

# 名市大 (芸術工学) 専攻

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



**領域を自在に、新たに**

デザインという領域は、モノのみならず情報をもそのターゲットとしたことで、今や複数の専門性が絡まりあう有機的な場となっています。そうした状況を受け、名古屋市立大学芸術工学部も統合された観点と、斬新な専門性とを両立すべく、改組を果たしました。まずは、繊細な観察力と大胆な表現力を身につけて、デザインの世界に飛び込んでいきましょう！

**指導スタッフ** 東京藝大の卒業生および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、例年多数の現役合格生を輩出しています。

- 講師
  - 井村 正和 東京藝大建築卒
  - 岡崎 万実子 東京藝大建築在籍
  - 奥川 司 多摩美大建築・環境デザイン在籍
  - 竹内 佑有 東京藝大建築在籍
  - 南中道 優地 東京藝大建築在籍
  - 原 峻大 東京藝大建築在籍
  - 渡辺 一生 東大大学院修
- チューター
  - 阿部 竜也 愛知芸大彫刻在籍



(2025年12月現在・50音順)

年間カリキュラム	土曜専科・高2土曜専科
	<b>春期講習</b>
<b>1 学期</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 入塾ガイダンス</li> <li>● 第1回全統共通テスト模試</li> </ul>	<b>[前期対策をベースとした実技基礎]</b> ~まったくの初心からのスタート~ <ul style="list-style-type: none"> <li>● デッサン基礎課題 ※総合型選抜で出題される組みモチーフも含めて、基礎から対策します。</li> <li>● 静物デッサン導入</li> <li>● 各種レクチャー</li> </ul>
	<b>夏期講習</b>
<b>2 学期</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 保護者会 (三者面談)</li> <li>● 大学入学共通テスト出願</li> <li>● 第3回全統共通テスト模試</li> <li>● 全統プレ共通テスト</li> </ul>	<b>[後期対策をベースとした全般対策]</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 想定デッサン課題</li> <li>● 短時間でのデッサン課題</li> <li>● 三者面談</li> <li>● 過去問対策</li> <li>● 総合型選抜対策</li> </ul>
	<b>冬期講習</b>
<b>3 学期</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 大学入学共通テスト</li> <li>● 修了会</li> </ul>	<b>[演習型対策]</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 個人面談</li> <li>● 大学別専用課題</li> </ul>
	<b>直前講習</b>

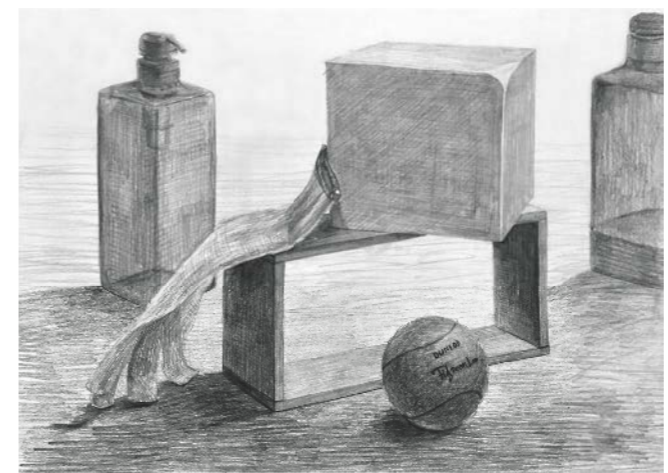
**芸術工学部 とは**

1996年に開設された芸術工学部は、科学技術と芸術の融合をモットーとして理系・文系・芸術系にまたがる学際的な複合領域として構想されました。2025年度までは、専門性に応じた学科分けがあったうえでの教育が行われていましたが、2026年度からは一つの学科として学生を受け入れたのちに、学生自身が授業や実習を選択することで専門性を構築していく形となっています。言い換えれば、まずはデザインについて幅広い知識と経験を積んだうえで、自分に最適と思えるデザイン領域を選ぶことができるということです。また、芸術工学部の特徴として「実習」があります。これは授業と並行して、美大のようにさまざまな課題制作を進めていくという形です。知識のみならず、実際のものづくりを通じて、自分のやりたいことを探していくことができます。

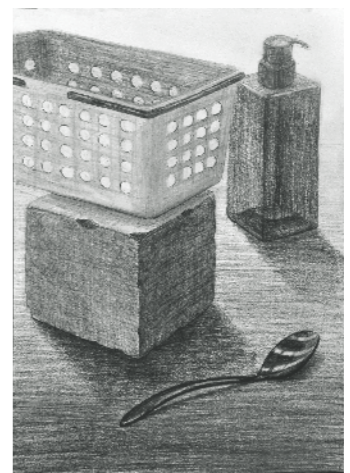
- Q1：芸術工学部ではどう学ぶ？**  
 A1：1年生の段階では造形教育や基礎実技を通じてデザインの基礎を学びます。2年生から3年生にかけては、講義では大学が示す履修モデルをもとに専門的な知識を身につけるとともに、毎回の実習ごとに複数の実習内容の中から興味を持ったものを選び、さまざまなスキルを身につけていきます。3年次後期からは専門領域に応じた研究室を選択し、4年生では卒業研究と卒業制作のいずれか、もしくは双方に取り組みます。
- Q2：具体的にどんな職業に就くことになりますか？**  
 A2：大学側は右に示すような8つのモデルを掲げています。大まかに言えば、感性や感覚と技能を踏まえたデザイナーとしての職能、そしてそれらに対する理解を踏まえたエンジニアとしての職能のいずれかを生かした職業ということになるでしょう。
- Q3：実技対策はどの程度必要？**  
 A3：大学入学後も基礎実技があることから、極めて高い技術が要求されるということはありません。しかしながら、入試で実技が課されるということは、学科力に加えてある程度の基礎実技力を身につけておくことが求められているということです。このため、年間を通じた対策は不可欠と考えて良いでしょう。

**芸術工学部の履修モデルと就職事例**

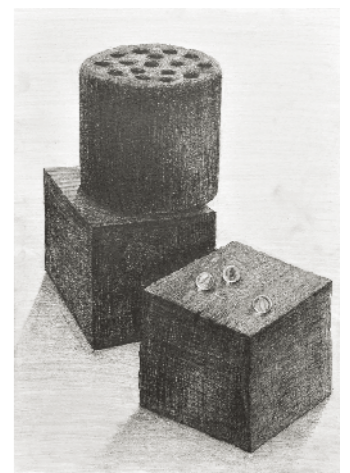
<b>プロダクトデザイナー</b> トヨタ自動車、バンダイ 等	<b>グラフィックデザイナー</b> 大日本印刷、博報堂 等
<b>メディアデザイナー</b> 任天堂、セガゲームズ 等	<b>UI・UXデザイナー</b> ソニー、サイバーエージェント 等
<b>システムエンジニア</b> ソフトバンク、富士通 等	<b>建築デザイナー</b> 竹中工務店、山下設計 等
<b>構造・環境エンジニア</b> 清水建設、新菱冷熱工業 等	<b>リサーチャー</b> オカムラ、名古屋役所 等



1 本専攻には20年以上にわたる過去問の分析と、モチーフの蓄積があります。2学期中盤に描かれたこの作品は、近年の出題モチーフを取り混ぜたモチーフを描いたものです。幾何形状が手堅く描かれている反面、シャンプーボトルや軍手などの表現にもう工夫してほしいところです。



2 左の作品と同じモチーフを描いた作品です。こちらは構図という点で安定していますが、バスケットの内側の描写が不足しています。



3 明暗の研究として、真っ黒なモチーフを描いた作品です。モチーフに色がのっている分、床にももう少し表現がほしいところです。

名市大 (芸術工学)