

芸術学部オープンキャンパス LIVE！チャットでの質問と回答

8月31日（月）～9月8日（火）に実施されたオープンキャンパス LIVE！でのチャット質問についてまとめております。ぜひ参考にしてください。

※オンライン授業や入試実施形式の記述に関しては、新型コロナウイルス感染症の状況を鑑み、変更する可能性がありますので、ご了承ください。

写真学科

（質問）海外で活躍されている方はいますか？

（回答）海外で仕事されている方は結構います。学科の先生方の中でも、海外で活動されて帰国された先生も多くいますし、例えば昨年度卒業の卒業生も2名海外に移住しました。一番多いのはアメリカのNYが今は多いと思いますが、この10年くらいでの卒業生が5名くらい活躍されています。

（質問）入学前に所持しておくべきものはあるでしょうか。

（回答）具体的に入学前に所持すべきものは、それほどありません。強いていうなら、モチベーションですね！カメラやパソコンなどは大学に入ってから案内がありますし、長い間使用するものですので、あまり焦らず学科の教員と一緒に準備していきましょう。

映像学科

（質問）現在の授業はオンラインでやっているのですか。

（回答）実習系の授業はオンライン形式が難しいため、大学で行っています。

（質問）一般入試A方式を受ける場合、国語、英語の他に高校で取っておくべき科目はあるでしょうか。

（回答）映像収録、編集にはあらゆる勉強が役立ちます。高校で学習する内容をしっかり勉強してください。

（質問）どんな資格が取れますか？

（回答）学芸員資格が取得できます。

(質問) 基礎+専門の授業だと授業や課題は大変なところもあるのでしょうか？

(回答) 高校と違い、大学の授業は自分自身でどの授業を履修するか選びますので、余裕をもって取り組めるようにカリキュラムを組むことも可能です。

デザイン学科

(質問) 面接の際に自己アピールできる資料や自作品などは学校の美術の授業で作ったものでも可能ですか。

(回答) もちろん可能です。ご自身で自信がある作品を見せてください。

(質問) 自宅制作の実技授業では具体的に何をやるのでしょうか。

(回答) 自宅で出来る制作もたくさんあります。デッサン制作などの手を使う演習やデザインで大切なアイデアを練る課題などです。対面授業もありますが、一部遠隔で教員と繋ぎながらPCの演習も行なっています。なお、これらは新型コロナウイルスの状況により対応が変わります。

(質問) 校内で制作する場合、何時まで作業することができますか

(回答) 平常時では、22:00まで制作をすることができます。

(質問) 一年間で多くてどれほどの作品を制作できますか？

(回答) 1年生は4領域の基礎を学ぶため、授業で多くの課題を制作することになります。高校までと違い、大学は個々の組んだカリキュラムによって受講するため、数は人によって違います。

(質問) 研究室を決める際に、体験できる機会はありますか。

(回答) それぞれの研究室の教員の授業を1・2年生で受講します。また、気になった研究室があれば教員や先輩に気軽に相談したり、その研究室に見学をしに行くこともできます。

(質問) 舞台をデザインするような仕事につきたいと思っているのですが、空間デザインではそのようなことを学べますか。

(回答) デザイン学科では、「舞台のデザイン、舞台の仕事」に特化はしていませんが、それらに通じる学びもあります。昨今の舞台の世界は、サイエンス・テクノロジー・デザイン・アート・映像などの境界を超える様に、広がっていています。関係する領域は、空間プロダクトデザインや映像情報デザインなどでの作品制作などです。舞台に関係する企業などへ進んだ卒業生もいます。

(質問) 鉛筆デッサンの実技の練習をするときに、どのような特徴のモチーフを用意するのがいいのでしょうか。

(回答) デッサンに慣れていない人はまずはシンプルな形のをモチーフしましょう。慣れている人はより複雑な形や質感の違うモチーフを複数組み合わせると良いでしょう。

(質問) デザイン学科から印刷会社へ就職した先輩はいらっしゃいますか。

(回答) います。

(質問) 総合型選抜Ⅱ期不合格の場合、Ⅲ期に出願することはできますか。

(回答) 可能です。

インタラクティブメディア学科

(質問) 作品のコンクールやコンテストなどの過去の受賞歴を教えてください。

(回答) 受賞歴をまとめたページはありませんが、ぜひインタラクティブメディア学科の Web サイトをご覧ください。

<http://www.int.t-kougei.ac.jp/>

(質問) 昨年度に正社員として雇用された会社を教えてください

(回答) 主な企業は (株) たき工房、(株) 博報堂アイ・スタジオ、(株) ハウフルス、(株) あとらす二十一、(株) ぴえろ、(株) レイ、(株) サーチフィールド
過去の主な就職先はホームページにも掲載されています↓

<https://www.t-kougei.ac.jp/gakubu/arts/im/future/>

(質問) 3dcg やプログラミングなどの知識があまり無くても、入学してから授業についていけますか？

(回答) 入学してゼロから学べます

(質問) インタラクティブメディア学科の CG などではデッサンなどの美術力はどれくらい必要ですか？

(回答) 作る CG の内容にもよりますが、全く無くても作ることはできます。美術力に応じて作る幅は広がります。

(質問) やはり、自分用にパソコンを持っていた方がいいと思うのですが、どんなものが

いいとかありますか？

(回答) 入学して学習の状況を見てから選ぶことをお勧めします。

(質問) 3DCG では、プレゼンボードまでどのくらいの期間で制作されていますか？

(回答) 学生 CG 作品のプレゼン資料でしたら 1 週間から半年まで内容に応じて制作期間の差があります。

アニメーション学科

(質問) 絵がそれほど得意じゃなくても、授業などについていけるものでしょうか

(回答) 入学生はさまざまなタイプの学生がおり、その中で全く絵が得意でない学生も入学してきます。学科のカリキュラムで基礎的な部分から行っていくので、まず意欲があれば大丈夫です。

ゲーム学科

(質問) インタラクティブメディア学科との違いってなんでしょう

(回答) ゲーム学科ではゲームについての歴史や研究なども行っていますので、ゲーム制作に特化していると思っていただいて結構です。

(質問) パソコンだけではなくスマホゲームの方にも役立つ授業がありますか？

(回答) 現状では、スマートホン専用のカリキュラムはありませんが3年生からのゼミ活動や4年生の卒業研究でスマートホンのゲーム開発をしている学生もいます

(質問) 在学中はどのプログラム言語を使用していますか？

(回答) 1年生ではC言語、2年生はC#,C++のC系になります

(質問) 受験の際に分野ごとに課題が出されていますが、入学後に多数の分野の授業を受けることは可能なのですか？

(回答) 1年生は他分野の授業が受けられますが2年生以降は分野ごとに専門授業は分かれます

(質問) デザイン分野を考えているのですが、文系でも授業についていけるのでしょうか。

(回答) まず絵がどれだけ描けるかが問題になります

(質問) 学部学科の男女比率とかどんなかんじですか？

(回答) ゲーム学科は 2020 年 10 月 1 日時点で、272 名中の 65 名が女子になります。

(質問) プログラムの授業ではソフトは何を使用しますか？高校生のうちから学んでおくべきことはありますか？

(回答) 基本は VisualStudio と Unity です。担当以外の科目でもほかにゲームエンジンのライブラリを使用しています。

(質問) デッサンの練習はどんなものが良いですか

(回答) 細かい練習内容になりますと美術部や美術予備校で指導してもらえると良いと思います。

(質問) 課題の数は学年が上がるにつれて増えるのでしょうか？

(回答) 履修する科目数で変わります。1, 2 年生のときは結構単位を稼ぐのに履修数が多くなる傾向ですので、前半のほうが多いかもしれません。4 年生のときは基本「卒業研究」だけが望ましいです。

マンガ学科

(質問) マンガ学科でキャラクターデザインについて学ぶことは出来ますか？

(回答) キャラクターデザインというのが、ライトノベルの表紙やゲームのキャラクターデザインのことであれば、学べます。経験豊富なゲスト講師などにも来てもらうような授業があります。

(質問) コロナで大学に直接オープンキャンパスなどで行くことが出来なかったのですが、受験になにか左右されますか？ また、個人で大学に行くことは出来ますか？

(回答) 個人でのキャンパス見学は可能なので、入試課に問い合わせしてみてください。

(質問) 学生募集要項のエントリーシートのテーマの「自分の全身像」とはどんなものでしょうか？

(回答) 「自分の全身像」は自画像でも良いですし、自身をキャラクター化したものでも大丈夫です。

(質問) マンガ学科を志したりマンガを描きたかったりそれらの職業に関わったりしたいと思ったのが遅く、8 月中のことでした。以前からイラストを描いたりはしていましたがマンガを描いた経験がありません。今までにマンガを描く決断が遅かったりマ

マンガを描く経験がなかったりした生徒はいらっしゃいますか？

(回答) マンガ学科に入学する人でも初心者が多いです。漫画を読んだことがないという人もいます。今後、マンガ学科で何を学びたいのかハッキリしている人は伸びますので、ご自分の目的に合わせて選んでください

(質問) スカラシップ選抜を考えている者です。試験の難易度について知りたいです。また、特待生に選ばれるにはどのくらいの成績を取ればよいでしょうか。

(回答) スカラシップということは成績優秀な方になります。希望する人が少ない場合は競争率が低くなりますので、年度によって違います。

(質問) オンライン授業についてお聞きしたいのですが、現在マンガ学科ではどのような形態でオンライン授業をされていますか？

(回答) 前期はオンライン授業が中心でしたが、機器を使うデジタルの授業などは時々対面(実際の教室で)気を付けつつ行います。ストーリーマンガの授業はすべてオンラインでした。発表や作品の相互講評などもオンラインで工夫して行っていました。

(質問) 課題の作品で重視するポイントは何ですか？(人がよく描けているか、ストーリーがわかりやすいか、など)

(回答) 漫画の場合は評価するポイントが多いので、何か一つ突き抜けた魅力があると良いと思います。ストーリーが下手でも絵がうまいとか。全部ダメでも勢いがあるとか。小さくまとまらずに頑張っって作品を描いてくれると嬉しいです。

(質問) 「自己をアピールできる資料」の中に2次創作のイラストは入りますか？

(回答) 2次創作は入試においては認められません。

(質問) ポートフォリオの四コマ漫画の8~16作品は、全て内容が違う方が良いでしょうか。それともシリーズ系で内容が繋がっていても良いでしょうか

(回答) 繋がっていてもバラバラでも結構です。

(質問) マンガ学科に三つ領域があるから、新入生は三つの中から一つを選びますか？

(回答) 新入生の頃はまだ選ばなくていいですが、3年生からのゼミでは選びますので、1年次から準備のために授業選択をしていただきます

(質問) 総合型選抜の課題2では、人物以外のキャラクターでも問題ありませんか。

(回答) 人格が感じられれば、動物でもモンスターでもロボットでもなんでも構いません。