



名市大 (芸術工学) 専攻

設置クラス	土曜専科 <small>高3生・高卒生</small>	土曜 13:30~18:00
	高2土曜専科 <small>高2生</small>	土曜 13:30~18:00



新たなデザイン領域に 踏み込もう

デザインの対象となる領域は今や、道具などの具体的な「もの」から、「情報」という抽象的なものにまで広がっています。名市大芸術工学部は、「もの」と「情報」とを結ぶうえでのさまざまな「かたち」のデザインを学ぶ場です。名市大コースでは、基礎実技力を着実に養いつつ、そうした接点へのまなざしも紹介していきます。

指導スタッフ

東京芸大の卒業生および名市大の現役学生によって構成されたスタッフが、初心からの実技指導にあたります。実績として、例年多数の現役合格生を輩出しています。

● 講師

中原 遥 名市大芸術工学在籍
マーティン ジェイク 名市大芸術工学在籍
渡辺 一生 東大大学院修

● チューター

齊藤 大二 名古屋造形大大学院洋画修



(2020年12月現在・50音順)

芸術工学部 とは

名古屋市立大学の芸術工学部は1996年に開設されました。芸術工学とは、科学技術と芸術の融合をめざした、理系・文系・芸術系にまたがる学際的な複合領域のことを指します。大学における研究対象は幅広く、従来のデザインに留まらない表現を、充実した設備を活用しながら生み出す環境が整えられています。簡単に言えば、名市大芸術工学部の特徴は大きく2つあります。従来のデザイン科が専門化、細分化しているのに対して、新たな分野も含んだ包括的なデザイン教育が行われていることと、コンピュータを含む工学的先端技術をデザインに対して応用する研究が複数の形で行われていることです。また、建築都市デザイン学科では工学部の建築学科と同じ卒業時に二級建築士受験資格が与えられます。

年間カリキュラム	土曜専科・高2土曜専科
	春期講習
1 学期 ● 入塾ガイダンス ● 第1回全統共通テスト模試 ● 夏期 建築・名市大ゼミ ● 第2回全統共通テスト模試	[前期対策をベースとした実技基礎] ～まったくの初心からのスタート～ ● デッサン基礎課題 ● 静物デッサン導入 ● 各種レクチャー
	夏期講習
2 学期 ● 保護者会（三者面談） ● 大学入学共通テスト出願 ● 秋期 建築・名市大ゼミ ● 第3回全統共通テスト模試 ● 全統プレ共通テスト	[後期対策をベースとした全般対策] ● 想定デッサン課題 ● デザイン表現課題 ● 三者面談 ● 過去問対策
	冬期講習
3 学期 ● 大学入学共通テスト ● 修了会	[演習型対策] ● 個人面談 ● 大学別専用課題
	直前講習（高2土曜専科は除きます）

Q1：芸術工学部ではどう学ぶ？

A1：自分の関心のあるデザイン領域をまず見つけ、さらに掘り下げていく形で学びます。1～2年の間は制作課題は選択制（例えば情報環境デザイン学科2年後期では映像制作、楽曲制作、テキスタイル、通信を用いたゲーム制作の中から選ぶ）となっており、3～4年で自分の専門分野を掘り下げます。

Q2：3つの学科はどう違う？

A2：大きく分けて、産業イノベーションデザインでは従来のデザイン領域、情報環境デザインではより新しいデザイン領域、そして建築都市デザインでは建築と都市という領域にわかれます。

Q3：実技はどの程度必要か？

A3：例年の合格者のほとんどは、高校3年生になって実技を始めた人だと考えられます。大学側も、特別に実技に優れた人のみを評価するのではなく、基本ができていれば採点に反映するようです。

Q4：学科と実技、どちらが大事？

A4：前期試験では学科が配点の9割ですから、学科の得点なしには合格はできません。ですが、二次試験では学科と実技の得点率は変わりなく、実技での得点が有利になる可能性もあります。

情報環境デザイン学科

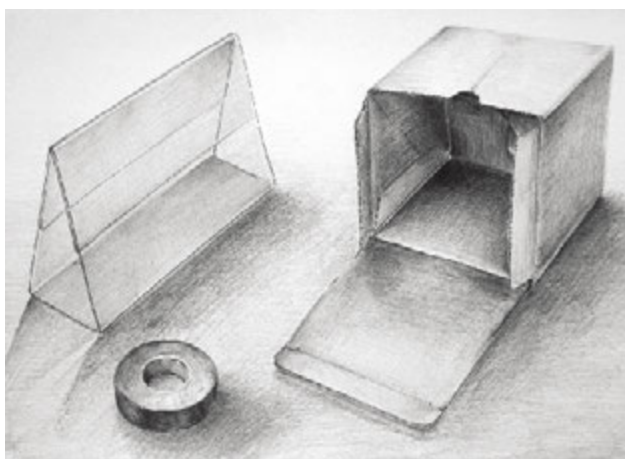
- インタクションデザイン ● 映像表現 ● 音響デザイン
- テキスタイルデザイン ● 画像処理工学 ● 情報通信工学
- メディア工学

産業イノベーションデザイン学科

- プロダクトデザイン ● ビジュアルデザイン ● 3DCGデザイン
- 視覚環境デザイン ● 機械制御工学 ● 環境情報学 ● 情報工学

建築都市デザイン学科

- 建築設計 ● 構造工学 ● 建築史 ● 建築計画 ● 設計計画論
- 建築安全計画 ● 都市計画 ● 建築環境工学
- アーバンプロデュース論 ● 建築構造学



1. 入試合格再現作品です。与えられたモチーフそれぞれに、素材特有の表情に対して細やかな観察が見られます。構図では箱を横たえ、そこを透明な写真立てで取り囲むことで机上に空間を生み出していますが、紙テープの配置に工夫がほしいところです。



2. 2020年度後期末技入試の合格再現作品です。左の作品ではトリアスロンの各競技をモチーフとして、躍動感のあるトロフィーが提案されました。これに対して右の作品では、絵画コンクールトロフィーとして、形態に実用性をもたせた説明に説得力があります。

