

外国人留学生体験授業型入試 1期・2期

(エントリー方式)

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、2025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

1期 最大3コース※ 2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、1期は最大6コース、2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、出願時に出席履歴(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。

1期

2期

1

インターネットエントリー登録

≡

8月19日(火)～31日(日) ※最終日は23:59まで登録可

9月18日(木)～29日(月) ※最終日は23:59まで登録可

2

エントリー書類提出

≡

8月19日(火)～9月1日(月) ※必着

9月18日(木)～30(火) ※必着

3

試験日(体験授業を受講)

≡

A日程 | B日程 | C日程 |
9月12日(金) 13日(土) 14日(日)
D日程 | 予備日 |
15日(月・祝) 15日(月・祝)
(情報デザイン学科のみ)
詳細はP07

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 | B日程 |
10月11日(土) 12日(日)
予備日 |
13日(月・祝)
試験時間 | 各日9:30-16:30
※自然災害等の事情で
A・B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。

4

エントリー結果発表

≡

9月24日(水)
※10:00にインターネットエントリーサイトにて公表
(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17日(金)
※10:00にインターネットエントリーサイトにて公表
(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(木)～10月1日(水) ※必着

10月18日(土)～24日(金) ※必着

6

一次審査合格発表

≡

11月1日(土) 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7日(日) 2026年2月7日(土)～15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

≡

2026年1月8日(木) 通知投函 ※Web発表なし

9

入学手続

2026年1月20日(火) 手続締切

1 インターネットエントリー登録

手続	検定料
インターネット	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1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P46

2 エントリー書類提出

手続
郵送 または 窓口持参

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P34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P48

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P49

3 試験日(体験授業を受講)

試験時間 | 各日9:30～16:30

自然災害等の事情で通常日程の入試が実施できない場合は、予備日に試験を実施します。

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(結果通知の送付はありません)

「出願可」の場合

入学の意思がある方は、5の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。1期の場合は「外国人留学生体験授業型入試2期」以降、2期の場合は「外国人留学生科目選択型入試」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	検定料
郵送 または 窓口持参	35,000円 または 15,000円

インターネット出願サイト上で、出願書類をダウンロードし、郵送または窓口持参にて提出してください。

出願に必要な書類はP35-36を確認してください。出願手続後の辞退は受け付けません。

※2025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

【重要】専願とは最終合格となった場合、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。

また、これ以降、別途試験はありません。※出願手続要項、出願書類等については4のエントリー結果発表時に大学Webサイトにてお知らせします。

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(インターネット出願サイトでの発表はありません)

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。不合格者にも通知を送付します。

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P55

外国人留学生体験授業型入試 1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。可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>

エントリー(8/19~8/31)時点で以下の①~③いずれかに該当する

①

EJU 220点以上

②

JLPT N2以上 合格

③

日本の高等学校もしくは
中等教育学校卒業(見込)者

はい

いいえ

A~C日程を選択 (D日程の選択は不可)

【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。

D日程

【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。可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: 2024年6月/11月/2025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: 2023年12月/2024年7月/12月/2025年7月のいずれか

取得レベル: N2以上合格

(3) 日本の高等学校もしくは中等教育学校卒業(見込)者

【D日程】

上記(1)~(3)以外の方

外国人留学生体験授業型入試 1期・2期 (エントリー方式)

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

体験授業内容

1期 モチーフを通して読み解くデッサンをしよう

モチーフを組み合わせ、自身の考えを表現しよう！本授業では、大学が用意した数種類のモチーフから、自分の考えに即したモチーフを任意に選び描きます。出されたモチーフから何が重要なかを自分なりに考察し、答えを導き出しましょう！難しく考える必要はありません。誰もが日常の中で、様々な経験をしています。これまでの生活の中から答えを見つけ出して、デッサンを通じて表現してみましょう。

【評価ポイント】

- 1) 画面の構成力
- 2) モチーフの表現力
- 3) 作品で自分の考えを伝える力

体験授業と合わせて実施する選考

教員と対面で面談をし、志望動機や作品の意図を述べてください。

【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、意図を述べるができるか
- 3) 向上心と探究心があるか
- 4) 体系的に物事を考える力があるか

2期 色彩で自分の情景を描こう！

情景とは「人の心を動かす風景や場面」のことです。色は、人の心を動かす不思議な力を持っています。そんな様々な色を使って、モチーフを情景的に表現しよう！本授業では、鉛筆だけではなく、パステルやコンテ、水彩絵具、色鉛筆を自由に使ってモチーフを描きます。下書きをせずに色を使って絵を描き始めても構いません。自分の好きな色について考察し、モチーフと画面に向かい合ってみましょう。

【評価ポイント】

- 1) 画面の構成力
- 2) モチーフの表現力
- 3) 作品で自分の考えを伝える力
- 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

教員と対面で面談をし、志望動機や作品の意図を述べてください。

【評価ポイント】

- 1) 質問に対して明確に述べるができるか
- 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

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、動きやすい服装

※土足厳禁の室内で試験を行うので、室内靴持参のこと

筆記用具（鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど）
彩色道具一式（パステル、コンテ、水彩絵具、色鉛筆など）、筆洗、布巾など、自身の制作に必要な画材
※こちらでも取り揃えていますが普段使いの画材があればお持ちください

【服装】汚れてもよい服装、動きやすい服装

※土足厳禁の室内で試験を行うので、室内靴持参のこと

美術工芸学科 油画コース

1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。講習会では、今後の課題を考えるきっかけ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

2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。講習会では、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

美術工芸学科 写真・映像コース

1期 写真集制作
- 編集による表現について考える

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ので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与えられた写真を編集し写真集にまとめる制作を行い、1日の中での気づきを文章にすることを通して、今後の制作に繋がる力を養います。

【評価ポイント】

- 1) 写真集という形式のなかで、複数のイメージについて考えながら写真を構成することができる
- 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

2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、はさみ、カッター、直線定規(30cm以内)

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、メモ帳、はさみ、カッター、直線定規(30cm以内)

美術工芸学科 染織テキスタイルコース

1期 色と形に触れる型友禅染め体験

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。今回はたくさん色で布に模様を染める日本の代表的な染色法「型友禅」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。友禅の歴史、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

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)
2B以上の鉛筆、色鉛筆、30cm程度の直線定規

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)

2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

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)
2B以上の鉛筆、ハサミ、色鉛筆、30cm程度の直線定規

服装 動きやすい服装

美術工芸学科 総合造形コース

1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！

この授業では、与えられたテーマからイメージを拡げ、粘土と針金を素材に作品制作を行います。あなたが想像する作品の世界観、背景など、思慮を深く張り巡らせ、素材の特性を活かし創造してみましょう。また、作品に込めた想いを他者へ伝えるためには、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・構想力、イメージを具現化する力、他者へ伝える力を総合的に養います。

【評価ポイント】

- 1) 自身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くか
- 3) 制作物を他者に伝えようとする姿勢があるか

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くか
- 3) 大学での学びに対して積極的な姿勢を持っているか

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)
ノート、粘土ベラー式、汚れてもよいタオル、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)

2期 自分の顔を知ろう！
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に取り組んでいるか
- 3) 自身の考えの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くか
- 3) 大学での学びに対して積極的な姿勢を持っているか

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、ノート、粘土ベラー式、デッサン用筆記具(鉛筆各種H-3B程度)、汚れても良いタオル

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)

美術工芸学科 アートプロデュースコース

1期 はじめてのプロデュース①
ミニ展覧会を企画してみよう

芸術で人々や領域をつなぎ、新たな価値を生み出すアートプロデュースコース。授業では、プロデュースの考え方や手法を学んだ上で、実際に身近な出来事から展覧会を企画していきます。題材を様々な方向から考え(探究力)、他の人や社会との関係を思い描き(想像力)、具体的な企画書を作成し(創造力)、個人的なことが多くの人々の関心や共感に進化する「アートの力」を身につけてください。

【評価ポイント】

- 1) 想像力：他者の考えや社会で起きていることへの関心を持っている
- 2) 探究力：課題を様々な方向で論理的に考えられる
- 3) 創造力：思考やアイデアを文章などの確に他者に伝えられる

体験授業と合わせて実施する選考

授業内容をふりかえる個人レポートと、大学における主体的な学びの意欲を確かめる面談があります。

【評価ポイント】

- 1) アートプロデュースに対する意欲を持っているか
- 2) 授業内容の意義や興味関心を言葉で説明できているか
- 3) 大学での学びに主体的であるか

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)

2期 はじめてのプロデュース②
思いを形にする企画書づくり

社会課題の解決に「芸術の力」で取り組むアートプロデュース。この授業では、プロデュースの考え方や手法を学んだ上で、身近な物事を題材に多くの人々に興味や関心を持ってもらえる企画書づくりを行います。題材を様々な方向から考え(探究力)、他の人や社会との関係を思い描き(想像力)、具体的な企画書を作成(創造力)するアートプロデュースの一連の流れが体験できる授業です。

【評価ポイント】

- 1) 想像力：他者の考えや社会で起きていることへの関心を持っている
- 2) 探究力：課題を様々な方向で論理的に考えられる
- 3) 創造力：思考やアイデアを文章などの確に他者に伝えられる

体験授業と合わせて実施する選考

授業内容をふりかえる個人レポートと、大学における主体的な学びの意欲を確かめる面談があります。

【評価ポイント】

- 1) アートプロデュースに対する意欲を持っているか
- 2) 授業内容の意義や興味関心を言葉で説明できているか
- 3) 大学での学びに主体的であるか

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)

美術工芸学科 文化財保存修復・歴史遺産コース

1期 世界遺産の芸術文化に触れ、文化財の保存修復を探る！

千年の都と称される京都には数多くの文化財があり、その代表的な寺社等が「古都京都の文化財」としてユネスコ世界文化遺産に登録されています。本授業では、まずミニ講義を通して京都の歴史・文化をふまえた文化財保存修復の考え方や事例を学びます。そして実際に世界遺産の神社を訪れ、どのような保存修復が行われてきたのか、また将来に向け修復が必要な劣化箇所があるのかなどを調査し、ディスカッションします。

【評価ポイント】

- 1) ミニ講義の内容を適切に理解し、課題に取り組んでいるか
- 2) 文化財を主体的に観察しようとする姿勢をもっているか
- 3) 自ら考えたこと、感じたことを
他者に分かりやすく伝えることができるか
- 4) 他者と協力し、グループでの発表や質疑応答を行うことができるか

体験授業と合わせて実施する選考

ミニ講義の要点、フィールドワーク・グループワークを通じて得た情報や考えたことを文章にまとめます。

【評価ポイント】

- 1) ミニ講義の要点をつかめているか
- 2) フィールドワークを通じて自ら観察したもの、考えたことなどを文章にまとめることができているか
- 3) グループでの意見交換や作業を通して得たこと、学んだことを自分の言葉で説明できているか

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

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

2期 『洛中洛外図』から探る京都の歴史遺産

歴史都市である京都を描いた絵画は数多くあります。そのうち室町時代から江戸時代にかけて制作された『洛中洛外図』と呼ばれるジャンルの作品は、歴史学においても貴重な研究資料とされています。ミニ講義ではこのような絵画資料を手がかりに、かつての京都の都市風景を読み解く方法について学びます。これを踏まえ、屏風に仕立てられた洛中洛外図を実際に観察し、描かれ方の特徴や現代との比較など、さまざまな観点からディスカッションを行います。

【評価ポイント】

- 1) ミニ講義の内容を適切に理解し、課題に取り組んでいるか
- 2) 絵画資料を主体的に観察しようとする姿勢をもっているか
- 3) 自ら考えたこと、感じたことを
他者に分かりやすく伝えることができるか
- 4) 他者と協力し、グループでの発表や質疑応答を行うことができるか

体験授業と合わせて実施する選考

ミニ講義の要点、個人・グループワークを通じて得た情報や考えたことを文章にまとめます。

【評価ポイント】

- 1) ミニ講義の要点をつかめているか
- 2) 自ら観察したもの、考えたことなどを
文章にまとめることができているか
- 3) グループでの意見交換や作業を通して得たこと、学んだことを自分の言葉で説明できているか

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)、メモ帳
※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)

キャラクターデザイン学科 キャラクターデザインコース

1期 世界を彩る魅力的なキャラクターをデザインしよう

古代から人は誰かに何かを伝えるときに、それを物語やキャラクターに置き換えて表現してきました。妖怪などは分かりやすい例ですね。この授業では、物事の本質を深く考察してアイデアを出し、そこから多様なキャラクターを生み出していきます。あなた独自の視点で世界を捉え、グループワークや教員とのコミュニケーション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かれているか
- 3) 構図や色彩など、絵として美しく完成しているか

2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かれているか
- 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、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）

キャラクターデザイン学科 マンガコース

1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ています。

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られているか
- 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かれているか

2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、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ています。

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られているか
- 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かれているか

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

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

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

※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。

1期 運動を楽しむための企画・デザイン

忙しい日常の中で、運動を楽しく気軽に取り入れるにはどうすればよいでしょうか。この授業では、自然に体を動かしたくなる仕掛けやデザインを考えます。運動の楽しさや効果を引き出すために、ゲーム、プロモーション映像、ツール、広告グラフィックなどを活用し、場所や時間を問わず楽しめる魅力的な企画に挑戦しましょう。日常の何気ない瞬間に、思わず体を動かしたくなるような発想を形にしてください。

！ 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

2期 バスタイムを豊かにする企画・デザイン

日常の疲れを癒やすバスタイムを、特別で豊かな時間にするにはどうすればよいでしょうか。この授業では、入浴中やその前後の体験を楽しく快適にするための企画やデザインを考えます。心身をリラックスさせる仕組みや感覚を刺激するアイデアを、映像、ゲーム、イラスト、グラフィックなどの表現を通じて提案します。バスタイムを単なる習慣ではなく、毎日の楽しみになるような魅力的なアイデアを形にしましょう。

！ 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）
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）
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

プロダクトデザイン学科 プロダクトデザインコース

1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様々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

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。

2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様々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

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、消しゴム、シャープペンシルなど)、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、消しゴム、シャープペンシルなど)、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)

プロダクトデザイン学科 クロステックデザインコース

1期 身体からワクワクする未来を創ろう
「ウェアラブルデバイス企画」

ウェアラブルデバイスとは、手首や腕、頭などに装着するコンピュータデバイスです。スマートウォッチやヘルスケア系のウェアラブルデバイスは今後さらなる発展の可能性を有しています。本授業では、そこに新しい発想をクロスした商品・サービス企画を考えてみましょう。

- ・クリエイティブ: どんな機能やデザインがあると
日常に溶け込みやすいかを考える。
- ・テクノロジー: 生体センサーや通信技術の応用など、
技術面をリサーチする。
- ・ビジネス: 健康やスポーツ、エンタメ分野等との連携、
販売戦略をセットで考える。

【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) 自身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

2期 新しい学びの場を創ろう
「EdTechスクール企画」

EdTech(エドテック)とは、科学技術を使い教育を支援する仕組みやサービスのこと。オンライン学習やVR教材の進歩の先にある、これまでにない学びの場を考えます。こどもだけでなく、社会人や留学生など、新たな学びの体験をデザインしてみましょう。

- ・クリエイティブ: 「学ぶって楽しい」を感じられる
授業や空間、体験を設計する。
- ・テクノロジー: ライブ配信、AI、VR・AR教材、
学習管理システム(LMS)などの技術をリサーチする。
- ・ビジネス: 授業料の設定や誰にいくらで届けることができるか、
ビジネスモデルを検討する。

【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) 自身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、消しゴム、シャープペンシルなど)
メモ帳、スマートフォン

筆記用具(鉛筆、消しゴム、シャープペンシルなど)
メモ帳、スマートフォン

空間演出デザイン学科 空間デザインコース

1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くることができるか
- 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

2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くることができるか
- 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

空間演出デザイン学科 ファッションデザインコース

1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だけでなく、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

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

2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、何もしないと感じてしまいます。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

人物を総合的に評価す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

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

環境デザイン学科 建築・インテリア・環境デザインコース

1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) 助言を受け入れ、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、助言を受け入れ、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）

【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）

2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) 助言を受け入れ、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、助言を受け入れ、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）

映画学科 映画製作コース

1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くまなく歩き(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

映画撮影から上映、意見交換までの体験授業で、自分が発見したことや、他者との作業で感じ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

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)
※メモ帳、飲み物などを入れるサコッシュ・ウェストポーチなど身につける小さなバッグ(必須ではありませんが、撮影時は両手が空くと便利です)。

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)、帽子などの日除け(炎天下に出ることも考えられます)

2期 映画を観よう！
『映画の面白さを見つける。魅力を伝える』

映画批評についての入門的なレクチャーを最初に受けてもらったうえで全員で映画を鑑賞し、まずは「作品を構成する諸要素(お話、人物、カメラワークなど)」を意識するための「分析シート」を作成、受験生同士で意見交換してもらいます。さらに「作品の面白さはどこにあるのか?」「その魅力をどう効果的に伝えるか?」を念頭に文章(批評文)を書いてもらい、各々にその内容や成果を発表してもらいます。

【評価ポイント】

- 1) 映画作品の魅力を意欲的に発見することのできる鑑賞力や分析力、感受性
- 2) 映画作品の魅力をまとめ、伝えることのできる発想力、構想力、表現力
- 3) 他の受験生や教員とのあいだで意見交換できるコミュニケーション能力や積極性

体験授業と合わせて実施する選考

鑑賞した映画の「面白かった箇所」について、「人に伝わる言葉」をさがしながら意見交換します。

【評価ポイント】

文章を作成する前に、鑑賞した映画について他の受験生や教員と意見を交換し合う過程でのコミュニケーション能力や積極性。自分の考える映画の魅力を発表する際の表現力。

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

映画学科 俳優コース

1期 俳優体験 脚本を読んで創造
『台詞から登場人物を作り上げよう』

複数のチームに別れ、ト書きのない1シーンの映画の脚本を読み、どのような映画なのか考察します。各登場人物のキャラクターを各々が創造し、受験生同士で話し合い、俳優の視点、演技をするという過程で映画を創作し、演じるという形で全体に発表をおこないます。発表後、演じた役の一部を撮影し、映像演技について意見交換などをします。(体験授業型は授業です。演技に取り組む意欲、授業への集中力を評価します)

【評価ポイント】

- 1) 脚本から登場人物の背景を創造する力、演技者として創造する力、創造における独自性
- 2) 創造した登場人物の心理を、表情や身体、声を使って現出させる表現力
- 3) 人と話し合い、協力しながら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

授業のはじめに、受験生全員の前で、30秒程度の自己紹介をしていただきます。他者に自分を伝えてください。

【評価ポイント】

- 1) 他者に伝える事について考えることができたか
- 2) 考えや思いを自分の言葉で伝えることができたか
- 3) 自分の得意な事柄や強みを言えたか

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)

2期 俳優体験 脚本を読んで創造
『脚本を読んで、撮影をおこなう』

複数のチームに別れ、1シーンの映画の脚本を読み、脚本からどのような映画なのか考察します。各々のチームでリハーサルをおこない、各登場人物のキャラクターを創造していきます。受験生同士で話し合い、俳優の視点、演技をするという過程で映画を創作します。リハーサルを経て撮影をおこない、撮影素材を全員で見て、意見交換をします。(体験授業型は授業です。演技に取り組む意欲、授業への集中力を評価します)

【評価ポイント】

- 1) 脚本から登場人物の背景を創造する力、演技者として創造する力、創造における独自性
- 2) 創造した登場人物の心理を、表情や身体、声を使って現出させる表現力
- 3) 人と話し合い、協力しながら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

授業の最後に、授業についての自分なりの発見を、授業の感想を含め2分間、口頭で発表してください。

【評価ポイント】

- 1) 本日の授業を振り返って考えることができたか
- 2) 授業の中で自分なりの発見をすることができたか
- 3) 考えや思いを自分の言葉で伝えることができたか

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)

舞台芸術学科 演技・演出コース

1期 俳優の仕事体験しよう！－コミュニケーション編－

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」を体験します。午後は、各自の希望で「演技チーム」「留学生・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(留学生を含む)は短い場面づくりに、ダンスチームはミュージカルを想定したダンス表現に、歌唱チームは役柄を意識した歌唱表現に挑戦します。最後は、舞台デザインコースと合同で「舞台芸術とは？」を考える授業を実施します。

【評価ポイント】

体験授業型はオーディションではありません、授業です。
今持っている演技力や技能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

一日を振り返り、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学び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)

2期 俳優の仕事体験しよう－感覚表現編－

午前中は、感覚や感情表現に焦点を当てた「演技」を体験します。午後は、各自の希望で「演技チーム」「留学生・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(留学生を含む)は台詞表現に、ダンスチームはミュージカルを想定したダンス表現に、歌唱チームは役柄を意識した歌唱表現に挑戦します。最後には、舞台デザインコースと合同で「舞台芸術とは？」を考える授業を実施します。

【評価ポイント】

体験授業型はオーディションではありません、授業です。
今持っている演技力や技能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

一日を振り返り、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学び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)

舞台芸術学科 舞台デザインコース

1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)、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)

2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。様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)、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)

文芸表現学科 クリエイティブ・ライティングコース

1期 ことばの表現・創作を体験して学ぼう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

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

2期 ことばの表現・創作を体験して学ぼう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

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

こども芸術学科 こども芸術コース

1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、あなたのこども心と呼び覚まし、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) 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
- 2) フィールドワークを通じて発想のタネを見つけることができるか
- 3) こどもにとって魅力的な物語(ストーリーライン)を構想できているか
- 4) 楽しみながら見通しをもって完成までやり遂げることができるか
- 5) 他者を意識した対話的なプレゼンテーションができているか

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) 本学科の学びの特徴を理解しているか
- 2) 志望動機が具体的かつ明確であるか
- 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

2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) 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
- 2) 授業内のワークを通じて発想のタネを見つけることができるか
- 3) こどもにとって魅力的な遊具のカタチを構想できているか
- 4) 楽しみながら見通しをもって完成までやり遂げることができるか
- 5) 他者を意識した対話的なプレゼンテーションができているか

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) 本学科の学びの特徴を理解しているか
- 2) 志望動機が具体的かつ明確であるか
- 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

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 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)