

課題

ゲーム学科

●対象入試区分

AO入試 I期・II期/社会人入試・帰国生入試

●課題タイプ

企画提案型(企画分野)・ポートフォリオ型(デザイン分野)・論述型(プログラム分野)

●出題意図

課題①〈企画分野〉

企画はアイデアだけではなく総合力で評価される分野です。その力を何うために、形にした「企画書」の提出を求めます。

課題②〈デザイン分野〉

デザインでは表現する力、画力がなによりも大切です。表現する力を見るため、ポートフォリオによって多面的に評価を行います。

課題③〈プログラム分野〉

プログラムのためには、論理的な思考力が欠かせません。論理的に考える力、それを筋道を立てて説明する力を見る課題です。

●評価のポイント

課題①〈企画分野〉

アイデアを中心的に評価します。新しい「遊び」なのか、どんな「楽しさ」があるか、誰が「喜ぶ」のか。そうした情報を読んだ人に伝えるための、書面としての表現方法にも評価は左右されます。

課題②〈デザイン分野〉

オリジナル作品ではアイデアが豊かであるか、デッサンなどではものをよく観察しているかが評価のポイントとなります。ある程度の作品数があることが望ましいです。

課題③〈プログラム分野〉

テーマについて考察されているか、具体的な実現方法が述べられているかを見ます。説明内容がしっかりと伝わる文章になっていることも重要なポイントです。

課題内容

AO入試 I期・II期/社会人入試・帰国生入試

以下の①②③の中から、いずれか1つを選択してください。

課題①〈企画分野〉

オリジナルゲームの企画書:任意のA4判用紙(3枚程度)で表現してください。

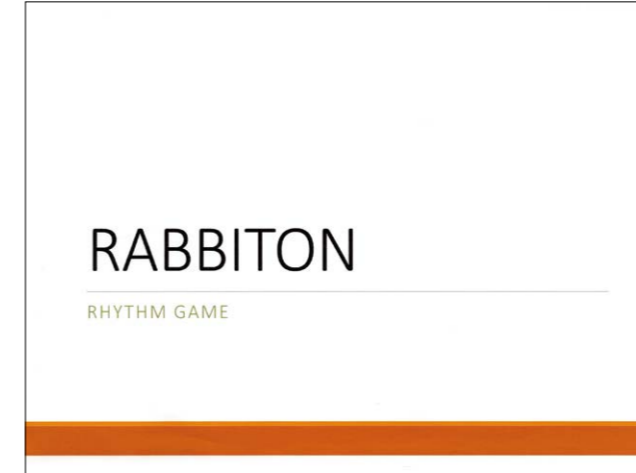
課題②〈デザイン分野〉

オリジナルイラスト・デッサン・CG等の平面作品:任意のA4判用紙に制作した作品を、市販のA4判ファイル1冊にまとめてください。

課題③〈プログラム分野〉

論述:身近にある製品で現在インターネットに接続されていないもののうち、インターネットに接続されるとおもしろいものを挙げ、活用法を市販の400字詰め原稿用紙(3枚程度)で論述してください。

①



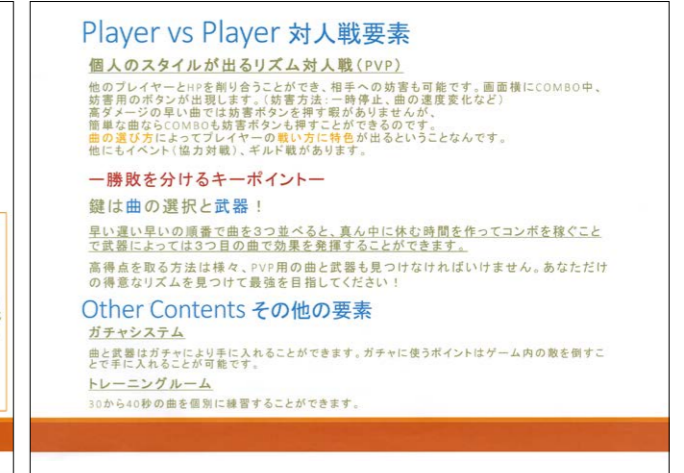
②



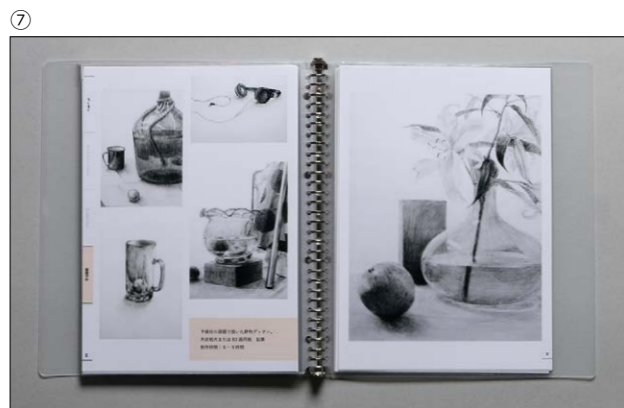
③



④



システムとしては既存のゲームを組み合わせたものですが、書面の見た目をスッキリさせる工夫があり、そこには好印象を持ちます。終盤でより多くの情報を伝えようと文字が多くなっているのは残念なポイント。あえてそこを我慢して「遊び」や「楽しさ」を意識した図版を中心にアピールすると、もっと良くなるでしょう



キャラクターデザインにこだわった構成で、キャラクター設定や描き込まれたイラストにゲームグラフィックへの強い思い入れが感じられます。さらに、基礎画力とデザインセンスの証明として、静物デッサン、石膏デッサン、平面構成、クロッキーを後半に挿入し、全体として「自分のやりたいこと」と「やれる基礎力」をアピールし、説得力のあるポートフォリオになっています。

私は、スーパーマーケットで店舗のデータを閲覧できるモニターをカートに付けただけだと便利になると考えます。

私がこれを考えついたきっかけは、初めて行ったスーパーマーケットで全体マップがなく商品の場所が分からなかった経験があるからです。

まず、モニターを付けることで買い物客にとっていくつかのメリットがあると考えます。一つ目に、全体マップが見れる機能です。これによって買いたい物の場所が一目で分かり時間の短縮に繋がり、時間に余裕が生まれます。二つ目に、チラシが見れる機能です。お買得な商品が分かることで選ぶ時の参考にしやすいと考えました。三つ目に、商品について検索する機能です。見れるデータは売り場や在庫の有無、似た商品です。これによって商品の場所がピンポイントで分かります。また、在庫がなかったものに似た商品が見れることで代用が効けば他店に移動する手間もなくなります。最後に、献立やレシピを提案してくれる機能です。これはメニューが決まっていない時にその日のお買得な商品で作れる料理や、前回の来店時に、購入したものや、参考にしたレシピを登録すると、それを把握した上で別のメニューを提案してくれるというものです。これによって献立を考える時間のない人や明確には決まっていなかった人が買い物をしやすくなると思います。

次にモニターがあることで生まれる店側のメリットです。一つ目は、人件費の削減が出来ることです。客が全体マップを見れることで売り場を聞かれることがなくなります。二つ目は、モニターにCMが流せるということです。これでCMを流したい企業とのスポンサー関係が結べるので、カートを設置する際にかかるコストの低下に繋がります。最後に、モニターによって顧客管理ができるということです。これによってその人に合った商品を提案することが出来、さらに購買意欲を煽ることも出来ると思います。

現在ネットショッピングが主流になってきました。この方法では、ワンクリックで購入することが出来、家から出ることなく買い物を済ませることが出来るという手軽さがあります。しかし、実際に目で見て買う訳ではないので届いてみて思っていたものと違ったという経験が私にはあります。だから、店に行って目で見たり、触ったりしてみなければしっかりと納得したものを買うことは難しいと思います。自分でより良い物を選んで買うためには実際に行くことが重要です。私が考えたモニターが実装されれば、目的の商品の所にスムーズに行くことが出来るため、しっかりと品物を確認する時間がとれます。よって、長い時間をかけることなく納得のいく商品が買えると考えます。

電化製品でないものを選択し、それをインターネットに接続することによって役に立つ場面を具体的に考えています。客の立場だけでなく店の立場でも分析している点が評価できます。自身の経験が反映されている点も良いです。