

## 課題

## デザイン学科

## ●対象入試区分

総合型選抜 I期・II期・III期 / 社会人入試・帰国生入試

## ●課題タイプ

企画提案型

## ●出題意図

身の周りにある多くのものは、デザイナーが何らかの意思を持ってデザインしたものです。これからデザインを学ぶにあたっては、デザイナーの意思を読み取ること、それを自分の視点に置き換えて考察すること、またその考えを分かりやすく伝えることはとても重要であると考え、課題はその適性を図ることを意図しています。また、「デザイン」という視点で様々なものを再認識することを期待しています。

## ●評価のポイント

問題を発見する力、その解決方法を考える力、そのアイデアを分かりやすく伝える力、これらを総合的に評価します。

## ●アドバイス

課題制作については本学ホームページ (<https://www.t-kougei.ac.jp/admission/arts/ao/aoguide/>) に詳しい説明がありますので参考にしてください。



## 課題内容

総合型選抜 I期・II期・III期 / 社会人入試・帰国生入試

あなたが興味・関心を持っている分野のデザインの中から「よくない」と考えるデザインを具体的に挙げ、なぜ「よくない」のかを説明し、それをよいデザインにするにはどうすればよいかを、任意のA4判用紙(1枚)に自由に表現してください。

※使用する画材は鉛筆・色鉛筆・マーカー類に限ります。

参考作品 総合型選抜 I期・II期・III期 / 社会人入試・帰国生入試

《作品A》



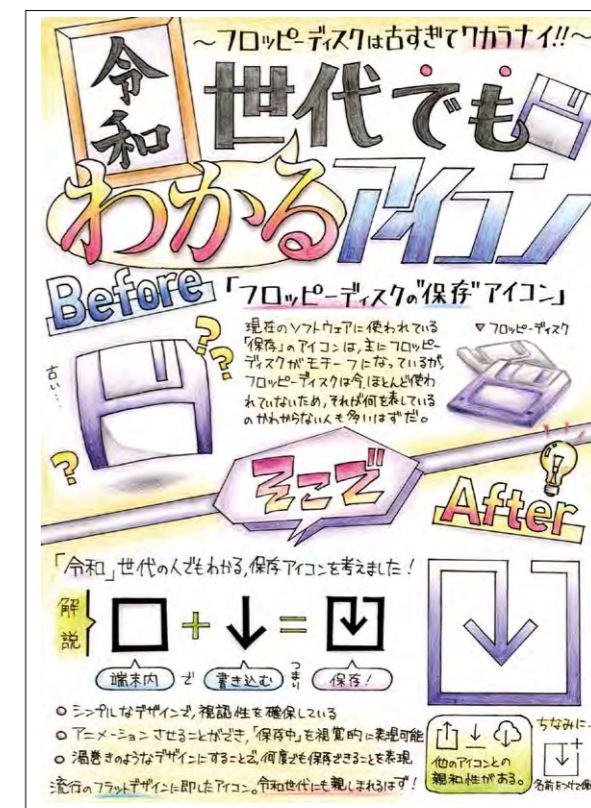
現状の問題点を整理し、それを単純な操作によって改善を試みています。包装を簡素化するなど、さらなる改善策はありそうですが、ネーミングをはじめ、ロゴタイプ、商品の形状やパッケージに至るまで、トータルにデザインが考えられており、リアリティを感じさせます。

《作品C》



観察、問題点の分析、解決の流れが図を使って明快にまとめられており、画面構成もメリハリがあり分かり易くなっています。既に似たようなコンセプトの傘が実際に商品化されているので、シャフトをずらす構造について本提案ではどのように実現するのか具体性が求められるところです。

《作品B》



具体的モノではなく、情報であるアイコンへの着眼が新鮮でした。あるモチーフが広く一般化してアイコンになる頃には、そのモチーフが古くなり現実の世界では見かけなくなる、という状況を問題に設定した点が鋭いです。「保存」アイコン以外の提案もあると、より説得力が増したでしょう。

《作品D》



USBメモリのようなスライド式ケースをキーカバーとして使うことで、視覚に頼らずに触覚で向きを判断させるという発想の転換がユニークで、構造もシンプルで実現性が高いアイデアです。磁石が鍵の向きを揃えて繋げるだけではなく、壁などに固定できることに気づいた点も使うシーンをよく捉えています。