起こる意味や形の変化について考えます。最終的には一人ずつの制作も行い、1日の中での気づきを文章にし、今後の制作に繋がる力を養います。

【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すことができる
- 2) 他者と協働し、自分以外の視点について気づくことができる
- 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

体験授業と合わせて実施する選考

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

Ⅱ期 コラージュ  
- 切断と接合について考える

私達は日々、写真や映像表現に接しています。何気なく接しているこれらのイメージは、場面の切り取りと繋がりによって表現されていることが殆どです。この授業では個々がコラージュ制作を行った後、グループに分かれて成果物を前に対話を重ねます。コラージュによるイメージの切断と接合がどのように起こり、写されたモチーフの意味や形の印象がどのように変化していくのか、他者とともに考え、自分以外の視点についても深く考える機会とします。最終的には1日の中での気づきを文章にし、今後の制作に繋がる力を養います。

【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すことができる
- 2) 他者と協働し、自分以外の視点について気づくことができる
- 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

体験授業と合わせて実施する選考

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、消しゴム、シャープペンシルなど)、メモ帳

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、メモ帳

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使ったさまざまな表現には、必ず素材や技法のこだわりが含まれています。今回はたくさんの方に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、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、素材、技法、染料についてのミニ講座も行います。入学後の授業が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

体験授業と合わせて実施する選考

教員との面談を通して制作や自身について対話をします。

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使ったさまざまな表現には、必ず素材や技法のこだわりが含まれています。今回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。各自でまずデザインを考え、大学で準備した羊毛を組み合わせ、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、柔軟に考える力も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

体験授業と合わせて実施する選考

教員との面談を通して制作や自身について対話をします。

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(描画用鉛筆、消しゴムなど)、色鉛筆、直線定規

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(描画用鉛筆、消しゴムなど)、ハサミ、色鉛筆、30cm程度の直線定規

服装 動きやすい服装

Ⅰ期 あなたのイメージしたストーリーからオブジェクトを制作しよう!

例えばこの場所にこんなものがあって、こんなことが起こったら…など、さまざまな想像を膨らませたことはあるでしょうか。この授業では、いくつかのキーワードからイメージを上げ、オブジェクトを粘土と針金によって造形します。みなさん一人ひとりが想像する設定、背景、作品の世界観などを深く張り巡らせ、創造してみましょう。また、自分の想いを人へ伝えるためには、展示方法やプレゼンテーションにも工夫が必要です。この授業では、発想・構想する力、それを踏まえてかたちづくる力、他者へ伝える力を総合的に養います。

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いないか
- 3) 制作物を他者に伝える姿勢があるか

体験授業と合わせて実施する選考

グループ面談を実施します。

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いないか
- 3) 大学での学びに対して積極的な姿勢を持っているか

Ⅱ期 自分の顔を知らう! 彫塑によるレリーフ制作

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を触ってみます。写真や鏡からだけでは感じることの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。きっと今まで気付か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

体験授業と合わせて実施する選考

グループ面談を実施します。

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いないか
- 3) 大学での学びに対して積極的な姿勢を持っているか

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、ノート、粘土ペラ一式、汚れても良いタオル、ペンチ(2本必要です)

服装 汚れてもよい、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、消しゴム、シャープペンシルなど)、ノート、粘土ペラ一式、デッサン用筆記具(鉛筆各種H~3B程度)、汚れてもよいタオル

服装 汚れてもよい、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** アートプロデュース入門①  
はじめての企画づくり

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。この授業では、「アートの力」を活用して社会の中に様々な意味や価値を生み出していく企画づくりを体験します。先生たちからアートプロデュースの考え方を学び、他の受験生とのグループワークを通してアートプロデュースを行っていくために必要な力を身につけます。個人的な楽しみにとどまらない「アートの力」を意識できるようになりましょう。

**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

体験授業と合わせて実施する選考

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、消しゴム、シャープペンシルなど)

**II期** アートプロデュース入門②  
なんのための企画？

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。この授業では、「アートの力」を活用して社会の中に様々な意味や価値を生み出していく企画づくりを体験します。先生たちからアートプロデュースの考え方を学び、他の受験生とのグループワークを通してアートプロデュースを行っていくために必要な力を身につけます。個人的な楽しみにとどまらない「アートの力」を意識できるようになりましょう。

**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

体験授業と合わせて実施する選考

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

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)

**I期** 京都は文化芸術の宝庫！実際に街を歩いて探そう

京都には、絵画や仏像、建築や庭園、祭礼行事など様々な文化財があります。これらは千年にわたる文化芸術の歴史を物語る貴重な存在であり、大切に維持され現代の私たちがまで伝えられた大切な歴史遺産です。市内を歩いて廻ると実に様々な文化財と巡り合うことができます。体験授業では、文化財についてのミニ講義を受けた後、実際に市内を巡ります。街歩きをしながら文化財を見て、次世代に守り伝えるための歴史遺産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とり協働して工夫し、表現する力があるか

体験授業と合わせて実施する選考

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の2種類があります。

**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、消しゴム、シャープペンシルなど)  
筆記用具として必ず鉛筆を持参してください。

**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)、熱中症対策のための帽子やタオル

**II期** 京都は文化芸術の宝庫！実際に寺院を訪れて探そう

京都には神社やお寺、博物館・美術館が多く所在しており、多くの文化財が守り伝えられています。体験授業では、まず歴史遺産や文化財保護についてミニ講義を受講します。その後、400年以上の歴史を持つお寺を実際に訪ね、絵画や仏像、建築や庭園など様々な文化財を見学します。そして、見学した文化財の特徴や価値について考え、グループディスカッションと発表、レポート作成を行います。

**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とり協働して工夫し、表現する力があるか

体験授業と合わせて実施する選考

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の2種類があります。

**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

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)  
筆記用具として必ず鉛筆を持参してください。

**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 世界を彩る魅力的なキャラクターをデザインしよう

何気ない生活の中には無数のキャラクターが隠れています。身の回りを注意深く観察し、感性に引っかかるモノコトからアイデアを発見し深く思考します。そこから多様なキャラクターを生み出し発信することで、私たちの世界を楽しく彩りましょう。この授業では、あなた独自の視点で世界を捉え、グループワークや教員からのアドバイスを通して伝えたいテーマを深め、世界の中で生き生きと躍動するキャラクターのビジュアルを創作していきます。

！評価ポイント

自分だけのテーマを掘り下げる思考力、キャラクターデザインとしてビジュアル化する発想力と表現力を評価します。  
また対話を通して、社会の様々なことに興味・関心を抱き自発的に思考する姿勢を評価します。

体験授業と合わせて実施する選考

テーマを掘り下げる過程をテキストでまとめ、そこからキャラクターのビジュアルに置き換えて表現します。

！評価ポイント

- 1) 課題に対し、独自の視点で捉えることができているか
- 2) テーマを的確に伝えるべきキャラクターが描けているか
- 3) 構図や色彩など、絵として美しく完成しているか

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模写したり二次創作することも楽しいですが、もっとみなさんのアイデア溢れるオリジナルのキャラクターをつくりたいと思いませんか？この授業では、キーワードから発想を広げて、魅力的なキャラクターを生み出します。そのキャラクターは、どんな世界で何を考え、何をしているのでしょうか？キャラクターを通してあなたが伝えたいことを、表現できる楽しさを体感しましょう！

！評価ポイント

自分だけのテーマを掘り下げる思考力、キャラクターデザインとしてビジュアル化する発想力と表現力を評価します。  
また対話を通して、社会の様々なことに興味・関心を抱き自発的に思考する姿勢を評価します。

体験授業と合わせて実施する選考

テーマを掘り下げる過程をテキストでまとめ、そこからキャラクターのビジュアルに置き換えて表現します。

！評価ポイント

- 1) 課題に対し、独自の視点で捉えることができているか
- 2) テーマを的確に伝えるべきキャラクターが描けているか
- 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、消しゴム、シャープペンシルなど)、着彩道具一式(画材は自由)

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、着彩用具一式(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。企画構成・プロットから、コマ割り・作画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、グループワークでの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、みなさんの好奇心や成長への意欲を重視します。

体験授業と合わせて実施する選考

オリジナルの物語を考えて「あらすじ」の文章を制作。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してもらいます。

！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が描けているか

Ⅱ期 いつでもどこでもできる！毎日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、グループワークでの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、みなさんの好奇心や成長への意欲を重視します。

体験授業と合わせて実施する選考

オリジナルの物語を考えて「あらすじ」の文章を制作。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してもらいます。

！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が描けているか

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)、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

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** カップラーメンをよりおいしくする  
 3分間の企画・デザイン

カップラーメンにお湯を注いで出来上がるまでの“3分間の待ち時間”をいかに楽しく充実した時間として過ごしてもらおうのか。この授業では、これまでになかった視点や発想を持って、創造的な時間にするための企画またはデザインを考えます。待っている状況を想定し、映像やゲーム、パッケージやグラフィックなどの要素を活用し、その場で体験できる魅力的な企画やデザインにチャレンジしてみましょう！

**！ 評価ポイント**

次の事項を含め総合的に評価します。

- 1) 授業を受ける姿勢  
 意欲的かつ真摯に取り組み、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ているか
- 2) 発想・構想力  
 柔軟な発想力と論理的な思考力でアイデアを展開できているか
- 3) 理解力  
 課題内容を理解した上で、企画やデザインのテーマやストーリーを見出すことができているか

体験授業と合わせて実施する選考

絵や図、文章でプレゼンテーションする企画・デザインのワークシートと自己PRシートに取り組んでもらいます。

**！ 評価ポイント**

次の事項を含め総合的に評価します。

- 1) 企画  
 流行・社会の動きに興味を持ち、独創的な着眼点でアイデアを企画に展開できているか
- 2) 構想  
 企画や思考を具体的かつ論理的に構成させる力があるか
- 3) 表現  
 視覚化や文章化により、わかりやすく魅力的にプレゼンテーションできているか

**II期** 睡眠をより豊かにする企画・デザイン

この授業では、睡眠に関連する要素を考察しながら、これまでになかった視点や発想を持って、快適な睡眠環境を提供するための企画またはデザインを考えます。睡眠環境の改善や質の向上を目的としたアプリやデバイス、映像、寝具などのアイテムやグッズのデザインなど、リラックス効果や新しい体験が得られるような魅力的な企画やデザインにチャレンジしてみましょう！

**！ 評価ポイント**

次の事項を含め総合的に評価します。

- 1) 授業を受ける姿勢  
 意欲的かつ真摯に取り組み、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ているか
- 2) 発想・構想力  
 柔軟な発想力と論理的な思考力でアイデアを展開できているか
- 3) 理解力  
 課題内容を理解した上で、企画やデザインのテーマやストーリーを見出すことができているか

体験授業と合わせて実施する選考

絵や図、文章でプレゼンテーションする企画・デザインのワークシートと自己PRシートに取り組んでもらいます。

**！ 評価ポイント**

次の事項を含め総合的に評価します。

- 1) 企画  
 流行・社会の動きに興味を持ち、独創的な着眼点でアイデアを企画に展開できているか
- 2) 構想  
 企画や思考を具体的かつ論理的に構成させる力があるか
- 3) 表現  
 視覚化や文章化により、わかりやすく魅力的にプレゼンテーションできているか

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具（鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど）、メモ帳、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、消しゴム、シャープペンシルなど）、メモ帳、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** くらしを豊かにする  
身近な生活の道具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エア、IoT機器など身近な道具はそ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え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

体験授業と合わせて実施する選考

プロセスを通してワークシートを順に制作して、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え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

体験授業と合わせて実施する選考

プロセスを通してワークシートを順に制作して、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** ○○のための「フェスティバル」の企画・デザイン

クロステックデザインコースの「クリエイティブ(企画やデザインの力で)×「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。「フェスティバル」をテーマに人を笑顔にする企画や誰かの課題の解決策を考えます。いつ、どこで、誰を対象に、どのような場面かを具体的に想像し、祭りの楽しみ方や伝え方にも焦点を当て、社会に多様な展開ができる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

体験授業と合わせて実施する選考

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** ○○のための「最後の晩餐」の企画・デザイン

クロステックデザインコースの「クリエイティブ(企画やデザインの力で)×「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。「食(フード)」をテーマに人を笑顔にする企画や誰かの課題の解決策を考えます。いつ、どこで、誰を対象に、どのような場面かを具体的に想像し、食の楽しみ方や伝え方にも焦点を当て、社会に多様な展開ができる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

体験授業と合わせて実施する選考

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。普通のことで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や、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

体験授業と合わせて実施する選考

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行います。

**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) 高等学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過程に取り組み、「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

体験授業と合わせて実施する選考

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行います。

**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) 高等学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

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、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、消しゴム、シャープペンシルなど)、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)

体験授業内容

持参物

**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

**体験授業と合わせて実施する選考**

人物を総合的にみるために制作物だけでなく、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) 社会や周囲のことなどを考えて発言し、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、消しゴム、シャープペンシルなど)、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、着彩道具一式、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) ※紙は制作に使用しますので、自分の制作に必要なと思う紙を持参してください。

**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

**体験授業と合わせて実施する選考**

人物を総合的にみるために制作物だけでなく、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) 社会や周囲のことなどを考えて発言し、他者と協力して活動できる社会性があるか

**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および三次元的な空間構成力に期待します。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) 与えられた条件を把握し、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

**体験授業と合わせて実施する選考**

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、消しゴム、シャープペンシルなど)、はさみ、カッターナイフ ※使用不可の用具: 着彩用具一式(色鉛筆、マーカー、絵の具など)

**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)

**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、またスケール感覚は設計の重要なポイントです。この光でシーンがどう良くなるか考えつつ、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) 与えられた条件を把握し、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

**体験授業と合わせて実施する選考**

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

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、はさみ、カッターナイフ ※使用不可の用具: 着彩用具一式(色鉛筆、マーカー、絵の具など)

Ⅰ期 短篇映画製作体験『見つめる 耳をそばだてる』

会場内をグループに分かれて隈なく歩き(ロケハン)、各自が発見した気になる何か(見つめたり、耳をそばだてたくなるもの)を決め、レクチャーを受けた機材を使って撮影し、一本の短編映画を製作します。完成後は、作品を上映し、感想や意見交換を行い、体験授業と他者との作業で感じたことや発見したことをレポートにまとめます。教員が総出でみなさんをサポートしますので、初めての方もぜひ挑戦してみてください。

評価ポイント

- 1) カメラやマイクを通して、世界を見つめたり、耳をそばだてたりする観察力
- 2) 世界でなにを良いと感じるのか、自分なりの思考力、発想・構想力を持っているか
- 3) 他者との作業に必要な相手への想像力、お互いの意思を伝え合うコミュニケーション能力

体験授業と合わせて実施する選考

映画製作体験から感じたこと、発見したことをレポートにまとめます。

評価ポイント

- 1) 体験授業を受けて感じたこと、考えたことを振り返ることができるか
- 2) 映画の基本である「観察すること」をどう捉えたか
- 3) 自分の中で論理を組み立て、文章として表現できるか

Ⅱ期 映画を観よう  
『映画のおもしろさを見つける。魅力を伝える』

映画を鑑賞し、分析します。「作品の面白さはどこにあるのか」「作品の魅力」「作品を構成する諸要素(お話、人物、カメラなど)」を言葉にして「どんな人に観てもらいたいのか」「どう魅力を伝えるか」を意識してワークシート(「分析シート」と「伝えたい魅力」の2枚)にまとめます。映画作品の「面白かった部分」と「誰に見せたいか」「どう魅力を伝えるか」を、受験生同士で意見交換した上で、各々が発表します。

評価ポイント

- 1) 映画作品とその魅力を意図的にとらえ鑑賞できる感受性・ワークシートにより作品を捉える分析力
- 2) 人と意見交換できるコミュニケーション力、発表に向かう、積極性や集中力
- 3) 映画作品の魅力を「どんな人たちに、どう伝えたいか」、自らまとめ、伝えるときの発想力・構想力・表現力

体験授業と合わせて実施する選考

「分析シート」で「客観的な映画の構造」などを、「伝えたい魅力シート」で「自分が感じた面白さ」を、言葉にします。

評価ポイント

- 1) 「映画の構造」を客観的に捉え言葉にすることができるか
- 2) 自分が感じた主観的な「映画の面白さ」を人に伝える言葉にすることができるか

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、メモ帳、ノート、飲み物(炎天下に出ることも考えられます)  
**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)、帽子などの日除け(炎天下に出ることも考えられます)

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、ノート

Ⅰ期 俳優体験 脚本を読んで創造  
『言葉から人間を作り上げよう』

はじめに、簡単なセリフが書かれた脚本(人物の背景、具体的な行動などには自由な解釈の余地がある)を読みます。そして、各々が人物のことを想像し、受験生同士で話し合い、演技を創造、発表します。発表後は、撮影したものを見て互いに意見交換します。その後、体験授業の経験について各々レポートにまとめ、提出します。(体験授業型入試はオーディションではなく授業です。今の演技力よりも、授業に取り組む意欲、その日の成長を評価します)

評価ポイント

- 1) セリフの背景を想像する力、演技を創造する力
- 2) 創造した人間を、声や表情、身体すべてを使って現出させる表現力
- 3) 人と話し合い、また協力し合い共同作業ができるコミュニケーション力

体験授業と合わせて実施する選考

一日の経験と学びをレポートにまとめます。

評価ポイント

脚本の読解と解釈、そして演技を創造する過程で得た学びを自分の言葉でまとめることができるか。

Ⅱ期 俳優体験 脚本を読んで創造  
『行動から人間を作り上げよう』

はじめに、簡単なト書き(人物の行動)が書かれた脚本(人物の背景、具体的なセリフなどには自由な解釈の余地がある)を読みます。そして、各々が人物のことを想像し、受験生同士で話し合い、演技を創造、発表します。それを撮影した映像を見て、互いに意見交換します。最後に2分間PRとして自己アピールの時間をとります。(体験授業型入試はオーディションではなく授業です。今の演技力よりも、授業に取り組む意欲、その日の成長を評価します)

評価ポイント

- 1) 行動の背景を想像する力、演技を創造する構想力
- 2) 創造した人間を、声や表情、身体すべてを使って現出させる表現力
- 3) 人と話し合い、また協力し合い共同作業ができるコミュニケーション力

体験授業と合わせて実施する選考

2分間の自己アピールは自由です。「いまのあなたの魅力」が伝わるように自己表現してください。

評価ポイント

あなたが「どんな魅力をもっている人」なのか、自分を見つめて人に伝える言葉や身体表現を評価します。

体験授業内容

持参物・服装

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、メモ帳、飲み物(演技で身体を一日中動かすため)  
**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、消しゴム、シャープペンシルなど)、メモ帳、飲み物(演技で身体を一日中動かすため)  
**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 俳優の仕事を経験しよう！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経験します。午後は、各自の希望で「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。授業の最後は、舞台デザインコースと合同で「舞台芸術とは？」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ありません、授業です。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、気付きを重視します。

体験授業と合わせて実施する選考

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、午後のそれぞれの授業の中で、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、午後のそれぞれの授業の中で気付いたり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わかりやすく記述できているか

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、メモ帳

【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)

Ⅱ期 俳優の仕事を経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経験します。午後は、各自の希望で「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。一日の最後には、舞台デザインコースと合同で「舞台芸術とは？」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ありません、授業です。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、気付きを重視します。

体験授業と合わせて実施する選考

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、午後のそれぞれの授業の中で、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、午後のそれぞれの授業の中で気付いたり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わかりやすく記述できているか

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)

【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

体験授業と合わせて実施する選考

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。準備してきた回答ではなく、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。

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、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(こちらでも用意しますが、ご自身で使いやすいものがあれば持参してください)

【服装】汚れてもよい動きやすい服装、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)、スカート不可、髪の毛の長い人は束ねる(髪を束ねるためのゴム持参)

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て「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

体験授業と合わせて実施する選考

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。準備してきた回答ではなく、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。

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)

【服装】汚れてもよい動きやすい服装、スニーカーなどの動きやすい靴(ヒールやサンダル不可)、スカート不可、髪の毛の長い人は束ねる(髪を束ねるためのゴム持参)

体験授業内容

持参物・服装

体験授業内容

持参物・服装

**I期** ことばの表現(読む、書く、聴く、話す)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する授業です。その場で読んだ小説の内容を正確につかみ、より深い味わい方を模索する読書会。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。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)。これらの体験を通して、ことばの世界に対する興味が広がり、ことばとの関わりがより豊かなものになることを目指します。

**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」

体験授業と合わせて実施する選考

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、話す)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する授業です。その場で読んだ小説の内容を正確につかみ、より深い味わい方を模索する読書会。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。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)。これらの体験を通して、ことばの世界に対する興味が広がり、ことばとの関わりがより豊かなものになることを目指します。

**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」

体験授業と合わせて実施する選考

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、消しゴム、シャープペンシルなど)、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、消しゴム、シャープペンシルなど)、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、こどもへ届ける方法を考えて、作品を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こども芸術学科での学び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

体験授業と合わせて実施する選考

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) こども芸術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** こどもがあそびを発見する「遊具」のデザイン

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たり、テープや粘土など身近な造形素材に触れながら、あそびを発想してみましょう。そこで得たアイデアをもとに、こどもにとって魅力的な「遊具」を構想していきます。あそびを軸に発想から構想へ、こども芸術学科ならではのデザインプロセス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) 瓜生山キャンパス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

体験授業と合わせて実施する選考

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) こども芸術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、消しゴム、シャープペンシルなど)、メモ帳やノート、自分の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、筆、パレット、雑巾、はさみ、水分補給用の飲料)

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

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、メモ帳、ノート、はさみ

**服装** 汚れてもよい服装、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)、野外で行動しやすい服装、帽子