入試問題集

二〇一七年度版

KUWASAWA DESIGN SCHOOL

目 次

総合デザイン科（昼間部）一般入試Ａ日程 入試問題

静物デッサン ―― 2
色彩構成 ―― 4
創造表現 ―― 6
一般教養 ―― 8

総合デザイン科（昼間部）一般入試Ｂ日程 入試問題

静物デッサン ―― 14
色彩構成 ―― 16

デザイン専攻科（夜間部）自己推薦 入試問題

ビジュアルデザインコース ―― 20
プロダクトデザインコース ―― 22
スペースデザインコース ―― 24
ファッションデザインコース ―― 26

デザイン専攻科（夜間部）一般入試Ａ日程 入試問題

ビジュアルデザインコース ―― 30
プロダクトデザインコース ―― 32
スペースデザインコース ―― 34
ファッションデザインコース ―― 36

デザイン専攻科（夜間部）一般入試Ｂ日程 入試問題

ビジュアルデザインコース ―― 40
プロダクトデザインコース ―― 42
スペースデザインコース ―― 44
ファッションデザインコース ―― 46

総合デザイン科（昼間部）
一般入試Ａ日程 入試問題

●学科試験：一般教養（60分／100点）
現代文の理解、時事問題、形の理解など一般常識。

●実技試験：表現（180分／200点 用紙サイズ：A3）
次の1. 2. 3. から一科目を選択する。

1. 静物デッサン（観察と描写力）
身の回りの自然物や人工物を組み合わせたモチーフを鉛筆デッサンする。

2. 色彩構成（構成力と色彩感覚）
幾何形体や図形を組み合わせて色面構成する。

3. 創造表現（創造・発想力と表現力）
与えられたテーマにより、色鉛筆・マーカー等を使い紙面に表現し、
制作意図を短文で説明する。表現方法は自由。

静物デッサン

問 題

配付されたガラス瓶とロープとアルファベットを組み合わせてモチーフを作り画用紙にデッサンしなさい。

※ガラス瓶の蓋は外して組み合わせてもよい。
※すべてフリーハンドでデッサンすること。

解答用紙サイズ：A3（420×297）タテ・ヨコ自由　描画サイズも同じ
画材：鉛筆など

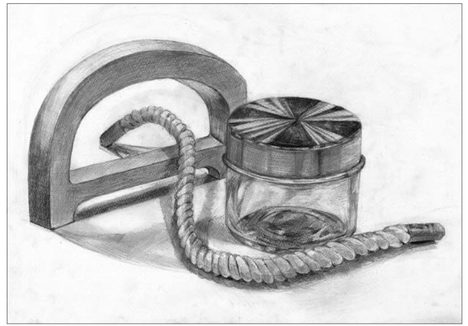
モチーフ

【出題意図】

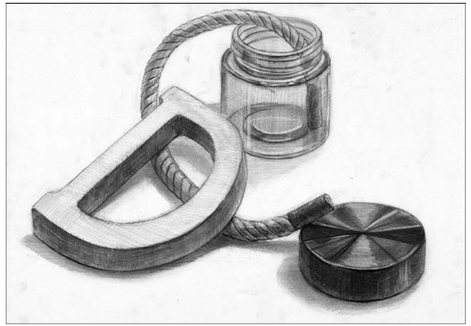
モチーフの選択にあたって以下のことに配慮しました。まず、構造をつかみ、全体のありかたを表現し、部分の関係を描写してもらい、質の描き分けができるように、それぞれのモチーフにはガラス（透明・円柱）・金属（瓶の蓋）・ロープ・木製ブロック（ペイント済）など質が異なるようにしました。また、限られた時間の中で構図の決定、形や空間の把握、全体の完成度の向上などが行えるようにモチーフを選択しました。

【評価のポイント】

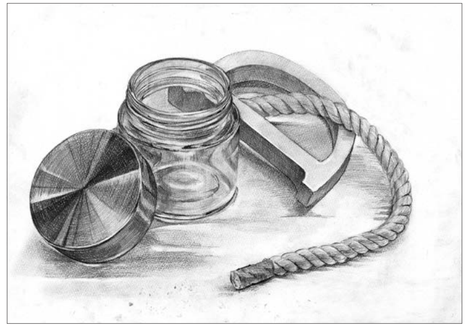
●物品の特徴をうまく生かしてモチーフを構成できているか
●補助線などを活用してモチーフの形を適切に把握できているか
●トーンを幅広く使って、立体感や固有色を表現できているか
●モチーフの質感の描き分けができているか



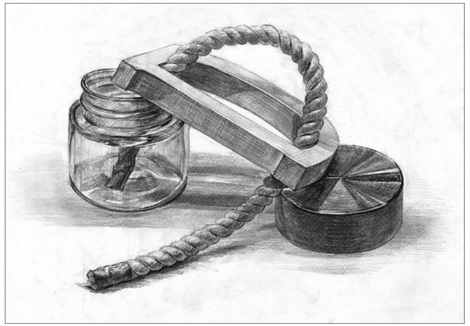
【作品評価】アルファベットや容器のパースがすこし歪んでしまいました。形がしっかりとれるようになれば、中間トーンの豊かさやタッチの軽快さなど、よい点がもっと生きてくるでしょう。



【作品評価】安定した構図のなかでモチーフの形を正しくとらえています。物がからみあっている手前の部分から描写の密度を上げてゆけば、完成度の高いデッサンになるでしょう。



【作品評価】繊細な描写によって質感を克明に表現できています。容器に対してアルファベットが小さいなどのゆがみは、物と物との関係を意識すれば改善するはずです。



【作品評価】容器や蓋の楕円がすこしゆがんでいるためパースや接地が不安定に見えますが、モチーフの組み合わせ方や鉛筆の使い方に工夫が見られるため、全体として魅力的なデッサンになっています。

色彩構成

問 題

下記の図形や線を与えられた画面に、指定された数だけ配置し
着彩して平面構成しなさい。

※それぞれの図形のサイズは自由。
※図形はもとの形がわかる範囲で画面からはみ出してもよい。
※色数は自由。

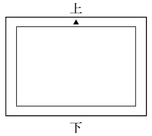
× 1

× 2

直線 × 2
曲線 × 1

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 373×250
画材：絵具・鉛筆・シャープペンなど

※以下の方向で使用すること



【出題意図】

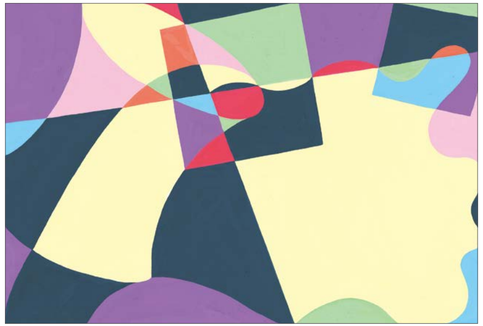
指定された図形の特色をよく考え、直線・曲線などの性質や魅力を生かした画面分割と、重なりの美しさを表現し、バランスよく配置・配色する基礎的な造形能力だけでなく、自分なりの視点やテーマを意識して制作してください。美しく豊かと思えるイメージを積極的に演出できると、なお高評価です。

【評価のポイント】

●指定された図形の形や線の数が的確に画面に構成されているか
●それぞれの図形や線の特色をうまく生かして画面に配置できたか
●それぞれの図形や線により画面の中でバランスや動き、
　リズムのある画面を表現できているか
●画面の分割や重なりの特徴を生かして配色されているか
●画面が美しく丁寧に仕上げられているか
●出題の条件をすべて満たしているか

【作品評価】いくつかの図形をななめにして平行なイメージを表現しているところが面白いです。右半分に密度があり、左半分が大きく伸びやかに広がった感じでメリハリも出ていますが、右側に小さな形が少しあったら画面に奥行きが出たと思います。

【作品評価】全体に派手ではない落ち着いた色で配色していますが、独特の落ち着いた画面を作っています。構図もよいのですが、もう少し動きがあってもいいでしょう。色も若干強い暖色系が入ってきてもよいでしょう。



【作品評価】細かくうねるような曲線や大胆に画面に通る直線が大変ユニークで面白い色彩構成を創り出しています。図形の大きさや入れ方にもう少し工夫があるとよかったと思います。赤やオレンジのアクセントになる色は画面にリズムを与えています。

【作品評価】指定された形をうまく重ねたり、画面に大きく配置しているところも面白いと思います。ただ、重なりの部分で似たような色相が使われ重なりが不明瞭になっているところがあるので気をつけましょう。

創造表現

問 題

あなたは本校に入学し、デザインを中心にさまざまな勉強をしたのちに、社会に対してどのように貢献していくのか、20年後の近未来を想定して、その頃の社会状況とあなた自身の立場の二つの視点で表現しなさい。

鉛筆、色鉛筆、マーカー等を使用して上記のテーマを右の画面に表現しなさい。また、その制作意図を約２００文字程度で下の枠内に書きなさい。表現の方法・デザインの分野は自由。完成予想図、設計図、デザイン画、ファッション画、ポスター、イラスト、絵コンテなど。

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 275×266
画材：色材（色鉛筆・マーカーなど）・鉛筆・シャープペンなど

【出題意図】

テーマに対して多角的な視野で問題点を発見し、解決手段を環境や社会と関連させて考え、新たに提案する力があるかどうか、そしてその提案を適切な視覚伝達表現でわかりやすく他者に伝えることができているかを問う試験です。

【評価のポイント】

●テーマに沿った問題を発見し、
　その問題に具体的な提案がされているか
●その提案の環境や関係性まで視野を広げられているか
●それらを視覚伝達表現にまとめられているか

【制作意図】

今後20年で世の中はよりグローバル化、バリアフリー化し、多様な人々との交流は一層活発になる。しかしその時互いの言語、経験の違いから誤解や生活への支障が生じたり、的確な意思疎通が図れなかったりという問題が常に起こりうる。また昨今、日本の記号やピクトグラムに「海外の人でもわかる」ように変更が加えられたが、それでも未だ文化差などにより全ての人の共通理解を促せるものばかりではなく「壁」は多い。私は大学で得た認知心理学の視点も活かして、言葉なくとも的確に意味（本質）を理解できるサインデザインのデザイナー兼研究者を目指している。「サイン」の街中での役割だけでなく、日常の「コミュニケーションツール」としての活用可能性も今より広く見出し、必要な情報を伝えられ、より良き交流や豊かで安心な生活の一助となれるようなデザインを、さらに発展・普及させたいと考えている。

【作品評価】

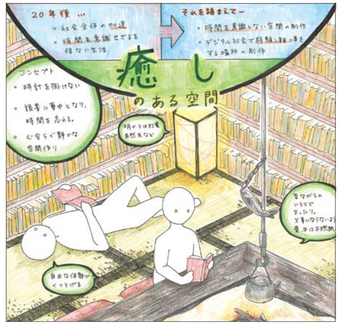
今まで大学で学んできた認知心理学とサインデザインを結びつけ未来に役立てたい、というアイデアは素晴らしいと思います。
一方で問題定義だけではなく、新しいサインの提案など自分なりの解決策を具体的に、文字に頼らず表現できるとよりよかったと思います。

【制作意図】

現代の人類の発展による地球温暖化などの環境問題が日々厳しくなり、今は私たちが避けられない問題となっている。デザインは社会の問題を解決する責任を持っている学問として、エコの議題に一役買わなければならない。
また、デザインは幅広い学問なので、生活におけるいろいろな方面の問題を解決する力を持っている。例えば、ビジュアルデザインの場合には、食べ物の浪費を減少するために、色が変わるパッケージをデザインする。食べ物の状況を成分の変化で判断して、色が変わることができる。消費期限の確認のかわり、色で判断することがより直観的で便利だ。
一方、ファッションデザインの場合には、リサイクルできる材料で服を作る。例えば、缶とか、ビニールとかの材料は今も服装のデザインで使われている。それに、未来の技術によると、一つの服が多くの色に変えられる。これによって、過剰な生産や消費が避けられるだろう。

【作品評価】

地球温暖化や環境など、未来も抱えるエコの問題をテーマにしたことはよいと思います。今回の提案はビジュアルの視点やファッション性を考え、どちらも色の変化で解決する仕組は、文章とイラストからもよくわかります。ただ、現代でも紫外線で色が変化するファッションやパッケージもありますので、もっと先の未来を想像した提案ができたら、よりよかったと思います。



【制作意図】

20年後の社会、それは交通手段、情報機器がさらに発達した世界だろう。何をするにしても速さを求め、時間に追われる生活は、果たして楽しいのだろうか。
現在私たちは新幹線、飛行機等で目的地まですぐ行くことができる。しかし、ローカル電車やバスを使えばそのゆっくりとした時間の中で発見があるだろうし、20年後にも速さの中では見つからない何かがあると思う。
そこで私は時間を忘れることができる、癒しの空間を提案したい。時間やデジタル機器はその空間から排し、速さを求めないゆっくりとした時間を楽しむ。忙しさから敬遠されがちな読書であったり、騒染のないいろりであったり、普段の生活から離れた、新しい発見ができる場所を作り、人々の心を豊かにしたい。

【作品評価】

現代人が抱える時間をテーマにしたことはよいと思います。その解決策を文章やイラストでわかりやすく提案できています。ただ、現代でも存在するアナログ的な環境よりも、もっと未来を感じる空間のデザインやコンセプトで、癒しについて表現できたらよかったと思います。

一般教養

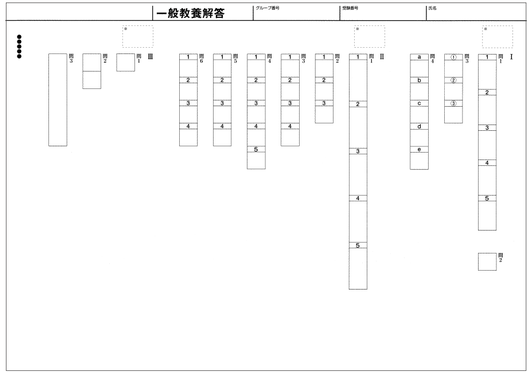
出題意図

一般教養の試験では例年、長文問題、時事・常識問題、形の理解に関する問題を出題しています。いずれも桑沢で学ぼうとする人にぜひ知っておいてほしいことや、普段から関心を持っていてほしいこと、桑沢で磨くべき能力が何なのかが明確に分かるように心がけて問題を作成しています。

まず長文問題で求められているのは、日本語の文章の意味を読んで理解するという、これからの学校生活や仕事に欠かせない能力です。今年とりあげたテーマは「インテリアの起源について」で、建築史を専門とする筆者が石器時代の洞窟住居跡を訪ねたときに得た発想に注目しました。私たち人類の祖先が建築の動かない外側とは区別して、内側の演出に興味を抱くきっかけに、たき火の炎により周囲の壁に浮かび上がる影への驚きがあったのだと、著者は考えているようです。

時事・常識問題でも例年ことばに関して必要な知識の有無を確かめる問題を出しています。今年は日本語の慣用句や英語の対義語など、日常会話でもよく用いられることばの知識を問いました。また現在のデザインの動向に深く関わるので、日本の地震による被災の状況や海外のEUをめぐる出来事について、また戦国時代以来の文化史から最近話題になった人や作品についてもとりあげました。

図形を操作し空間を把握・認識する能力がデザイナーに欠かせないものと考えて、形の理解についても出題を続けています。



一般教養問題

I 以下の文を読み、それぞれの問いに答えなさい。

石器時代の洞窟住居跡を訪れるまで、洞窟の形状について[A]誤解していた。入口が狭く奥の広がる穴蔵状を考えていたのだが、そんな[1]湿って息苦しい中に暮したはずもなく、入口が半分空に開いた、バケツを横に倒したような洞窟を選んで住居としていた。

洞窟住居は、意外にも開放的だった。同じ穴といっても竪穴式住居にくらべれば、半野外といっていいほど開放的だった。

もうひとつ意外だったのは、洞窟からの見晴らしが結構いい。平らな[2]地表から少し上がった位置に口を開ける洞窟を選んで住んでいる。考えてみれば当り前で、地表ぎりぎりの洞窟では大雨のときには水が入ってくるだろうし、空気は湿っているし、だいいち眺望が利かない。

眺望なんて石器時代人が問題にしたのか、と疑うかもしれないが、今のわれわれよりずっと敏感だったと私はにらんでいる。自然界を眺め、そこで起きている、あるいはこれから起きるであろうあれこれを把握する能力なしに生き延びることはできなかったからだ。季節の変化、[3]エモノの出現、望ましき行く手、天変地異、こうしたことどもを野山の微妙な変化や特異点から読み取ることのできた者たちが淘汰の中を生き延びた。朝起きると、洞窟の前に立ち、眼前に広がる光景をにらみ、山や川や空気の［　①　］を読むのはリーダーの日課だったに違いない。朝起きて、新聞を広げ、テレビのスイッチを点ける代りに、洞窟の前に立ったのである。

洞窟住居はその名のイメージとは違い、開放的で見晴らしはよかった。その点では、樹上の住まいと似ている。

しかし、日が落ちると事態は一変する。外は地下同然闇に閉じられる。内側の三方には壁が立ち、外側には闇のカーテンが下りる。日没とともに人々は、外への感覚を内へと向け、内向の時間が始まる。内に向かった感覚の先には火がある。洞窟の中で燃える火を、人々は見つめる。火は雄弁だから、人は無言でも退屈しない。

閉ざされた空間の中に火があって、人がいる。人が、火とともにひとつの空間の中にある。人と火以外はない。

この状況から何も生れないなんて考えられるだろうか。

かつて千利休は、火のある四畳半の空間をどんどん[4]凝縮し、面積にして畳二枚相当にして止め、これをもって茶室の極限とした。そして利休は、建築空間の極限を画した。

人類の祖先たちは、洞窟の中で何を得たんだろうか。

火の回りに人がいて、背後を壁が囲んでいる。視覚的にまず気付く現象は、人々の顔面をはじめとする体の［　②　］が浮び上がることだろう。昼間とは違う［　③　］の強化された光景だが、それ以上に興味深いのは、壁に浮き上がる影の存在だろう。人の姿が、黒い影となって、壁から天井にかけての壁面に写り、動く。確かに人の姿なのだが、触っても厚みはない。存在しないのに姿だけが写っている。

スクリーンのような壁の出現。人は、おそらく、この時、表皮性（サーフェイス）ということを知ったんだと思う。火の回りの自分たちは、壁という実在ではなく、虚実の間の皮膜に[5]ツツまれているということを。

影を通してこのことを知り、そこから洞窟絵画が生れた、のかどうか知らないが、もしそうだとすると、洞窟住居が先で、洞窟絵画が後という順になる。

影を通して、人は、虚実の間の皮膜の存在を知った。そして、そこからインテリアという新しい感覚が生れた可能性はないだろうか。

建築の外観（ファサード）は野外において太陽が生み育てた、とするなら、建築の内観（インテリア）は、洞窟の中で産み落とした、とはいえないだろうか。

（藤森照信『建築史的モンダイ』より）

問1　傍線1〜5のうち、漢字で示されていることばはひらがなで、カタカナは漢字で答えなさい。

1　湿　　2　地表　　3　エモノ　　4　凝縮　　5　ツツ

問3　次の二つの事柄を説明する文を完成させるために、それぞれ**A**～**C**の語群から適切なものを一つ選び、**a**～**c**の符号で答えなさい。

1　二〇一六年六月二三日、英国が「　**A**　」から脱退するかどうかを決める「　**B**　」が行われ、わずかの差で離脱が決定した。「　**B**　」の実施に踏み切った「　**C**　」はこの結果を受けて辞意を表明した。この大きな決断は世界中の政治経済に影響を与えるとみられている。

A　［　**a**　EU　　**b**　EC　　**c**　GU　］
B　［　**a**　開議決定　　**b**　国民投票　　**c**　議会採決　］
C　［　**a**　メイ首相　　**b**　キャメロン首相　　**c**　ブラウン首相　］

2　二〇一六年四月、「　**A**　」を震央とするマグニチュード7前後、最大震度7の大地震が発生した。強い余震が長期にわたって続くなどしたため、「　**B**　」の数は一時一八万人を超えた。西日本の広い地域で「　**C**　」の変動が活動期に入ったとの説もあり、防災の必要性が高まっている。

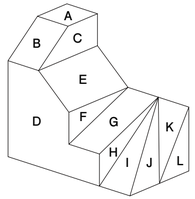
A　［　**a**　佐賀県　　**b**　熊本県　　**c**　宮崎県　］
B　［　**a**　死傷者　　**b**　支援ボランティア　　**c**　避難者　］
C　［　**a**　地殻　　**b**　気候　　**c**　人口　］

問4　次の**1**～**6**のうち、それぞれ**ア**～**ウ**の組み合わせが正しいものを二つ選び、符号で答えなさい。

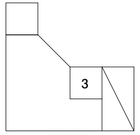
1　［　**ア**　酒井抱一　　**イ**　琳派　　**ウ**　室町時代　］
2　［　**ア**　千利休　　**イ**　待庵　　**ウ**　徳川家康　］
3　［　**ア**　ル・コルビュジエ　　**イ**　国立西洋美術館本館　　**ウ**　東京・上野　］
4　［　**ア**　村上隆　　**イ**　スーパーフラット　　**ウ**　カイカイキキ　］
5　［　**ア**　『暮しの手帖』　　**イ**　花森安治　　**ウ**　一九三八年創刊　］
6　［　**ア**　『ゴジラ』　　**イ**　特撮怪獣映画　　**ウ**　東映　］

Ⅲ　それぞれの問いに答えなさい。

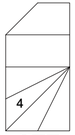
問1　左下の三つの図は、上記の立体の上面図、正面図、側面図をそれぞれ示している。それら三つの図の**1**～**4**に該当するのは、上記の立体の**A**～**L**のどの面になるのか、符号で答えなさい。



上面図



正面図



側面図

問2　傍線部**A**「**解**」とあるが、著者が石器時代の洞窟住居に関して、実際に訪れることで知ったことを示す文章として、次の選択肢**a**～**e**から適切なものを二つ選び、符号で答えなさい。

a　入り口が狭く奥が広い穴蔵のような形状であること。
b　バケツを横に倒したような形状であること。
c　住人は湿って息苦しい中で暮らしていたはずであること。
d　竪穴式住居と比べて開放的であること。
e　地表ぎりぎりにあり、大雨のときに水が入ってくるはずであること。

問3　空欄部①へ入れるのに適切なことばを、本文中から抜き出して、解答欄へ書き出しなさい（五文字）。

問4　空欄部②と③に入れる語句として適切な組合せを、次の選択肢**a**～**d**から一つ選び、符号で答えなさい。

a　②後ろ半分・③表面性　　**b**　②後ろ半分・③背面性
c　②前半分・③表面性　　**d**　②前半分・③背面性

問5　次の項目のうち、著者が本文で述べていることと合致するものに○、違うものに×をつけなさい。

a　洞窟で暮らす石器時代人が眺望に敏感であったのは、かれらが内に向かう感覚を研ぎすませていたからである。
b　石器時代の洞窟住居は、樹上の住まいと解放的で見晴らしがよい点では同じで、日没後は同じ闇でも三方に壁が立つ点で異なる。
c　閉ざされた空間の中で、火と入だけがある洞窟の状況を目の当たりにして、千利休は茶室を構想した。
d　石器時代人が洞窟で火を囲んだときに、動く厚みのない影として壁面に人の姿を見たことは、現代のインテリアの感覚につながっている。
e　洞窟絵画は壁という実在とは異なる影の独特なあり方を表現することで、洞窟住居を石器時代人のあいだに普及させた。

Ⅱ　それぞれの問いに答えなさい。

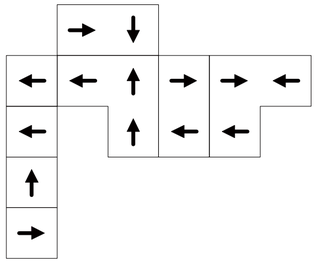
問1　次の**1**～**5**の語の対義語を、それぞれ**ア**～**ウ**の中から一つ選び、符号で答えなさい。

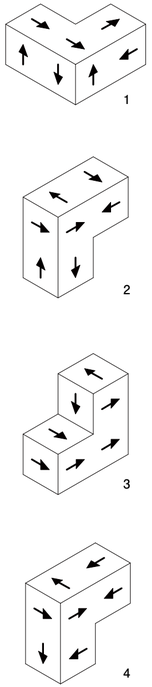
1　heavy　（　**ア**　light　　**イ**　right　　**ウ**　easy　）
2　majority　（　**ア**　minority　　**イ**　minimum　　**ウ**　variety　）
3　dependent　（　**ア**　isolated　　**イ**　independent　　**ウ**　alone　）
4　positive　（　**ア**　negative　　**イ**　active　　**ウ**　passive　）
5　concrete　（　**ア**　soft　　**イ**　wooden　　**ウ**　abstract　）

問2　次の**1**～**7**の文で正しいほうを（　　）から選び、解答欄に記入しなさい。

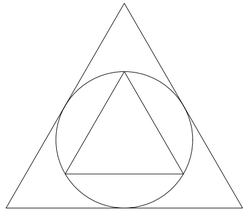
1　的を（得た／射た）指摘
2　濡れ手で（泡／粟）
3　取り付く（島／ひま）もない
4　熱に（うなされる／浮かされる）
5　明るみに（なる／出る）
6　合いの手を（打つ／入れる）
7　雪辱を（晴らす／果たす）

問２　左記の展開図を組み立てたときにできる立体を１〜４から一つ選び、符号で答えなさい。





問３　一つの円に対して、外縁に接する（外接する）大きな正三角形と、内側に接する（内接する）小さな正三角形がある。このときの大きな正三角形の面積は、小さい正三角形の面積の何倍になるか、数字で答えなさい。



総合デザイン科（昼間部）
一般入試Ｂ日程 入試問題

●実技試験：表現（180分／200点 用紙サイズ：Ａ３）
次の1. 2. から一科目を選択する。

1. 静物デッサン（観察と描写力）
身の回りの自然物や人工物を組み合わせたモチーフを鉛筆デッサンする。

2. 色彩構成（構成力と色彩感覚）
幾何形体や図形を組み合わせて色面構成する。

●面接：出願者全員

静物デッサン

問 題

配付されたプラスチックケースと鎖とパズルピースを組み合わせて
モチーフをつくり画用紙にデッサンしなさい。

※プラスチックケースの蓋は外して組み合わせてもよい。
※すべてフリーハンドでデッサンすること。

解答用紙サイズ：A3（420×297）タテ・ヨコ自由　描画サイズも同じ
画材：鉛筆など

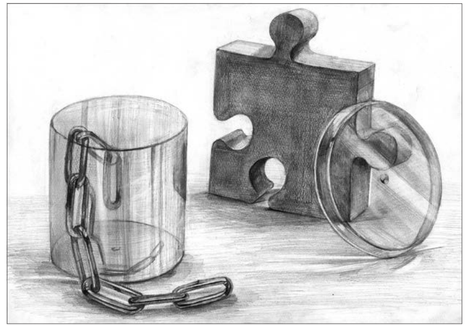
モチーフ

【出題意図】

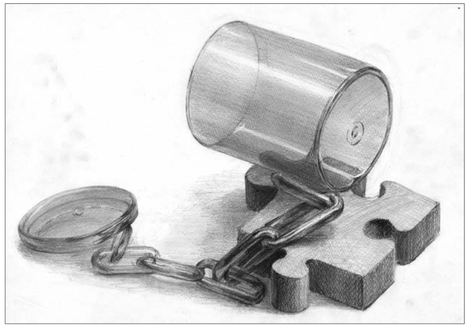
モチーフの選択にあたって以下のことに配慮しました。まず、構造をつかみ、全体のありかたを表現し、部分の関係を描写してもらい、質の描き分けができるように、それぞれのモチーフにはプラスチック（透明・円柱）・金属（チェーン）・木製ブロック（ペイントなし）など質が異なるようにしました。また、限られた時間の中で構図の決定、形や空間の把握、全体の完成度の向上などが行えるようにモチーフを選択しました。

【評価のポイント】

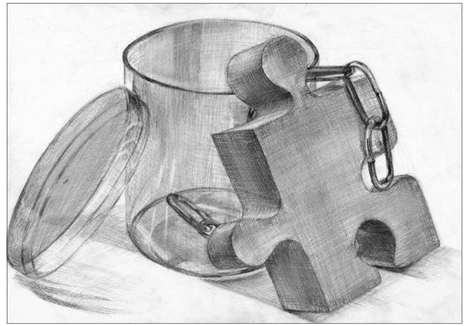
●物品の特徴をうまく生かしてモチーフを構成できているか
●補助線などを活用してモチーフの形を適切に把握できているか
●トーンを幅広く使って、立体感や固有色を表現できているか
●モチーフの質感の描き分けができているか



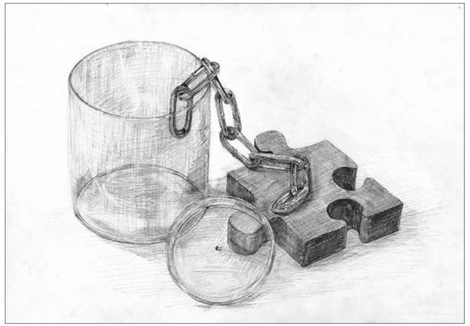
【作品評価】視点の位置が定まっているため、空間が安定していて、水平な台がモチーフを支えていることもしっかり表現できています。



【作品評価】容器に対して鎖が大きいなど、すこし不正確なところはありますが、描写の抑揚とトーンの美しさに作者の確かな表現力を感じます。



【作品評価】画面いっぱいにのびのび描いても形があまり崩れなかったことが高評価につながりました。トーンの幅を増やし、質感を描き分けることが今後の課題となります。



【作品評価】繊細なタッチで画面に表情をもたせる工夫が見られます。容器の口に対して蓋が小さいなど、形の正確さに関しては改善の余地がありそうです。

色彩構成

問 題

下記の図形や線を与えられた画面に、指定された数だけ配置し
着彩して平面構成しなさい。

※それぞれの図形のサイズは自由。
※図形はもとの形がわかる範囲で画面からはみ出してもよい。
※色数は自由。

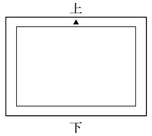
× 1

× 2

直線 × 2
曲線 × 1

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 373×250
画材：絵具・鉛筆・シャープペンなど

※以下の方向で使用すること



【出題意図】

指定された図形の特色をよく考え、直線・曲線などの性質や魅力を生かした画面分割と、重なりの美しさを表現し、バランスよく配置・配色する基礎的な造形能力だけでなく、自分なりの視点やテーマを意識して制作してください。美しく豊かと思えるイメージを積極的に演出できると、さらに高く評価します。

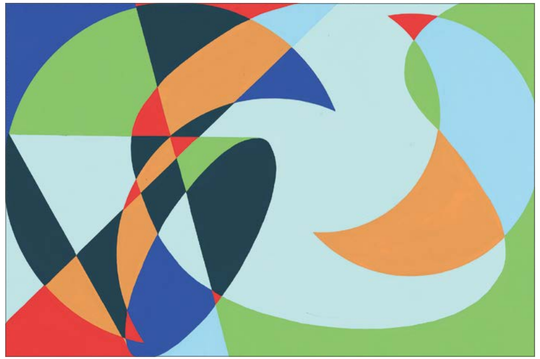
【評価のポイント】

●指定された図形の形や線の数が的確に画面に構成されているか
●それぞれの図形や線の特色をうまく生かして画面に配置できたか
●それぞれの図形や線により画面の中でバランスや動き、
　リズムのある画面を表現できているか
●画面の分割や重なりの特徴を生かして配色されているか
●画面が美しく丁寧に仕上げられているか
●出題の条件をすべて満たしているか

※B日程色彩構成の参考作品は、
参考例となる基準を満たす作品がなかったため、
新たに作成したものです。

【作品評価】

左側の粗密部分と右側の抜けの関係のバランスがよく高評価です。 差し色の赤もちょうどよく効いていてとても好感が持てる作品です。



【作品評価】

色の対比がはっきりしていますが全体的に単調になりすぎていますので、粗密や形の重なりから生まれる新たな美しさに注目してみるとよりよいでしょう。

※VD…ビジュアルデザインコース
※PD…プロダクトデザインコース
※SD…スペースデザインコース
※FD…ファッションデザインコース

デザイン専攻科（夜間部）
自己推薦 入試問題

VDコース

●課題作品（ポスター）、ポートフォリオ
＊出願時に提出

●面接
課題作品、ポートフォリオをもとにした面接。

SDコース

●課題作品
「将来の目標や自分の好きなインテリアなどについて、
文章とイラストで表現する」

●面接
事前に用意した自己PRのための資料を持参してもよい。

PDコース

●課題作品
「将来の目標や自分の好きなプロダクトなどについて、
文章とイラストで表現する」

●面接
事前に用意した自己PRのための資料を持参してもよい。

FDコース

●課題作品
「将来の目標や自分の好きなファッションなどについて、
文章とイラストで表現する」

●面接
事前に用意した自己PRのための資料を持参してもよい。

ビジュアルデザインコース

課題作品

自分の個展（発表会、イベントを含む）をイメージし、
それをつたえるポスター。

※デザインに使われる素材（イラスト、写真など）は自作であること。

サイズ：A3タテ（297×420）

※ビジュアルデザインコースの自己推薦入学試験は、
出願時に「課題作品」および「ポートフォリオ」を提出し、
試験当日はそれをもとに面接選考をおこないます。
本問題集には「課題作品」のみを収録しています。

【制作意図】

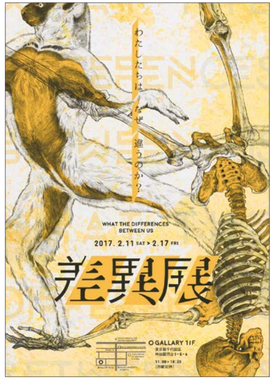
「自分の個展」というテーマを満たす作品をつくるためには、まず自分を見つめ直す必要があった。私自身のアイデンティティーとは何なのか。それを考えた際、「溶ける」という本作品の主題でもある言葉が浮かんだ。見返してみても、私の作品には「溶けたり、透けたり、調和する」といったコンセプトが多く見られる。それはきっと、私自身が調和することに無意識的に依存していたためだ。

現代社会では、歳を重ねごとに強まる集団意識やそれによる画一化が懸念されている。それに伴い、「個性がないことはつまらないのではないか」という考え方も露呈し始めているように感じる。しかし、私はそうとは思わない。私にとってそれは、帰属意識を感じ、自分らしくいられるものである。

私は、そういったアイデンティティーの下で制作してきた作品を自分の個展で共有したい。そのような思いから、このポスターを制作した。

【作品評価】

「溶ける」という文字を加工することで、展覧会のタイトルが強く印象に残るポスターに仕上がっています。タイポグラフィーのみですっきりとした印象ですが、文字情報の縁り返しがあくポスターの下半分が単調になっています。情報によってフォントを変えたり、文字の大きさに思い切って強弱をつけると更によくなるでしょう。



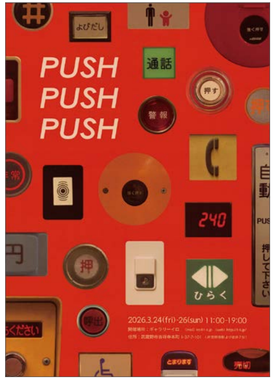
【制作意図】

犬が笑う、鳥が首をかしげる、猿が躍る。時に人は動物の行動や仕草を人の感情や動作に当てはめて表現する。しかしそれは動物に対する誤った理解なのではないだろうか。私たちの体や行動は生存のため異なる環境や食物に独自に適応した結果を現している。なぜ違うのかを理解することは動物を正しく理解することであり、それは人間を理解することでもある。様々な動物と人の差を明らかにすることで「生物と人間の本質」に近づくことができると考える。

これまで生物科学に関わり、生物の本質について考えてきた。このため本課題では「動物と人について考える展示」を想定し、サイエンスイラストを用いてポスターを作成した。ペローシファカという猿はまるで踊っているような移動をする。そこでパレエを踊る人骨とペローシファカのイラストを対に配置し、また、タイトル書体を明朝体とゴシック体を組み合わせることで「差異」を表現した。

【作品評価】

細部まで描かれたイラストと文字のレイアウトにセンスのよさを感じます。タイトルデザインも展示内容を彷彿と画白く、気持ち悪さと麗さが融合された完成度の高い作品でしょう。しかし全体が同じトーンにより見せるポイントが曖昧に感じるところが課題かと思います。

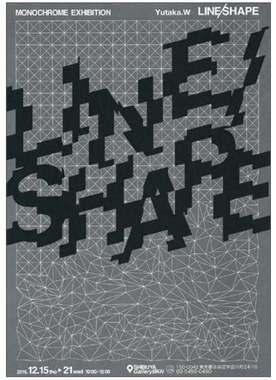


【制作意図】

今日、自動販売機のタッチパネル化や反応センサーによるドアの開閉などは、私達にとって当たり前の存在です。最近では、瞬きをするだけで写真が撮れるコンタクトレンズなども出てきました。機械を動かす際に、ボタンを押すという行為を介さなくなってきています。10年後には、ボタンという存在が懐かしいものになっているかもしれません。そんなボタン不足な未来に、人々の“押したい欲”を満たす個展を企画します。現在、街中でひっそりと佇み、私達の日常を支えてくれている様々なボタンの、役割とカタチの謎に迫ると共に、実寸大のボタンを展示し、思う存分押しまくることができるという内容です。ポスターは、未来における懐かしさを表現するため、暖かい赤色をベースに様々なボタンの写真を暗めのトーンで配置し、レトロ且つポップな雰囲気になるよう制作しました。三対に並べたPUSHという文字は、楽しく押しまくれ！というニュアンスを伝えています。

【作品評価】

誰にでも見覚えのあるボタンをコラージュすることとくすんだ赤色を使用して、狙いであるレトロ且つポップな雰囲気がうまく表現できています。ボタンに押すという人々の認識による情報の伝達方も面白く機能しました。せっかく様々なボタンを集めてきたのですからタイトルのタイポグラフィーも工夫できればよりポップなイメージになったでしょう。



【制作意図】

私はモノクロの作品が好きで制作物もモノクロのものが多いです。とりわけ白黒の濃淡のみの作品というのは色彩の情報を排除することで、作品を形づくる線や面、その構成に強く意識を向けることができます。そこで私の企画した展覧会は私が制作した白黒の作品を集めた「ＬＩＮＥ／ＳＨＡＰＥ」です。コンセプトは「線から形、形から線」です。背景部分にある格子状のマスは下部にかけて歪みます。この歪みが面を三角形分割したように見えて立体的に感じることができます。これを線が形になる瞬間の一つだと考えました。また前面に大きくある題字はカットしてずれたように配置しました。このズレの境が線を生み出しています。見た瞬間はそれが何かわかりませんが、規則的にズレていることも瞬時に認識しその黒い部分が「ＬＩＮＥ／ＳＨＡＰＥ」だとわかる、という仕掛けにしました。この時もまたズレ（線）と形が移り変わったといえると考えました。

【作品評価】

モノクロのデザインが好きというだけあって、白と黒のバランス感覚が絶妙で文字の使い方も上手く細かいところまで気を配りデザインされていた作品です。単純な線の組み合わせを変形させた美しい背景と「LINE / SHAPE」のタイポグラフィがもう少し絡み合って調和がとれているとよりよくなるでしょう。日本語のタイポグラフィの作品も見てみたいです。

【制作意図】

このポスターは、女の子の可愛い部分と、その裏の感情という二面性をテーマに制作しました。展示会場では、女の子の様々な面を表現したデザインやイラストを展示することを想定しています。「砂糖菓子と雨」というタイトルは、甘くて可愛い特別感のあるお菓子である「砂糖菓子」を女の子の表面的な可愛さとして表し、弱かったり激しかったりと不安定な感情を「雨」として表しています。当初は女の子の可愛さのみを表現する予定でしたが、制作しているうちに、可愛いだけではないその裏の不安定な部分も表現したくなり、二面性というテーマになりました。タイトルの色は、ビビッドなピンクをいれて女の子らしさを出し、背景は対照的に黒にしてただ可愛いだけではないという雰囲気を出しました。また、女の子だけでなく、男の人やあまり可愛い物が好きではない人にも興味を持ってもらいたいという思いから、抽象的なデザインのポスターになっています。

【作品評価】

グラフィカルな作品でタイトルに目がいくような配置が、ポスターとしての役割をキチンと果たしています。「砂糖菓子と雨」という女の子の二面性を訴えるお画ですが、全体的に暗い方向のみの印象になっているので、その中に明るい表情をどのようにありますぞるかが課題です。

【制作意図】

回文という遊びは実に面白いが、役には立ちません。すごい回文を作って筵万長者になったとか、モテてモテてモテまくるとか、そんなことはありえません。回文という、言葉や文字をひっくり返す遊びが、ナンセンスという言葉の上での「無意味」な行為であるのは否定できませんし、人生において大部分を占めることなど皆無です。しかしそんな回文で、笑ったり感心したり何か心が動くことがあればそれはもはや「無意味」なものではなく「有意味」なものなのです。私はこの「無意味」で「有意味」な回文によって誰かの人生の綱やかな彩りの一つになればという思いで制作しました。このポスター、私が制作した回文イラスト集「世の中バカなのよ」を紹介する展示であるとともに、回文とはどういうものなのかということを幅広い世代の人たちに来場して知ってもらうべく、奇を衒わずにシンプルでわかりやすいポスターにしようと心がけながらデザインしました。

【作品評価】

あたたかいタッチのイラストレーションが目を惹きます。展覧会の企画は絵からだと伝わりにくいのですが、いい意味でのユーモラスらしさがポスターから滲み出ていて、一体感を感じさせます。回文とイラストの関係が分かりやすいとさらによくなります。

プロダクトデザインコース

課題作品

将来の目標や自分の好きなプロダクトなどについて、
文章とイラストで表現しなさい。

サイズ：A3ヨコ（297×420） 描画サイズも同じ
画材：色鉛筆・マーカーなど

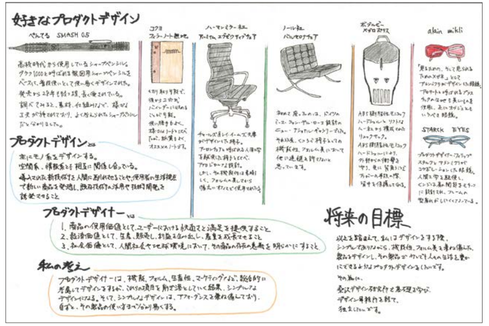
※プロダクトデザインコースの自己推薦入学試験は、
本年度より出願時に「課題作品」を提出し、
試験当日はそれをもとに面接選考をおこなう形式に変更されます。
本問題集には出願時の提出ではなく、
2017年度 自己推薦入試の試験会場で解答として作成されたものを収録しました。

【出題意図】

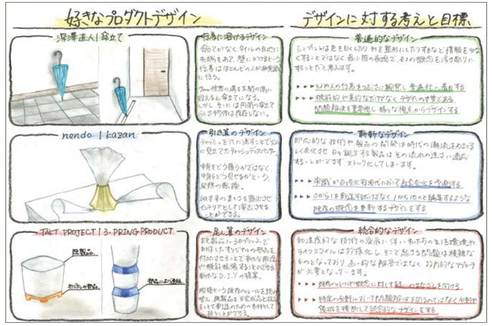
プロダクトデザイン分野では、人が身体機能を拡張するためのあらゆる道具のデザインを行います。機能や使いやすさはもちろん、技術や生産性も考慮し、使用環境との調和を図れること、深い観察力と統合力、そして計画性を持つことを、デザイナーは求められます。そこで、次代を担うデザイナーとして、プロダクトデザインにおける興味や考えを表現できるかを見ます。

【評価のポイント】

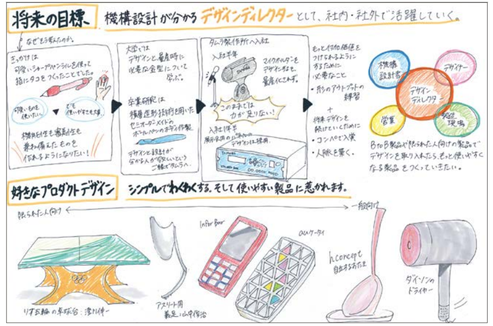
●興味や考えが、具体的な内容と文章やイラストで
　表現できているか
●プロダクトデザインが担う将来のヴィジョンが示されているか
●自分の興味や将来像を社会との関わりの中で考えられているか



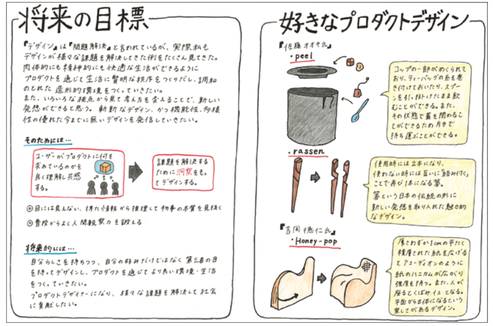
【作品評価】 好きなプロダクトデザインの2点の椅子は描くのが難しい角度からうまく表現できています。また、シャープペンシルの説明文は自分の使用体験も含んでおり好感が持てます。将来の目標など、プロダクトデザインに対する考え方も目項からよく勉強していることがうかがえます。



【作品評価】 3つの好きなプロダクトを解説し、そこから自分自身がデザインをする際の考えと目標として学び取ろうとしています。話題になっているモノを正確に捉えており、デザインに対する熱心さが伝わってきます。
自分自身の考えに具体性があると、さらに印象に残る作品になると思います。



【作品評価】 自分の具体的な経験から今後の目標が伝えられており、デザインを勉強したいという意思が明確に伝わってきます。好きなプロダクトデザインの項目は様々なジャンルのものを取り上げており好感が持てます。絵の描き方や全体レイアウトに丁寧さが備わるとさらによい作品に仕上がったと思います。



【作品評価】 好きなプロダクトデザインの3点は、情報を正確にとらえながら熱心に勉強している姿が感じられます。将来の目標の項目は、自分が考えるプロダクトデザインの役割に関連させながら将来の夢を示しています。文章だけでなくイラストも効果的に配置してあり、見出しの使い方も的確です。

スペースデザインコース

課題作品

将来の目標や自分の好きなインテリアなどについて、
文章とイラストで表現しなさい。

サイズ：A3ヨコ（420×297） 描画サイズも同じ
画材：色鉛筆・マーカーなど

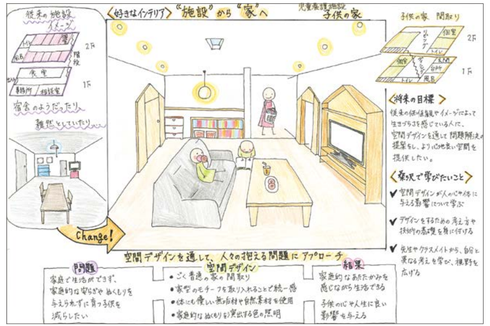
※スペースデザインコースの自己推薦入学試験は、
本年度より出願時に「課題作品」を提出し、
試験当日はそれをもとに面接選考をおこなう形式に変更されます。
本問題集には出願時の提出ではなく、
2017年度 自己推薦入試の試験会場で解答として作成されたものを収録しました。

【出題意図】

インテリアとは、人と人がともに暮らしたり、楽しんだりするといった、人と人が快適に過ごす空間（スペース）の計画です。空間を外側からだけでなく、内側からとらえ、心に届くデザインを考えることが求められます。そこで、次代を担うデザイナーとして、住まいや商業施設、またそこで使われる家具などのインテリアデザインの中から興味のあるものを文章やイラストで表現してもらいます。

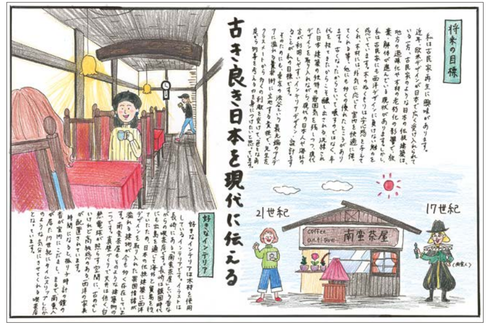
【評価のポイント】

●テーマに対して、具体的な内容で
　文章やイラストが表現できているか
●将来のヴィジョンが具体的な内容で書かれているか
●スペースデザインにおける自分の興味や将来像を
　社会との関わりの中で考えられているか



【作品評価】 可愛いイラストや間取りなどを駆使して表現されている点は大変好感が持てますが、紙面全体として見ると、どこから読んでいいのか分かり難いので、もう少し文字の大きさなどでレイアウトに強弱を付け、読む順番を意識してレイアウトした方がよいでしょう。好きなインテリアを分析的に表現している点は評価できますし、桑沢で学びたいことが書かれている点もよいでしょう。

【作品評価】 好きなインテリアの絵が、パースペクティブを使用して大きく描かれ、その周りに簡潔な文章でそれぞれの文章がレイアウトされている点は非常に好感が持てますが、もう少し絵が細かく描かれていれば、なおよかったでしょう。何故スペースデザインを勉強したいのか？ということが、今までの職歴との関係で書かれている点は非常によいですし、桑沢で学びたい事からも、桑沢の授業をちゃんと理解していることが伝わってきます。



【作品評価】 将来の目標と好きなインテリアを色彩豊かなイラストと共に分かりやすく表現できている点は大変好感が持てます。また、その二つに共通するタイトルが中央に大きく見やすく書かれている点も非常によいですが、桑沢の授業内容との関連が書けていれば、さらによかったでしょう。

【作品評価】 好きなインテリアの様子が、パースペクティブを使用してきれいに描かれている点は非常によいですし、桑沢入学後の目標が書かれている点もよいでしょう。もう少し好きなインテリアと将来の夢や入学後の目標との関連が書かれていれば、文章がより説得力を持ち、なおよかったでしょう。

ファッションデザインコース

課題作品

将来の目標や自分の好きなファッションなどについて、
文章とイラストで表現しなさい。

サイズ：A3ヨコ（420×297） 描画サイズも同じ
画材：色鉛筆・マーカーなど

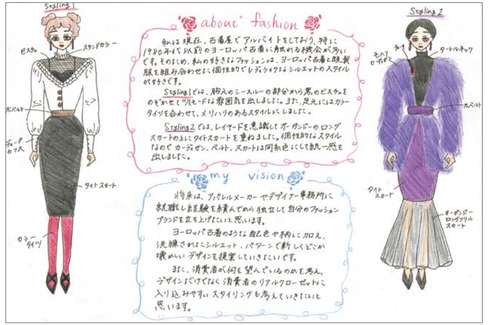
※ファッションデザインコースの自己推薦入学試験は、
本年度より出願時に「課題作品」を提出し、
試験当日はそれをもとに面接選考をおこなう形式に変更されます。
本問題集には出願時の提出ではなく、
2017年度 自己推薦入試の試験会場で解答として作成されたものを収録しました。

【出題意図】

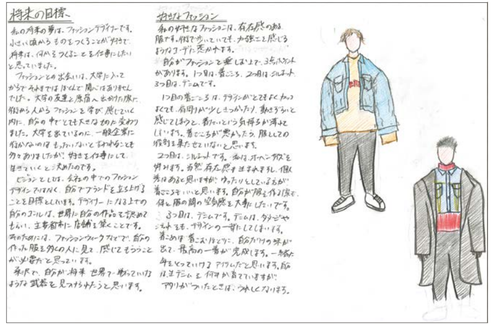
近年のファッション業界は、さまざまな表現で個性を発信しています。デザイン性やクリエーションはもちろん、今は売り場からのデザイン提案も一層強くなり、より消費者の目線や好みを反映した、ビジネスライクなショップも増えてきました。そこで、今後ファッションデザインを学ぶ上で、デザイン性だけにとどまらず、市場での新たな仕組みも視野に入れ、興味のある世界を文章やイラストで適切に表現できるかを見る。

【評価のポイント】

●将来のヴィジョンが具体的な内容で書かれているか
●テーマに対して、具体的な内容で文章や
　イラストが表現できているか

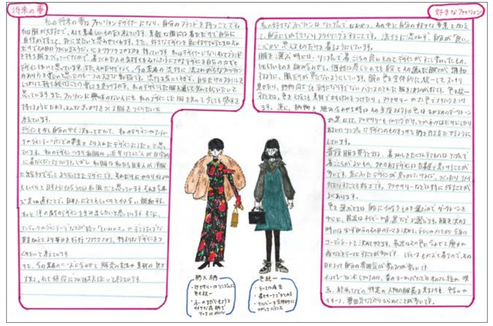


【作品評価】提案した２つのスタイリングから、好きなファッションのスタイル画のバランスや、アイテムの特徴がとてもよく表現できています。特にキャワのカーディガンにボリュームと素材感が分かります。デザインはヨーロッパの商品も取り扱う古着屋でのアルバイトの経験を生かし、色使いや小物も含めてモードなエスプリを感じます。将来のビジョンもリアルクローズの世界観をもちながら、フォルム以外にも配色や柄にこだわるデザイナーになりたいことがよく分かります。



【作品評価】好きなファッションポイントを、３点明確に事例を上げておかりやすく説明したことが高評価のポイントにつながりました。また、普段いかに物事を客観的に見て考えていることがデザイン＝文章から分かります。デザイン画も２点のバランスを考え、丈に変化を加えることで本人が大切にしている空気感が出ています。将来の目標も明確なビジョンがあり好感が持てます。

【作品評価】流行をそのまま追うのではなく、自分がよいと思うものをチョイスして取り入れようとしていることは大切です。デザインのバランスを考え、日々ファッションに接していることが文章から感じられ好感が持てます。デザイン画もシンプルにした場合は色と柄を華やかにし、逆に色を抑えたデザインはフォルムやテクスチャーで変化を持たせ、バランスをとっているところはよいでしょう。将来の目標も自分でテーマをあげて説明している点が高評価につながりました。



【作品評価】とても個性的なスタイル画を、夏・冬物のスタイリングで表現し、組み合わせにも工夫が感じられます。チャイナドレスはもともとタイトなイメージですが、それをナチュラルなゆったりしたフォルムにデザインをアレンジしたことはよいです。ただ、胸元のフロックボタンとコードは大きなデザインポイントですから、インパクトのある色でもう少し強調したらよいでしょう。これからの目標も明確なビジョンを持ち、親子代々継承できる服作りを目指したいことも分かります。

デザイン専攻科（夜間部）
一般入試Ａ日程 入試問題

全コース共通

●実技試験
（VDコース180分／PD・SD・FDコース90分）

●面接
事前に用意した自己PRのための資料を持参してもよい。

ビジュアルデザインコース

問 題

「楽」から思い浮かぶ「気になる物」を自由に考えてください。
配布されたコップを自由に置き、コップにその「物」を入れたと想定して、
コップとその「物」のスケッチをしなさい。

・「物」の大きさはコップの大きさと比較し、現実とは違うサイズになってもかまわない。
・「物」は自分の好きな「物」に限らず、嫌いな「物」や苦手な「物」でもよい。
・必要に応じて、「物」やコップが数個あったり、コップの表面や背景に絵を描いてもよい。
・配布されたコップはこわしてはいけません。
・配布された紙に鉛筆（黒）で表現すること。
・持参した物や試験会場内にある物は描かないこと。

作品の説明文を１５０文字程度で下の枠内に書きなさい。（横書き）

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 270×234
画材：鉛筆など

モチーフ

【出題意図】

テーマの「ことば」を自分の経験や関心をもとにイメージを膨らませ、あたえられたモチーフを正確に描写し、その中にイメージを自由に組み込み表現します。最後にその制作意図を論理的で適切な文章でまとめてもらいます。テーマである「ことば」とモチーフ（箱・紙袋など広い意味での「器」）は毎年変わります。アイデア（発想、着想）、表現（想像、視点）、スケッチ（描写、デッサン）、文章（日本語、論理）など、総合的な表現の力が求められます。日頃から身近な物をスケッチし、注意深く物を見ること。また、あたえられた「ことば」から自由に幅広く発想できる柔軟な発想力・表現力を養うことが大切です。

【評価のポイント】

●問題の「ことば」から表現しようとしているか
●「ことば」をもとに自分なりの発想が展開されているか
●その発想・イメージが必要とする「物」を
　想像や記憶で描くことができるか
●実際にあるモチーフ（器）を正確に描写しているか
●制作意図をきちんとした文でまとめる文章力があるか

【制作意図】

ぬいぐるみを描きました。私は子供の頃ぬいぐるみを生き物のように見立て、一緒に出掛けたりと、様々な事を一緒に楽しむ事が大好きでした。このように子供は自分の発想力と身近にある物で、心から楽しい時間を過ごす事が出来ます。私はあの時のような感覚や気持ちを忘れる事無く、柔軟な発想を持ち続けていたいです。

【作品評価】

子供の頃の「楽しい」思い出のぬいぐるみというモチーフにして表現しています。アイデアとしては一般的であり文章の面白さがもう少しほしいところですが、ダイナミックな構図に加えてガラスの質感表現やかたちなどの描き方について表現力の高さを感じます。

【制作意図】

「楽」と聞き最初に思い浮かんだのは喜怒哀楽。人は昔から感情を記号化したがる。私が気になるのは楽の記号化、音符だ。音符自体は楽しさとイコールではない。悲しい曲であれ使われるのは全く同じ音符なのだ。それがなぜ音符一つが記号として使用されたとなると“楽”に直結するのか、気になってしまうのだ。

【作品評価】

「楽」という問題で、人間の喜怒哀楽の感情から、音符というモチーフについての感じ方を落とし込んだ作品で文章もよく書けています。自身が感じるイメージを描き込んだのは面白い印象で描写的にしっかりと描き込まれていてよい印象でした。

プロダクトデザインコース

問 題

将来の目標や自分の好きなプロダクトなどについて、
文章とイラストで表現しなさい。

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 379×252
画材：色鉛筆・マーカーなど

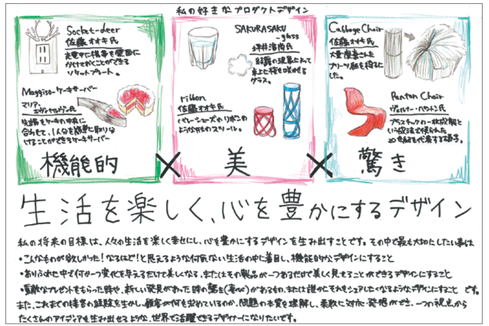
【出題意図】

プロダクトデザイン分野では、人が身体機能を拡張するためのあらゆる道具のデザインを行います。機能や使いやすさはもちろん、技術や生産性も考慮し、使用環境との調和を図れること、深い観察力と統合力、そして計画性を持つことを、デザイナーは求められます。そこで、次代を担うデザイナーとして、プロダクトデザインにおける興味や考えを表現できるかを見ます。

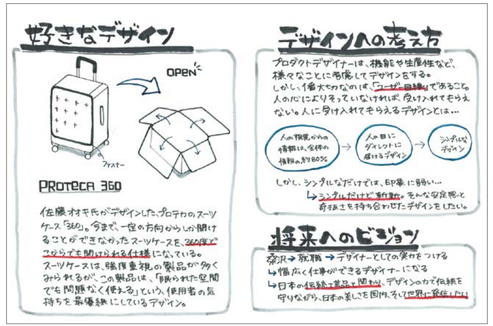
【評価のポイント】

●興味や考えが、具体的な内容と文章やイラストで
　表現できているか
●プロダクトデザインが担う将来のヴィジョンが示されているか
●自分の興味や将来像を社会との関わりの中で考えられているか

※参考作品は、2016年度自己推薦入試において作成したものです。



【作品評価】 好きなプロダクトを12点も取り上げており、それらを3つのテーマに分けて紹介しています。日頃からよく勉強していることがとてもよく伝わります。それを下段の将来の目標に関連させていることで、画面全体に調和の取れた内容になっています。見出しの文章を書体や色を工夫して強調すると、さらに印象に残ると思います。



【作品評価】 全体を3つの項目に分けて画面構成しており、第一印象のよい作品です。しかし、よく見ると、それぞれの項目に関連が感じられないのが残念です。全体にテーマを統一できれば、よりよかったと思います。また、画面全体の色数が少ないのは他の作品との比較では不利になる可能性があります。

【作品評価】 桑沢プロダクト卒業生の言葉を取り上げて、好きなプロダクトと将来の目標を関連付けています。最上段のタイトルは将来の目標の項目に関することですが、もう少し全体の内容に合わせると、よりよくなったと思います。色を効果的に使うことで見やすく好感が持てます。

スペースデザインコース

問 題

将来の目標や自分の好きなインテリアなどについて、
文章とイラストで表現しなさい。

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 379×252
画材：色鉛筆・マーカーなど

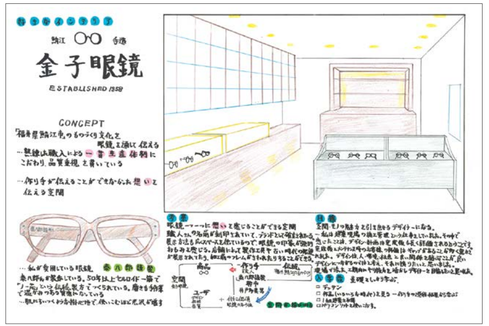
【出題意図】

インテリアとは、人と人がともに暮らしたり、楽しんだりするといった、人と人が快適に過ごす空間（スペース）の計画です。空間を外側からだけでなく、内側からとらえ、心に届くデザインを考えることが求められます。そこで、次代を担うデザイナーとして、住まいや商業施設、またそこで使われる家具などのインテリアデザインの中から興味のあるものを文章やイラストで表現してもらいます。

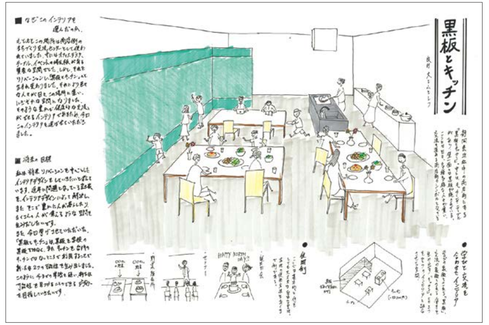
【評価のポイント】

●テーマに対して、具体的な内容で
　文章やイラストが表現できているか
●将来のヴィジョンが具体的な内容で書かれているか
●スペースデザインにおける自分の興味や将来像を
　社会との関わりの中で考えられているか

※参考作品は、2016年度自己推薦入試において作成したものです。



【作品評価】 タイトルや文字がしっかり表記されており、読みやすい工夫がされています。自分が愛用しているモノ（眼鏡）のこだわりはよく説明されていますが、店舗インテリア画は、もう少し描き込むとイメージも伝わりやすくなります。説明内容が十分にイラストで表現できていない点もありますが、楽しんで描いている姿勢が伝わり大変好感が持てます。



【作品評価】 軽妙なイラストの中に人物を入れ、実際に使われている様子がわかりやすく説明されています。レイアウトや構図に工夫がみられ動きのある楽しい画面構成です。インテリアを空間のデザインだけでとらえず、人々の交流の場として使用例をあげて説明していることが評価できます。

【作品評価】 好きなインテリアと将来の目標を左右に分けて、たいへんわかりやすい画面構成です。商品展示台のまわりだけでなく、もう少し室内全体を描く方が、インテリア空間の特色が表現できたのではないかと思います。特定のブランドショップを選んだことでより説得力のあるものとなっています。

【作品評価】 タイトルや文字の大きさに変化をつけ、読みやすい工夫がされていますが、やや内容不足の印象があります。好きなインテリアのイラストはこれだけでは伝わりにくいので、数を増やすとか部分を描くとかするとよいでしょう。将来の目標は、もう少し具体的な内容にまとめるとよいでしょう。

ファッションデザインコース

問 題

将来の目標や自分の好きなファッションなどについて、
文章とイラストで表現しなさい。

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 379×252
画材：色鉛筆・マーカーなど

【出題意図】

近年のファッション業界は、さまざまな表現で個性を発信しています。デザイン性やクリエーションはもちろん、今は売り場からのデザイン提案も一層強くなり、より消費者の目線や好みを反映した、ビジネスライクなショップも増えてきました。そこで、今後ファッションデザインを学ぶ上で、デザイン性だけにとどまらず、市場での新たな仕組みも視野に入れ、興味のある世界を文章やイラストで適切に表現できるかを見ます。

【評価のポイント】

●将来のヴィジョンが具体的な内容で書かれているか
●テーマに対して、具体的な内容で文章や
　イラストが表現できているか

※参考作品は、2016年度自己推薦入試において作成したものです。

【作品評価】とても個性的なスタイル画で、アイテムの組み合わせにも工夫が感じられます。書かれた内容からデザインコンセプトもイメージができ、とてもよく表現されています。デザイン画の色彩がベーシックカラーで構成されていますが、バッグなどの雑貨も加えることで、色彩の奥行きが広がります。

【作品評価】好きなファッションのスタイル画のバランスや、アイテムの特徴がとてもよく表現できています。様々なジャンルの映画から音楽まで幅広く興味をもち、そこからインスピレーションすることは大切です。色彩のバランスでは、スカートをグリーンとレッドのチェックにすると、また違った雰囲気になると思います。

【作品評価】好きなファッションのスタイリングがとてもよく表現されています。古着を組み合わせた自分らしさのお洒落に好感がもてます。また、学ぶ目的や目標が具体的に書かれてあり、将来テキスタイル関係も希望の一つと分かりました。スタイル画のバランスや色彩表現は少しダイナミックな色づかいでもよかったです。

デザイン専攻科（夜間部）
一般入試Ｂ日程 入試問題

全コース共通

●実技試験
（VDコース180分／PD・SD・FDコース90分）

●面接
事前に用意した自己PRのための資料を持参してもよい。

ビジュアルデザインコース

問 題

「浮」から思い浮かぶ「気になる物」を自由に考えてください。
配布された紙皿を自由に置き、紙皿にその「物」を入れたと想定して、
紙皿とその「物」のスケッチをしなさい。

※「物」の大きさは紙皿の大きさと比較し、現実とは違うサイズになってもかまわない。
※「物」は自分の好きな「物」に限らず、嫌いな「物」や苦手な「物」でもよい。
※必要に応じて、「物」や紙皿が数個あったり、紙皿の表面や背景に絵を描いてもよい。
※配布された紙皿は加工・変形してはいけません。
※配布された紙に鉛筆（黒）で表現すること。
※持参した物や試験会場内にある物は描かないこと。

作品の説明文を150文字程度で下の枠内に書きなさい。

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 270×234
画材：鉛筆など

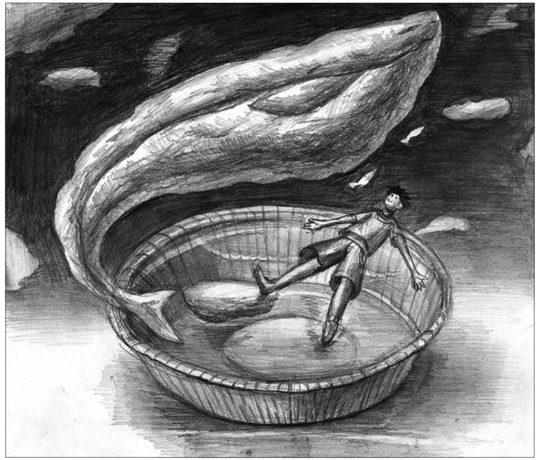
モチーフ

【出題意図】

テーマの「ことば」を自分の経験や関心をもとにイメージを膨らませ、あたえられたモチーフを正確に描写し、その中にイメージを自由に組み込み表現します。最後にその制作意図を論理的で適切な文章でまとめてもらいます。テーマである「ことば」とモチーフ（箱・紙袋など広い意味での「器」）は毎年変わります。アイデア（発想、着想）、表現（想像、視点）、スケッチ（描写、デッサン）、文章（日本語、論理）など、総合的な表現の力が求められます。日頃から身近な物をスケッチし、注意深く物を見ること。また、あたえられた「ことば」から自由に幅広く発想できる柔軟な発想力・表現力を養うことが大切です。

【評価のポイント】

●問題の「ことば」から表現しようとしているか
●「ことば」をもとに自分なりの発想が展開されているか
●その発想・イメージが必要とする「物」を
　想像や記憶で描くことができるか
●実際にあるモチーフ（器）を正確に描写しているか
●制作意図をきちんとした文でまとめる文章力があるか

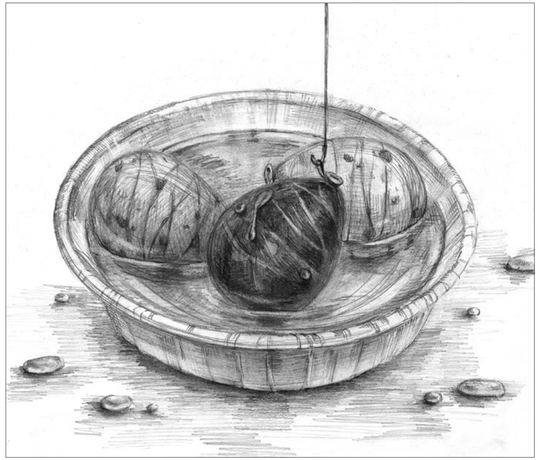


【制作意図】

私は雲を思い浮かべた。小さい頃、「あの雲は何に見えるのか」と想像をふくらませてよく遊んでいた。雲は自由に形を変えるため、いつも初めて見る形に飽きることはなかった。時には自分も想像の世界で雲を飛んでいた。私はあの時のような自由な発想で人をわくわくさせるようなデザイン作品を作っていきたい。

【作品評価】

出題の言葉の解答としてアイデアが明快です。絵もわかりやすくイメージできているため、ストーリーも感じさせます。モチーフの紙皿の描写をもっと描きこみがあれば、さらによくなるでしょう。



【制作意図】

私が「浮」から思い浮かべた物は、祭などの屋台で見かけるヨーヨーつりの、水に浮かぶヨーヨーです。カラフルなヨーヨーがたくさん水に浮かんでいるところが好きで、いとこのお姉さんに好きな色をとってもらって大喜びしていた幼い頃の自分を振り返り、大好きな夏のキラキラした思い出を思い浮かべて描きました。

【作品評価】

紙皿に水をはってヨーヨーを浮かべる工夫が一歩先のアイデア表現になっています。ただデッサンの描きこみのタッチが粗いため雑な印象になってしまっているので、丁寧さが必要でしょう。

プロダクトデザインコース

問 題

将来の目標や自分の好きなプロダクトなどについて、
文章とイラストで表現しなさい。

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 379×252
画材：色鉛筆・マーカーなど

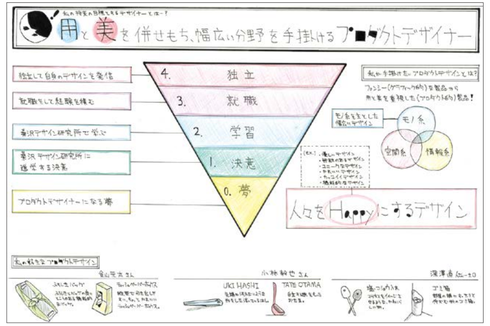
【出題意図】

プロダクトデザイン分野では、人が身体機能を拡張するためのあらゆる道具のデザインを行います。機能や使いやすさはもちろん、技術や生産性も考慮し、使用環境との調和を図れること、深い観察力と統合力、そして計画性を持つことを、デザイナーは求められます。そこで、次代を担うデザイナーとして、プロダクトデザインにおける興味や考えを表現できるかを見ます。

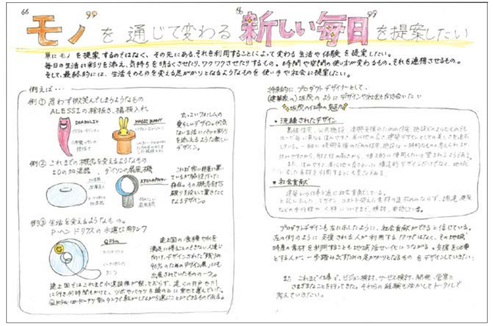
【評価のポイント】

●興味や考えが、具体的な内容と文章やイラストで
　表現できているか
●プロダクトデザインが担う将来のヴィジョンが示されているか
●自分の興味や将来像を社会との関わりの中で考えられているか

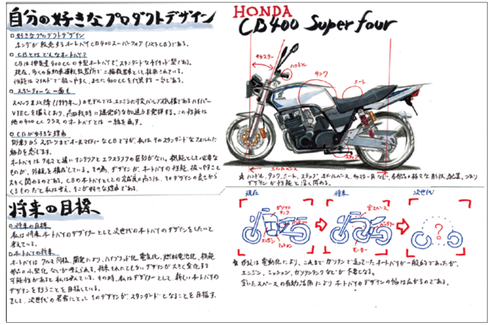
※参考作品は、2015年度自己推薦入試において作成したものです。



【作品評価】 タイトルや模式図などの構成がよいため画面全体の印象がよい作品になっています。また、下段の6点のプロダクト事例もスケッチの表現力が高くよく勉強していることが伝わります。しかし、中央の▽の意味が希薄な点と、用と美のタイトルであるのにその説明が少ないのが残念です。



【作品評価】 情報量は多いのですが伝えている内容はまとまりのある作品になっています。明るくワクワクさせるものの製品の紹介からデザインによる社会貢献の事例を挙げています。そして右下欄外で本人の考えを示しています。一枚の作品として全体の構成をまとめるとさらによくなります。



【作品評価】 オートバイのテーマだけで作られた作品です。上半分はオートバイマニアとしての記述とスケッチに見えます。しかし、それだけではなく、将来オートバイのデザイナーになりたいという気持ちが下半分から伝わっています。ポイントを絞った深い考察と将来の可能性をうまくまとめています。

スペースデザインコース

問 題

将来の目標や自分の好きなインテリアなどについて、
文章とイラストで表現しなさい。

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 379×252
画材：色鉛筆・マーカーなど

【出題意図】

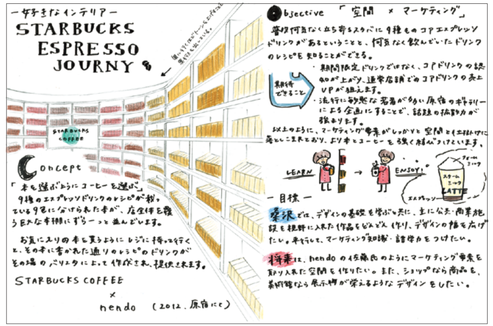
インテリアとは、人と人がともに暮らしたり、楽しんだりするといった、人と人が快適に過ごす空間（スペース）の計画です。空間を外側からだけでなく、内側からとらえ、心に届くデザインを考えることが求められます。そこで、次代を担うデザイナーとして、住まいや商業施設、またそこで使われる家具などのインテリアデザインの中から興味のあるものを文章やイラストで表現してもらいます。

【評価のポイント】

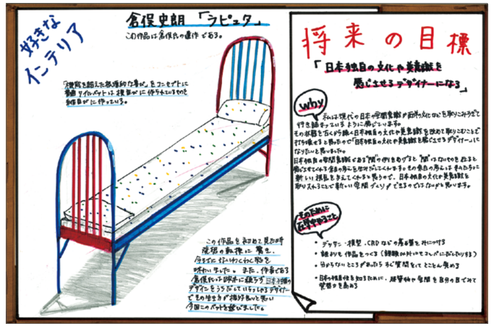
●テーマに対して、具体的な内容で
　文章やイラストが表現できているか
●将来のヴィジョンが具体的な内容で書かれているか
●スペースデザインにおける自分の興味や将来像を
　社会との関わりの中で考えられているか

※参考作品は、2015年度自己推薦入試において作成したものです。

【作品評価】 タイトルやイラストや文字の大きさに変化をつけるなど画面での工夫がされていますが、もう少し文字を読みやすくするとよいでしょう。「好きなデザイン」「入学後したいこと」「将来の目標」に分けて記述することで、より明確に自分の考えが伝わってきます。



【作品評価】 好きなインテリアについて、実際のショップを選んだことでより説得力のあるものとなっています。ショップの説明については、インテリア空間だけではなく、商品分析までしている点は、特に熱意を感じます。もう少し画面を整理するとより見やすくなるでしょう。



【作品評価】 好きなデザインと将来の目標を左右に分けて、たいへんわかりやすい画面構成です。桑沢出身の有名なインテリアデザイナーを例にあげ、具体的な作品のイラストで表現されています。将来の目標についても、なぜその目標を持ち、そのために在学中に何をやりたいのかを簡潔にまとめています。自分の考えを視覚的に伝える姿勢に大変好感が持てます。

ファッションデザインコース

問 題

将来の目標や自分の好きなファッションなどについて、
文章とイラストで表現しなさい。

解答用紙サイズ：A3ヨコ（420×297）　描画サイズ 379×252
画材：色鉛筆・マーカーなど

【出題意図】

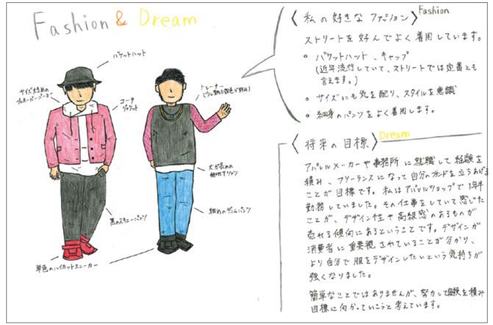
近年のファッション業界は、さまざまな表現で個性を発信しています。デザイン性やクリエーションはもちろん、今は売り場からのデザイン提案も一層強くなり、より消費者の目線や好みを反映した、ビジネスライクなショップも増えてきました。そこで、今後ファッションデザインを学ぶ上で、デザイン性だけにとどまらず、市場での新たな仕組みも視野に入れ、興味のある世界を文章やイラストで適切に表現できるかを見ます。

【評価のポイント】

●将来のヴィジョンが具体的な内容で書かれているか
●テーマに対して、具体的な内容で文章や
　イラストが表現できているか

※参考作品は、2014～2015年度自己推薦入試において
作成したものです。

【作品評価】問題のテーマとスタイル画をわかりやすく表現できています。ゴージャスな雰囲気に、細身のスキニーパンツとニットのコーディネートはおしゃれです。またシンプルなデザインのアイテムでも、小物のネックレスやバック、シューズなどで効果的にコーディネイトのポイントになっています。将来の目標では、仕事の経験で学んだスキルを生かしたお客様目線に非常に好感がもてます。



【作品評価】好きなファッションのスタイル画のバランスや、アイテムの特徴がとてもよく表現できています。これまでの仕事の経験で学んだスキルを生かし、帽子やシューズなどの小物もコーディネートされ、全体のスタイリングもカジュアルな雰囲気で色のバランスも伝わってきます。将来の目標も、これまでの経験からファッションにとって何が大切かを理解していることも好感がもてます。

【作品評価】好きなファッションのスタイル画のバランスや、アイテムの特徴がとてもよく表現できています。また、バックやシューズなどの小物もコーディネートされ、全体のスタイリングもカジュアルな雰囲気が伝わってきます。花のアクセサリーも合わせて、花のモチーフをプリント柄にしたりすることで、好きな花がデザインの中に生かされたらよりよかったです。

2017年度版「入学試験問題集」について

- この入学試験問題集は2017年度入学試験における問題および参考作品を収録したものです。
- 一部は2018年度入学試験内容の変更に対応した参考作品例を収録しています。
- 一般教養の問題には解答は附しません。
- 本書の内容を無断で複写・転写することを禁じます。