

2007年度帰国子女入学試験「実技試験」「小論文」等の採点基準

学科・専攻	実技試験(芸術学科は小論文)	面接		
	狙い・意図、採点のポイント	狙い・意図、採点のポイント	小論文 利用	実技試験 作品利用
油 画	女性モデルにグリーンのTシャツとジーンズを着用してもらい、手には南国風の木工作品を持ってもらいました。椅子はそれらの色と対比するよう橙色を選びました。ニュートラルな色彩の空間に配された原色使いのモチーフを、各自どのように解釈してイメージを広げて表現できたか、また形態や空間は正確か、色感や質感は豊かかなど、造形表現の基礎を総合的に試問しました。	受験生が自分なりの制作を模索しており、その方向が我々教員の理想とする教育と一致しているかという点にあります。また各自の大学入学後のビジョンはあるか、どのような意図を持って制作しているか、多摩美を選んだ理由が明確かどうかなどを問い、採点の基準としました。		
グラフィック デザイン	出題のねらいは、デザイナーとしてビジュアルコミュニケーション効果を造り出すために必要なデッサン力を求めています。それには、創作の原点ともなる観察力、そこから生まれる発見やひらめきなどを描けるのかを問います。	面接試験のねらいは、当学科への授業への取り組みの意欲を把握し、作品・ポートフォリオによって基礎的な造形力の評価を行います。		
プロダクト デザイン	モチーフ（透明グラス）に自由にデザインしたハンドルを加え、鉛筆デッサンする課題を出題しました。出題のねらいは、モチーフの形や構造を正確に描けるか、色や質感が表現できるか、独創的で理にかなったデザインができるか、その表現力があるかを見ます。それらの完成度が採点のポイントになっています。	面接では、しっかりと自分の考えを伝えられるか、学習目標は明確かが採点のポイントになっています。		
環境デザイン	本学一般入試と同レベルのデッサン力があるか。形、空間を把握し、平面上に表現する能力があるか。	一般入試では著しく不利になるような日本語能力のハンディキャップ、または日本の入試制度から離れていたことによるハンディキャップがあるか。あるいは海外で教育を受けていたことのメリットが能力に大きく影響し、それが本学科で学ぶことによってさらに成長する可能性があるか。デッサン以外のデザイン力をポートフォリオによって評価。		
情報デザイン	出題文と写真から与えられた「言葉」と「視覚」の情報、どのようにとらえて、独創性のあるイマジネーションを発展させるかを問う問題。限られた場面のなかでいかにして奥深い世界を感じさせることができるか、効果的な演出力が問われます。また、描画力、色彩感覚、構成能力などのビジュアル表現では欠かせない技術力も、採点のポイントになります。技術とアートの融合を目指す情報デザイン学科では、豊かな発想と、それを的確に伝達する技術をあわせもった創造的な人材を求めています。	志望の動機や入学後の計画などの質問を通じて、情報デザイン学科であつかう分野への印象や見識を聞いていく。情報デザインの分野は、まだまだ未知な分野であることが多いが、面接を通して受験生と直接会話することによって、本人の意欲や決心をつかがい知ることができます。実技試験、小論文ともに面接開始前に受験生の志向性を知るための基礎資料として参照しています。		

全学科共通小論文

我が国の教育環境の中で必要な基本的な日本語能力を文の構成などによって判断します。
 美術・デザインに対する興味・関心の高さを文章表現上のテーマの選び方から判断します。
 大学における教養教育を修得する上で、基礎的な能力を幅広くするかを文章上から判断します。