

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



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」とを結ぶうえでさまざまな「かたち」のデザインを学ぶ場です。名市大クラスでは、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
 - 若尾 和真 東京藝大大学院建築在籍
 - 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
 - 中根 光駿 愛知芸大油画在籍



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	[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 ●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 ●短時間でのデッサン課題 ●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

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。この学部の教育には大きく2つの特徴があります。

1つは、新たな分野を含んだ包括的なデザイン教育が行われていること。従来のグラフィック・プロダクトに加え、映像や音響などの分野も含まれています。

もう1つは、先端技術をデザインに応用する研究が多彩なかたちで行われていることです。ほとんどの実習がコンピューターを介した制作となり、またプログラミングやハードウェア制作も行われています。

なお、建築都市デザイン学科では工学との建築学科と同じく、卒業時に一級建築士、二級建築士受験資格が授与されます。

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かたちで学びます。1~2年の間、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: 産業イノベーション学科は、プロダクト、ビジュアルというように、従来のデザイン領域が中心です。これに対して、情報環境デザイン学科は映像や音響、さらに情報やメディアというように、比較的新しい領域におけるデザインを取り扱います。都市建築デザイン学科は、どちらかといえば工学部の建築に近いかたちで、論考を踏まえたデザインを取り扱います。

Q3: 実技はどの程度必要か?

A3: 受験者の大半は、3年生になって実技対策を始めた人だと考えられます。が、近年実技試験の内容がすべて鉛筆デッサンになったことで、さまざまなかたちで対策がしやすくなりました。前期試験での合格者得点を見ると、平均点は二次試験の学科科目(数学・英語)よりも高くなっています。また、後期試験では、募集人数が10名と少なく、しっかりとした基本を身につけるだけでなく、表現力を養うことは不可欠です。

情報環境デザイン学科

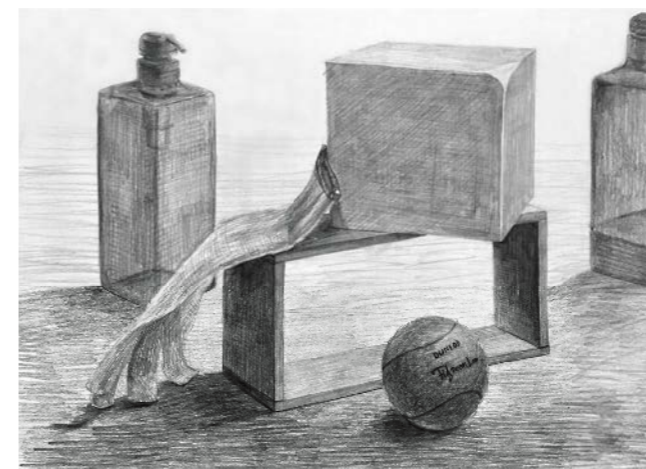
- インタラクションデザイン ● 映像表現 ● 音響デザイン
- テキスタイルデザイン ● 画像処理工学 ● 情報通信工学
- メディア工学

産業イノベーションデザイン学科

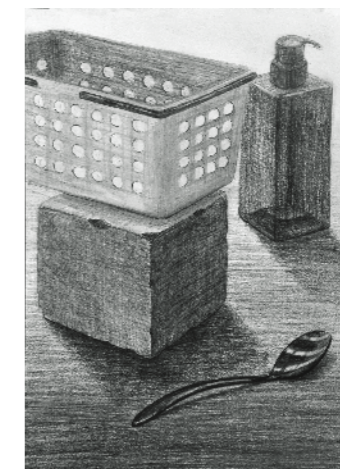
- プロダクトデザイン ● ビジュアルデザイン ● 3DCGデザイン
- 視覚環境デザイン ● 機械制御工学 ● 環境情報学 ● 情報工学

建築都市デザイン学科

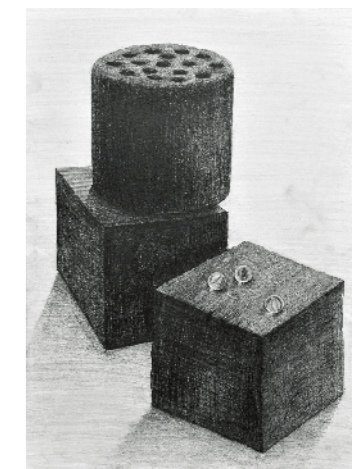
- 建築設計 ● 構造工学 ● 建築史 ● 建築計画 ● 設計計画論
- 建築安全計画 ● 都市計画 ● 建築環境工学
- アーバンプロデュース論 ● 建築構造学



1. 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。