

文化財保存修復学科

課題① 身近な文化財に関する調査計画書作成

課題内容	『あなたの暮らしの周りにある文化財について、その価値と保存を考えてみる』というテーマで、対象とする文化財の調査を行う。 そのための事前準備として調査計画書をA4サイズ・1枚で作成する（調査計画書は入学予定者向けサイトで配信する）。調査計画書は2月スクーリングに持参すること。 また、当日は計画内容を各自3分を目安に口頭で発表することができるよう、900字程度の文章にまとめてくること。
課題のねらい、ポイント	自分の身近にある文化財について調べ、どのように調査を実施すべきか考えをまとめる作業を通して、これから文化財保存修復を学んでいくために必要となる思考力と計画力を身に着ける。 また、調査計画を文章としてまとめ、人に伝える力（コミュニケーション力）と、教員からのコメントやアドバイスを理解し調査計画を発展させる力（意欲）を養う。
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none">・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人・美術や歴史、そして文化の継承に興味・関心のある人・探究心をもって新しいことに挑戦できる人
提出の仕方、期限	2月のスクーリングに各自持参すること。

課題② 身近な文化財に関する調査ポスター作成

課題内容	2月のスクーリング「調査計画発表書」発表後、学科教員からのコメント及びアドバイスをともに、新学期開始までに各自で調査結果を指定された以下の形式でまとめる。 【ポスター形式（545mm×788mm、模造紙半分の大きさ）】 作成方法、ポスター例など詳細はスクーリング時に説明するので、調査計画書のほか、各自筆記用具を忘れずに持参すること。
課題のねらい、ポイント	文化財が自分の身近にあることを認識し、可能な限りの手段で調査する。 また、文化財の歴史的な部分だけでなく、それがつくられた技術にも着目し、価値や保存について自ら考え、文章としてまとめることで、人に伝えるための力を身につけることを目的とする。前期に開講されている「保存修復調査演習1」の事前学習として取り組む。
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none">・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人・美術や歴史、そして文化の継承に興味・関心のある人・探究心をもって新しいことに挑戦できる人
提出の仕方、期限	4月に予定されている学科ガイダンスで指示予定

歴史遺産学科

課題① ふるさと一まちあるきマップ作成	
課題内容	<p>皆さんが暮らしているところや生まれたところにある身近な「歴史遺産」に関する「ふるさと一まちあるきマップ」をまとめてください（※様式は問いません）。単に現状を細部にわたり紹介するようなマップでなく、その歴史遺産の保存や活用に関して生じている問題点やギャップを見つけ出し、どうしたら改善できるかを考えてみてください。</p> <p>新型コロナウイルス感染症の状況にもよりますが、無理のない範囲で実際に現場に足を運び、現状を記録し、資料等を集めてください。作成する際には名称のほか、写真、イラスト、簡単な解説を付けるなど、見やすさを工夫してください。</p> <p>「ふるさと一まちあるきマップ」では20件以上の「歴史遺産」をプロットしましょう。ここでいう「歴史遺産」とは、指定された「文化財」だけをいうのではなく、あなたが歴史を感じる、住民の方々が親しみをもっている過去のモノやコトを指します。</p>
課題のねらい、ポイント	<p>本課題のねらいは実際に地域を歩いて、普段意識していない日常のなかにある他種多様な「歴史遺産」を再発見することです。点在しているもののなかに共通する歴史的背景やストーリー、場所と場所、モノとモノ、場所とモノがつながるストーリーがないかを考えながら歩くと良いでしょう。さらに歴史遺産学科の「ビジュアル・アウトプット」、他者に何をどのように分かりやすく伝えるか？その柔軟な思考と工夫が試されます。これは試験ではなく、自らに課す訓練だと思ってください。試験は一時ですが、この課題は日常の反復による訓練として理解して下さい。</p>
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人 ・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	<p>2/7（金）までに下記の歴史遺産学科準備室へ郵送（消印有効）</p> <p>〒990-9530 山形県山形市上桜田3丁目4-5 東北芸術工科大学 歴史遺産学科準備室</p>

■自主トレ■ 小論文

課題内容	<p>下記に示した3つテーマ（専攻分野）の中から1つを選択し、A4用紙2枚程度（字数制限なし）で小論文を作成してください（縦書き・横書き、手書き・PC使用は自由）。必ず文献、参考図書（2冊以上）を記入。本文中で、他者の文章、意見を引用するときは必ず「」を付け、自他の区別が明確になるように記述してください。なお、小論文の表紙として、選択した分野と番号、受験番号、氏名を記載したものを付けてください。</p> <p>①【考古学・古代史】自分の住む地域あるいは周辺にある「遺跡・史跡」の一つを選び、その内容と保存・活用状況を調べ、これを地域のためにもっと活かすにはどうしたらよいか、自分の考えを述べなさい。</p> <p>②【歴史学】自分の住む地域に関わる歴史上の人物を調べ、その人物をより多くの人に知ってもらうことで現代に活かす方法がないか、自分の考えを述べなさい。</p> <p>③【民俗学・人類学】これからの日本の農山漁村、いわゆる第一次産業主体の生き方はどのようにあればいいのでしょうか。具体的事例を取り挙げ、自分の考えを述べなさい。</p>
課題のねらい、ポイント	<p>上記の問題はいずれも簡単なことではありません。性急に答えを求めめるのではなく、問題点や課題を理解することが重要です。自分の考えを周囲の人に話したり、意見を聞いたりすることでアイデアが膨らみます。また新たなニュースソースを得るきっかけともなります。この課題は中学・高校の教育で学んできた社会科分野の基礎学力と知的探究心が試されます。</p>
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人 ・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	<p>2/7（金）までに下記の歴史遺産学科準備室へ郵送（消印有効）</p> <p>〒990-9530 山形県山形市上桜田3丁目4-5 東北芸術工科大学 歴史遺産学科準備室</p>

美術科 日本画コース

課題① 風景着彩（室内または室外）	
課題内容	木炭紙大の着彩（水彩、画用紙）・1枚 スクーリングの際に、どのような意図を持って取り組んだか口頭で発表できるよう200字程度の文章をまとめてくること。
課題のねらい、ポイント	独自の視点と感性で場所・構図を選び、写真を使わずにその場で粘り強く描くこと。
アドミッションポリシーとの関連事項	・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

課題② 細密着彩	
課題内容	F6程度の着彩（水彩、画用紙）・1枚 モチーフとの出会いを大切に、自分が気持ちを込められる物を選ぶこと。 スクーリングの際に、どのような意図を持って取り組んだか口頭で発表できるよう200字程度の文章をまとめてくること。
課題のねらい、ポイント	写真を使わずに、対象物をよく観察し、限界まで画面に挑んで描ききること。 モチーフの実物大か、少し大きく描くことが望ましい。
アドミッションポリシーとの関連事項	・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

■自主トレ① 一冊まるごと写生	
課題内容	F6サイズのスケッチブック一冊。 描画材、題材（モチーフ）は自由
課題のねらい、ポイント	写真を使わずに、題材（モチーフ）への独自の視点、粘り強い観察力を培う。 写生を通して、本質に迫る姿勢を養う。
アドミッションポリシーとの関連事項	・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

■自主トレ② 推薦図書とレポート作成	
課題内容	日本画・日本美術に関する推薦図書から一冊を選び、レポート（感想や考えたこと）を書いてください。手書きではなく、パソコンを用いて執筆。A4縦書きで、文章にはタイトルを付け、表紙にタイトル・氏名・読んだ本について必ず記入。印刷したものを持参してください。 推薦図書は、入学予定者向けサイトにて配信します。
課題のねらい、ポイント	日本画コースは、絵を描くことと、絵について考えることを両輪にしながら、「画力と思考を積み重ね、今日の日本画を探究する」をコンセプトにカリキュラムが設計されています。具体的には、美術史の講義や演習ごとの研究会を通して、自分の考えを深めていくのです。スクーリングでは、日本画・日本美術についての本を1冊以上読み、自分の考えを記すことで、1年生から始まる学修の導入とします。「自主トレ」ではありますが、本から美術の広い世界を知り、ぜひ積極的に取り組んでください。
アドミッションポリシーとの関連事項	・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人 ・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

美術科 洋画コース

課題① 油彩 30号～50号	
課題内容	テーマは自由。ただし、観察を元にじっくり制作してください。
課題のねらい、ポイント	自分が描きたいものを吟味し構図や空間、形態や色彩などの絵画的要素を踏まえて制作することを求めます。写真・イメージに頼りすぎずに実在の対象をしっかり観察し、時間をかけて描いていきましょう。 ※テーマや制作意図などを400字程度で記入して下さい。（入学予定者向けサイトで配信された課題コメントシートを課題ごとに合わせて提出。）
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参。

■自主トレ スケッチブックF6 1冊(20枚綴りのもの)	
課題内容	モチーフ1～2個を台の上に置いて描いて下さい。（モチーフの下に白い紙などを敷くと陰影等把握がしやすい。） ※自画像や手、果物や器物などをモチーフとして描くことも可。描画材は鉛筆を使用して下さい。
課題のねらい、ポイント	徹底的に観察して描くこと。鉛筆は3H～6Bまでの幅を使って、モチーフの明暗や色味の違い、正確な構造を意識して描くこと。質感の違いに応じて鉛筆の塗り方や重ね方を工夫すること。可能な人は20枚全てチャレンジしてみてください。
アドミッションポリシーとの関連事項	・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参。

美術科 版画コース

課題① 鉛筆デッサン	
課題内容	<p>モチーフ1～2個を台にセットし、20点静物をデッサンしなさい。</p> <p>モチーフ1個の場合は、石、布、野菜など質の違うものをそれぞれ選ぶこと。</p> <p>モチーフ2個の場合は、「硬いものと柔らかいもの」「透明なものと不透明なもの」「人工物と自然物」など対比するテーマを決めてモチーフを選択すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・モチーフ構成：配置自由 ・用紙、サイズ：F8スケッチブック ・制作時間：それぞれ1日1時間以上×5日間以上=5時間以上取り組むこと。
課題のねらい、ポイント	<p>観察することと描くことを習慣づける。表面的な上手下手に終始せずしっかり描きこむこと。形を立体的に捉え明暗の調子に留意して描くこと。質感の違いを観察して描くこと。</p>
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

課題② 表現したいものを描く	
課題内容	<p>今後制作してみたいものをテーマに自由に描いて下さい。素材や技法、支持体は自由。</p> <p>サイズは四つ切程度、1点</p>
課題のねらい、ポイント	<p>ただ描きたいものを描くだけでなく構図や画面の要素も考え、細部までしっかりと気を配り完成させること。</p>
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

美術科 総合美術コース

課題① じっくり・しっかり観察して描く	
課題内容	鏡に映った自分を見つめ、じっくり観察して自画像を描きましょう。目鼻口の形、まつ毛、髪の毛のくせ、ホクロなどが観察できたものを全て描き出していきます。 *サイズはB3サイズ、鉛筆で描くこと
課題のねらい、ポイント	観察して気づいたことを、しつこく描きだすことを一番の目的としています。観察する姿勢は、これからの制作やプロジェクトを行う上での基盤となります。形態のずれ、明暗の表現などに囚われずに描き出してみましょう。 高校で美術を選ばなかった方は、描くことを体験する機会にもなります。しっかりと観察して描いてみましょう。
アドミッションポリシーとの関連事項	・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	2月のスクーリング時に持参

課題② 私のまちの“いいところ”ガイドの作成	
課題内容	自分が住んでいるまち（市町村や身近な地域範囲）の“いいところ”を探してください。WEBや書籍の情報だけではなく、自分の脚で調査することが大事です。とにかくまちを歩いて“いいところ”を見つけましょう。また、まちの人にインタビューをしてもいいかもしれません。それをもとに、私のまちの“いいところ”ガイドを作成してください。有名な名所紹介ではなく、独自の視点で制作してください。 A3サイズ用紙を2つ折りにしてパンフレット形式で表現してください。画材、技法は自由です。
課題のねらい、ポイント	*自分の脚を使って、まちを調査することもねらいのひとつです。これまでに紹介されている観光スポットだけが“いいところ”ではありません。まちを改めて調査することで今まで気がつかなかったまちの良さを発見してください。 *調査内容をもとに、独自にテーマを決めて自分なりの視点でガイドを作成してください。自分が伝えたいことをわかりやすく、きれいに表現することも大事です。 *「自分のまちは何もない」と決めつけるのではなく、自分で面白い姿勢が大事です。
アドミッションポリシーとの関連事項	・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	4月に入学後講評します。

■自主トレ①■いろいろな生涯学習施設を見に行こう	
課題内容	全国には美術館、博物館、公民館等がたくさんあります。これらの施設に足を運び、作品鑑賞やイベント参加などを積極的に行ってください。そして良かったと思うところ、こうしたらもっと良くなると思うところなど、さまざまな気づきをノートにつけてください。
課題のねらい、ポイント	様々な生涯学習施設をたくさん体験することが目的です。
アドミッションポリシーとの関連事項	・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	4月入学後に持参。 ※この施設巡り感想ノートは入学後もずっと続けてほしいと思います。

■自主トレ②■さまざまなモチーフをじっくり・しっかり観察して描く	
課題内容	自分を描くこと以外にも様々なものをじっくり・しっかり観察して描いてみましょう。 *モチーフの例：ポーズをした自分の手、お気に入りの物（静物）、友人など・・・ *サイズはB3サイズ、画材は鉛筆
課題のねらい、ポイント	観察して気づいたことをしつこく描きだすことを一番の目的としています。また、何度も描くことによって、モチーフのとらえ方、描き方を模索することも重視します。
アドミッションポリシーとの関連事項	・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	2月のスクーリング時に持参。

美術科 彫刻コース

課題① 鉛筆デッサン	
課題内容	<ul style="list-style-type: none"> ・手を2つ、一枚の画面に構成し、鉛筆を使ってデッサンする。 ・四つ切画用紙 一枚
課題のねらい、ポイント	<p>デッサンを通して「観察力」「構合力」「描写力」を培います。身近なモチーフである手の構造を理解しながら、自然な動きと魅力的な空間を意識して描いてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手の骨格や筋肉のつき方などを理解して描くこと。 ・画面の構図を意識して2つの手を構成すること。 ・2つの手の空間的な位置関係を明確に設定して描くこと。
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

課題② 美術に関する読書感想文	
課題内容	<ul style="list-style-type: none"> ・『増補新装カラー版20世紀の美術』（末永照和監修、美術出版社）（定価2,700円）を通読し、6章「20世紀前半の彫刻」および11章「20世紀後半の彫刻」から興味のあることについて自由に書いてください。 ・原稿用紙2枚程度 ・スクーリング時に発表してもらいます
課題のねらい、ポイント	<p>この本は20世紀の美術の流れについて、作家や作品の写真とともにわかりやすく学べる教科書となっており、美術史のベストセラーです。一人一冊持っておくと入学後の4年間でも十分に使えます。美術への理解を深めるために、また入学後の学修の基盤作りとして取り組んでください。ここで紹介される作者の作品はほんの一部なので、気になった作者については作品を他で検索してたくさん見る（知る）ことでより理解が深まります。美術史を難しいものとして敬遠せず、作品を鑑賞して楽しみながら学びましょう。</p>
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人 ・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

工芸デザイン学科

課題① 鉛筆デッサン（平面上モチーフ）	
課題内容	「形の正確さと素材感」をテーマに、柄の入った布(柄、大きさは自由)と工業製品単体(ビン、缶、箱などモチーフ、数は自由)と植物単体(野菜、花、果物など)を組み合わせ平面上に構成し鉛筆で描きなさい。また作品には氏名と制作時間を右下に小さく記入してください。 ※四つ切り画用紙 2点以上提出
課題のねらい、ポイント	観察力を身につける課題です。見える表面を観察するだけでなく、その物の本質を見極め、基本的な構造、比率、バランス、素材感などを捉えることが必要です。また、そのモチーフの特徴が伝わるよう、工夫して平面に構成することも大切です。これらのことが他者にしっかり伝わるように描いてください。
アドミッションポリシーとの関連事項	芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

課題② 鉛筆デッサン（空間に構成）	
課題内容	「想像力と構成」をテーマに、ロープまたは紐(素材、長さ、本数は自由)と工業製品単体の同じものを複数(ビン、ガラス製品、缶、箱など)を組み合わせ空間に構成し鉛筆で描きなさい。また作品にはタイトルと氏名を右下に小さく記入してください。 ※四つ切り画用紙 2点以上提出
課題のねらい、ポイント	構成力を身につける課題です。空間に物が浮遊している様子を描きます。実際に空中には配置ができないので画面の中に想像して構成します。モチーフの基本的な構造、比率、バランス、素材感などを捉えることは勿論、同じものが空間に配置されていることが表現されなければなりません。作品のテーマ、モチーフの選び方、構成の仕方などをしっかりと考え抜いた上で進めてください。これらのことが他者にしっかり伝わるように描いてください。
アドミッションポリシーとの関連事項	芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

課題③ 鉛筆デッサン（三面図）	
課題内容	「展開図」をテーマに、家の中にある製品から一つ探し、鉛筆デッサンをしてください。またその立体を三面図でもデッサン表現にて説明してください。四つ切り画用紙の右上に製品のデッサン、左下に正面図、左上に平面図、右下に側面図も鉛筆デッサンにて表してください。（定規の使用は可）そして氏名を画面の右下に小さく記入してください。 ※四つ切り画用紙 2点以上提出
課題のねらい、ポイント	製図の力を身につける課題です。製品の選定は自由ですが、三面図で表すことのできる製品を選定してください。立体を具現化できる能力（入試で学んだ三面図を使い他者に伝えられる力）が身についたかをチェックします。
アドミッションポリシーとの関連事項	芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

文芸学科

課題① 旅のしおり（小冊子）を作成する	
課題内容	<p>以下のルールを守ったうえで、「参加メンバー6人で3泊4日の旅行」の日程を考え、その旅を具体的に想像できるような、魅力的なしおり（小冊子）をひとりで作成して提出してください。なにをしいく旅なのか、コンセプトを決めること。手書きでもよい。 ※グループ課題ではなく自分ひとりで考えて書く課題です。</p> <p>①予算は一人10万以内（60万） ②利用する交通機関は発着の時間も明記すること。飛行機などの早割、鉄道などの学割などが使用できる。 ③車の運転免許を持つ者が一人いるとする。ただし、車はだれも保有していないものとする。 ④宿泊する宿や食事をする場所などは具体的な店舗を選び、宿泊代や食事代も明記すること。参照したWEBはURL、書籍や雑誌はタイトルと発行年を必ず明記すること。 ⑤宿泊先の連泊は認めない。 ⑥旅程と、なににいくらかかるか、個々人の自由時間などもわかるようにしてください。お土産代などは含まないが、菓子や飲料などを含む食事代はだいたいの金額でよいので予算に入れること。 ⑦東京ディズニーランド、USJなどの遊興施設訪問以外にすること。 ⑧団体で行動する時間を大事にできる旅程にすること（つまりずっと個人行動という旅程は認めない）。集合時間、集合場所、緊急連絡先など、参加メンバーが安心できるしおりにしましょう。 ⑨どういう参加メンバーなのかは、あなた次第です。特に決めなくても構いませんし、決めてもいいです。</p> <p>縦書き、横書きは問いません。両面を使用してもいいです。複数枚に渡るしおりはホチキスなどでとじ、紙がばらけないように冊子にしてください。カラーでもモノクロでも構いません。写真やイラストは引用元を明記するように。</p>
課題のねらい、ポイント	<p>旅程の構成力、想像力、企画力、そして魅力的なしおりが書けるかというプレゼンテーション能力、文章力をチェックします。とにかく楽しい旅を計画してくればOK！ 十分な下調べができるかどうか、また調べた雑誌やWEBをしっかりと明記できるかということもポイントです。無断引用は許しません。</p>
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人。
提出の仕方、期限	2月のスクーリングに持参してください。授業時に教室に展示し参加学生が閲覧します。

課題② 書籍リストを作成する	
課題内容	<p>●これは2月のスクーリング以降に取り組む課題です● 大学に入学して以降、卒業するまでに読みたい本を、40冊挙げなさい。 著者名、書名、出版社を明記すること。 ただし、同一著者の著作は2冊までエントリー可能とする。 2月のスクーリング時に配布する専用シートを使用して、シートの指示にしたがって記入欄を埋めてください。記入欄には「執筆者名（自分）」を明記すること。作成方法はシートに直接手書きで記入してください。</p>
課題のねらい、ポイント	自分の興味と関心の幅を自覚することができるか。また、長期的な計画を立てられるかどうか。
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人
提出の仕方、期限	4月のガイダンスに持参してください。

課題③ 具体的なエピソードを書く	
課題内容	<p>●これは2月のスクーリング以降に取り組む課題です● 高校在学中にあった「おもしろかったこと」や笑ったことを、それを経験していない人にも伝わるように具体的に3つ書いてください。長さは問わない。こちらはファイル形式、手書きどちらでも構わないが、ハンドアウト（手書き）またはプリントアウトした状態で提出すること。</p>
課題のねらい、ポイント	自分の興味と関心の幅を自覚することができるか。自分以外の人間と共有するために伝えるように具体的なエピソードを書く文章力があるか。
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人
提出の仕方、期限	4月のガイダンスに持参してください。

課題④ タイピングに習熟する

課題内容	●これは2月のスクーリング以降に取り組む課題です● スクーリングで配布した文章を、PCでまったくおなじ文章をタイピングして提出する。 入学後、PCでの入力、タイピングは必須になる。両手の指を駆使して手で書くよりもはやく入力できるようにしておくことが望ましい。 タイピングができないと大変な大学生活になることが予想されますので、見たものをそのままタイピングする、というレッスンを個人的にもしておきましょう。
課題のねらい、ポイント	思考やアイデアを邪魔しない、あるいはストップしない程度のスピードでPCでのタイピングができるようになるように。
アドミッションポリシーとの関連事項	・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人
提出の仕方、期限	4月のガイダンスに持参してください。

プロダクトデザイン学科

課題① 観察スケッチ	
課題内容	<p>身近にあるプロダクトを観察しスケッチを行う。 教科書として「気になるモノを描いて楽しむ観察スケッチ 檜垣万里子（著）」を購入し、スキルを学びながら課題に取り組む。 モチーフは自由に設定のうえ、提出日までに5種類以上のプロダクトをスケッチし、クリアフォルダーに1ページ1枚ずつストックする。</p> <p>画材：鉛筆、サインペン、色鉛筆やカラーマーカー、絵具など着彩方法は自由 A4サイズのコピー用紙（横位置で使用）、A4サイズのクリアフォルダー</p> <p>※詳細は、以下リンクから課題資料を参照。（P1~8） 入学前自主トレーニング資料2025</p>
課題のねらい、ポイント	<ul style="list-style-type: none"> ・身近なプロダクトをじっくり観察することにより、デザインの意図を読み取り、消費者としてではなくデザイナーとしてのモノの見方や関わり方を身に付ける。 ・プロダクトデザイナーとして必要な観察力や、表現力を身に付ける必要性を学ぶ。
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	4月の1年生学科ガイダンス日に持参（プロダクトデザイン学科準備室に提出）

課題② 課題図書レポート	
課題内容	<p>課題図書数書の中から興味のある1冊を購入し読書後にレポートを作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レポートは指定の書式に従って記述する。 <p>※詳細は、以下リンクから課題資料を参照。（P9） 入学前自主トレーニング資料2025</p>
課題のねらい、ポイント	<p>デザインに関する予備知識や関心、考え方を学び、入学後の学習をスムーズに行う。 書籍の内容を構造的に理解し、レポートにまとめることで論理的な思考力を身に付ける。</p>
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	<p>2025/2/1（土）までに、以下URLからMicrosoft Formsにて提出。 https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=X7OYBct4ukmlntVIBt71plCV5oYnm0XNs8LcCaPXuJIZUMUZGM1UwQ1M2QkEzTjZRNEFISUZQOU4yUC4u</p> <div style="text-align: center;">  </div>

建築・環境デザイン学科

課題①-1 プレゼンテーション／身近にある魅力的な建物と周辺環境を調べよう

課題内容	自分の住まわちや近辺にある建物とその周りの環境について、実際に足を運んで調べてください。調べたことについて、絵や写真を添え、A2サイズ（420×594）のケント紙1枚（片面ヨコ置き）にまとめてください。スクーリング当日には、他の人にも分かりやすくプレゼンテーション（発表5分程度、質疑応答含む）をしてください。
課題のねらい、ポイント	興味のある建築デザインを探り、知識を深めるための課題です。
アドミッションポリシーとの関連事項	・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	プレゼンテーションの前に事前チェックを行うため、1月31日（金）17:00までに、調べたことをまとめたA2用紙の全体を写真に撮り、建築・環境デザイン学科のメールアドレス（env.info@aga.tuad.ac.jp）に写真データを添付してメールで送ってください。メールのタイトルを「入学準備PG課題」とし、本文には必ず「自分の名前」、「調べた建築」を記載してください。 A2用紙の原本は2月7日（金）に行われるスクーリングの際に持参し、当日プレゼンテーションをしてもらいます。

課題①-2 プレゼンテーション／建築家について調べよう

課題内容	建築家について調べてください。できれば、課題①-1で調べた建物の建築家が望ましいですが、違う建築家でも構いません。調べたことについて、絵や写真を添え、A2サイズ（420×594）のケント紙1枚（片面ヨコ置き）にまとめてください。スクーリング当日には、他の人にも分かりやすくプレゼンテーション（発表5分程度、質疑応答含む）をしてください。
課題のねらい、ポイント	興味のある建築デザインを探り、知識を深めるための課題です。
アドミッションポリシーとの関連事項	・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	プレゼンテーションの前に事前チェックを行うため、1月31日（金）17:00までに、調べたことをまとめたA2用紙の全体を写真に撮り、建築・環境デザイン学科のメールアドレス（env.info@aga.tuad.ac.jp）に写真データを添付してメールで送ってください。メールのタイトルを「入学準備PG課題」とし、本文には必ず「自分の名前」、「調べた建築」を記載してください。 A2用紙の原本は2月7日（金）に行われるスクーリングの際に持参し、当日プレゼンテーションをしてもらいます。

課題② プレゼンテーション／課題①について興味を広げ追求しよう

課題内容	2月スクーリングでのアドバイスを受け、そこからさらに興味を広げ、関連する建築や建築家について調べてください。課題①と同様に、A2サイズ（420×594）のケント紙2枚（片面ヨコ置き）にまとめてください。
課題のねらい、ポイント	興味のある建築デザインを探り、知識を深めるための課題です。
アドミッションポリシーとの関連事項	・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
提出の仕方、期限	入学後の学科ガイダンス時に提出してください。

課題③ 読書感想文

<p>課題内容</p>	<p>課題図書から3冊を選んで読み、それぞれA4レポート用紙1枚に感想をまとめてください。</p> <p><課題図書></p> <ul style="list-style-type: none"> ・『日本のカタチ2050』竹内昌義・馬場正尊・マエキタミヤコ・山崎亮/晶文社 ・『風景資本論』廣瀬俊介/朗文堂 ・『研究者が本気で建てたゼロエネルギー住宅 断熱、太陽光・太陽熱、薪・ベレット、蓄電』三浦秀一/農産漁村文化協会 ・『RePUBLIC 公共空間のリノベーション』馬場正尊+OpenA/学芸出版社 ・『銭湯から広げるまちづくり:小杉湯に学ぶ、場と人のつなぎ方』加藤優一/学芸出版社 ・『建築家への道』吉田研介・内藤廣・北山恒・新井清一・小嶋一浩・妹島和世・鈴木了二・坂茂/TOTO出版 ・『火と水と木と詩-私はなぜ建築家になったか』吉村順三/新潮社 ・『住宅論 (SD選書049)』篠原一男/鹿島出版会 ・『住まいの基本を考える』堀部安嗣/新潮社 ・『団地再生計画/みかんぐみのリノベーションカタログ』みかんぐみ/LIXIL出版 ・『パークナイズ 公園化する都市』馬場正尊・飯石藍・小川理玖・菊地純平(著),木下まりこ・中島彩・和久正義/学芸出版社 ・『図解 エコハウス』竹内昌義・森みわ/エクスナレッジ ・『あたらしい家づくりの教科書』前真之・岩前篤・松尾和也・今泉太爾・森みわ・竹内昌義・伊礼智・水上修一・三浦祐成/新建新聞社 ・『これからのリノベーション』伊藤菜衣子・竹内昌義・松尾和也/新建新聞社 ・『原発と建築家』竹内昌義・松隈洋・後藤政志・佐藤栄佐久・池田一昭・清水精太・林昌宏・三浦秀一・飯田哲也/学芸出版社
<p>課題のねらい、ポイント</p>	<p>建築や環境デザインについての知識を養うための課題です。</p>
<p>アドミッションポリシーとの関連事項</p>	<p>・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人</p>
<p>提出の仕方、期限</p>	<p>入学後の学科ガイダンス時に提出してください。</p>

映像学科

課題① 課題映画・展覧会のレポート

課題内容

みなさんに観てもらいたい映画、行ってもらいたい展覧会のリストを提示しますので、その中から映画を3本、展覧会を3か所選んで鑑賞し、レポートにまとめて下さい。

●鑑賞のポイント

【映画】

- ・作品の意図は何ですか？
- ・最も印象に残ったのは？
- ・表現の工夫点は？

【展覧会】

- ・常設展か企画展を鑑賞
- ・何をテーマにした展示でしたか？
- ・どんな工夫がありましたか？

【映画リスト】

作品名	監督名
2001年宇宙の旅	スタンリー・キューブリック
ユー・ジュアル・サスペクツ	ブライアン・シンガー
アメリ	ジャン＝ピエール・ジュネ
ジョーカー	トッド・フィリップス
ONI～神々山のおなり	堤大介
太陽の塔	関根光才
気狂いピエロ	ジャン＝リュック・ゴダール
雨月物語	溝口健二
E.T.	スティーブン・スピルバーグ
ジョーズ	スティーブン・スピルバーグ
東京物語	小津安二郎
友だちのうちはどこ？	アッバス・キアロスタミ
セバスチャン・サルガド - 地球へのラブレター	ヴィム・ヴェンダース
サクリファイズ	アンドレイ・タルコフスキー
ブレードランナー	リドリー・スコット
羅生門	黒澤明
七人の侍	黒澤明
JUNK HEAD	堀貴秀
SLAM DUNK	井上雄彦
コックと泥棒その妻と愛人	ピーター・グリーンナウェイ

【展覧会リスト】

近隣の博物館・美術館・資料館など文化施設
または下記施設を推奨

弘前れんが倉庫美術館	青森県
青森県立美術館	青森県
十和田現代美術館	青森県
寺山修司記念館	青森県
秋田県立美術館	秋田県
光原社	岩手県
土門拳記念館	山形県
せんだいメディアテーク	宮城県
気仙沼アーク美術館	宮城県
諸橋近代美術館	福島県
金沢21世紀美術館	石川県

	東京都写真美術館	東京都
	国立西洋美術館	東京都
	東京都現代美術館	東京都
	日本民藝館	東京都
	インターメディアテク	東京都
	NTTインターコミュニケーション・センター	東京都
	森美術館	東京都
	国立新美術館	東京都
	21_21 DESIGN SIGHT	東京都
	※課題の詳細はこちらのページ(https://tuad-eizo-class.com/start/)で確認してください。	
課題のねらい、ポイント	これから大学で学ぶ映像やデザイン、アートの基礎知識をつけることを目的とします。批評的な視点を持って映画、展覧会を鑑賞して下さい。鑑賞した後の感動・想い・疑問点を言葉にして伝え、リテラシーを身につけることがこの課題のねらいです。	
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人 	
提出の仕方、期限	下記フォームから提出 https://forms.gle/6BZs6UR1VHubVk4B9 提出期限：2025年3月30日（日）23:59まで	

課題②自己紹介ビデオ		
課題内容	<p>4月から映像学科で共に学ぶ同級生に向けた「自己紹介ビデオ」を1分で制作して下さい。</p> <p>条件は以下の通りです。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 好きな映像、興味があること、趣味、特技、将来の夢など自由にテーマを設定して下さい。(複数可) 2. 実写、アニメ、CG、写真(素材に使用する)など手法は自由です。 3. 音声を入れて下さい。(自分の声、環境音、音楽など自由) 4. 撮影カメラ、編集はスマートフォンでも可。 5.再生時間一分の映像とします。 <p>※課題の詳細はこちらのページ(https://tuad-eizo-class.com/start/)で確認してください。 ※提出してもらったビデオは映像学科のサイトにアップし、全員のビデオが見られるようにします。</p>	
課題のねらい、ポイント	<p>映像は優れたコミュニケーションツールです。 そして最も身近なプレゼンテーションの手法が自己紹介です。 自分のことを映像で伝えられるか、相手に興味を持ってもらえるかがポイントです。 一年の授業で映像を学ぶ前段階の自主トレーニングと捉えて下さい。</p>	
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人 	
提出の仕方、期限	下記フォームから提出 https://forms.gle/HZgV7TtiMV4B4NDg9 提出期限：2025年3月30日（日）23:59まで	

グラフィックデザイン学科

課題① 自己紹介シート制作	
課題内容	<p>来年4月からグラフィックデザイン学科と一緒に活動をする同級生に向けた『自己紹介シート』を制作してください。</p> <p>A3（タテ）の用紙1枚を自由に使って、自分の好きなことや趣味などをまとめ、自分自身を表現しましょう。</p> <p>「自己紹介シート_課題書」にて過去の作品をいくつか掲載しています。</p>
課題のねらい、ポイント	<p>入学後に同級生のことを知り、交流を深めるきっかけ作りのための課題です。</p> <p>みなさんの『自己紹介シート』が提出された後には、学科のみんなで見るようにします。</p> <p>どうぞ楽しみながら作ってください。力作を期待しています。</p>
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人 ・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	入学後、4月上旬実施予定の初回の学科演習にて提出予定。

課題② GD ルーキードリル	
課題内容	<p>GD ルーキードリルに記載された課題に取り組んでください。</p> <p>すべての課題に取り組むことを推奨しますが、総合型選抜入試【併願型】合格者・学校推薦型入試合格者の方は4つの課題のうち、最低2つ以上の課題には取り組むようにしてください。</p>
課題のねらい、ポイント	<p>この課題「Rookie Drill」はグラフィックデザイン学科に入学内定したばかりの新人（ルーキー）のみなさんに、本学で4年間学ぶ準備を整えてもらうためのものです。</p> <p>みなさんはもう普通の高校生ではありません。デザインを学ぶと決めたデザイナーの卵です。それぞれの事情や経験値に合わせて、自分の頭で考え、自身の責任で計画を立てて取り組んでください。デザイン分野への新しい興味、大学での勉強法や時間の使い方など、みなさん自身の新しい気づきや足りない点が見えてくるはずです。今日からあなたの大学での学びが始まるのです。</p> <p>※社会状況によっては課題変更の連絡をする可能性がありますので、大学からの連絡をこまめに確認するようにしてください。</p>
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人 ・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	入学後、4月上旬実施予定の初回の学科演習にて提出予定。

企画構想学科

課題① 「やられた！」と思うアイデアの継続記録ワーキング	
課題内容	<p>世の中にある「やられた！」と思うアイデアの種（ここでは「やられタネ」と称します）を、週1件以上みつけて、記録を行います。日々みなさんが生活の中で触れる、会話、ニュース、広告、商業施設、オンラインサービス（個人のSNSは除く）などから、このアイデアは新規性があり、新しい価値を提供できて、「やられネタ！」だと思ふ案件をピックアップして週1件以上をコメントして記録してください。ただし、「やられネタ！」のピックアップ領域は絞ります。下記の5つのテーマから1つ選んで実施を進めてください。</p> <p><テーマ群></p> <p>①インターネット技術／サービス（例.AI、IOT、新サービスなど） ②地球環境（例.SDGs、食品ロス、プラスチックゴミ問題など） ③企業活動（例.新商品／サービス、スタートアップ、広告PRなど） ④地域問題（例.限界集落、地域コミュニティ、買い物難民など） ⑤健康医療（例.健康食品、スポーツビジネス、高齢化社会など）</p>
課題のねらい、ポイント	<p>【課題のねらい】 アイデアがなぜ良いのか、なぜ面白いのか、そう考えることから次のアイデアは始まります。探すアイデアは、指定したテーマ群の中に限っていれば、世の中の行事、システム、場所、空間、呼び名など、何でも構いません。街を歩いている、友人や家族との会話の中でも常にアンテナを張り巡らせ、意識的にアイデアの種を見つけ、膨らませていくトレーニングを行います。</p> <p>【書式／取り組むにあたって注意すべきポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ A4サイズのノートやスクラップブックにまとめてください。 ・ 表紙ページに指定したテーマと名前を記載してください。 ・ 1ページに、1つのアイデア、記入日を記載します。 ・ そのページ毎に、下記の3つの項目を記載します。 <p>(1)アイデアを知ったきっかけ（媒体・メディアなど） (2)このアイデアが生み出す価値は何か (3)アイデアをピックアップした理由</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ イラストや図表等必要あれば、適宜加えて（1ページ以内に収めて）説明してください。 ・ 3月末まで継続して行います。
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・ 社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人
提出の仕方、期限	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2月スクーリング（対面）時：途中経過状況のために持参 ・ 4月初旬最初の授業日：制作物を持参し提出

課題2は次ページです。

企画構想学科

課題② 書店でより多く販売するための5つの書籍のPOPを作成

課題内容	企画立案、アイデア発想、マーケティングに役に立つと思われる本を2025年3月までに5冊読んでください。ただし漫画は禁止とします。 それぞれの書籍を、一般の読者に向けて、おすすめするために、POPを「手書き」で作成してください。 テキスト量は、それぞれの書籍に対し200文字前後で作成します。 作成に当たっては、表紙のコピー・本のタイトル・作者名・自分の名前を記入してください。
課題のねらい、ポイント	<ul style="list-style-type: none">・本屋さんにあるPOPをイメージして作成してください。・POPの意味が分からない場合は、自分で本屋さんなどに訪れ、調べて理解しましょう。・アイデアを生み出すためには様々な本を読み、知識を増やしておくことはもちろん、まとめる力も要求されます。・沢山の人に手にとって、買ってもらえるように、分かりやすくまとめるよう心がけてください。・作成するPOPの大きさは1書籍あたりA4以内に収めてください。
アドミッションポリシーとの関連事項	・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人
提出の仕方、期限	提出物：5書籍分のPOP 提出日：2025年3月7日（金）必着 提出先：東北芸術工科大学 企画構想学科準備室 郵送にて、下記へ送付します。 〒990-9530 山形県山形市上桜田3丁目4-5 東北芸術工科大学 企画構想学科準備室 ※入学式終了後、企画構想学科の実習棟であるデザイン工学実習棟C（通称：企画構想堂内）にて展示する予定です。

コミュニティデザイン学科

課題① 「コミュニティデザイン」への理解を深める

課題内容	「コミュニティデザイン（学芸出版社：山崎亮 著）」「コミュニティデザインの時代（中公新書：山崎亮 著）」の2冊の書籍を読み『コミュニティデザインとは何か』を自分なりに整理してください。その後、自分で自由に選んだ1名以上（同級生やご家族を含む）に『コミュニティデザインとは何か』を説明し、感想を聞いた上で、1200～2000字で自分の考えをまとめてください。提出する様式は自由ですが、手書きではなくPCで入力したものを印刷し、提出してください。
課題のねらい、ポイント	<p>コミュニティデザイナーとして大切な以下の力を鍛えることを意識して取り組んでください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本を読み、理解する「読解力」 ・情報を整理して相手に「伝える力」 ・相手の意見を「聞く力」 <p>取り組む際には以下の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この2冊の本は、大学に入学してからも教科書として何度も読むこととなりますので購入してください。重要だと思える部分には線を引いたり、メモを書き込んだりして読み込んでください。 ・相手に伝える際には、事前に話す内容を整理して、相手が理解しやすいように論理的に話す努力をしてください。 ・相手の感想を聞く際は、相手とコミュニケーションをとりながら深い感想を引き出すように聞く努力をしてください（少なくとも30分程度はコミュニケーションをとること） ・自分の考えを文章にまとめる際には、書きたい内容を明確にした上で、論理的にまとめる努力をしてください。また、何度も読み直して推敲し、正しい日本語で表現してください。
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術やデザインに興味と熱意を持つ人 →「コミュニティデザイン」という抽象性の高いコンセプトに向き合い、言語化することは、すべての学びの基盤になります。 ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人 →指定図書を読解し、要約し、他者に伝え、相手の反応をさらに文章化する力は、インプット（知識や情報を得ること）とアウトプット（まとめ、表現）を中心とする学科での学びの土台となります。
提出の仕方、期限	2月スクーリング時に持参

課題② 事例収集ノートづくり

課題内容	<p>地域の困っていることを「解決している・解決しそうな」事例を、新聞、Web、書籍（雑誌含む）、テレビの4つのメディアから1日1つのメディアで週4日間、毎週ノートにまとめてください。</p> <p>例) 火曜→新聞、水曜→Web、木曜→書籍、金曜→テレビ</p>
課題のねらい、ポイント	<p>コミュニティデザインで魅力的なプロジェクトを生み出すためには多くの事例を収集し、頭に入れておくことが大切です。事例集として今後も参照しやすいように、まとめる際は、事例の名前、地域の特徴、内容、事例の目的、引用元など、ポイントに分けて見やすく書くことに留意してください。</p>
アドミッションポリシーとの関連事項	<ul style="list-style-type: none"> ・高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人 →様々な表現のメディアを理解し、自分の言葉で要約する力は、インプット（知識や情報を得る）とアウトプット（まとめる、表現する）を中心とする学科での学びの土台となります。 ・社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人 →社会の動向に意識を払い、主体的にどう解決できるかを常に考えることは、地域/社会課題解決を柱とする学科の学びの土台となります。
提出の仕方、期限	各自課題を進めて2月のスクーリングにノートを持参してください。