

2021年度オープンキャンパスアンケートの質問に対する回答

【質問・・・学科について質問がありましたらお書きください】

なるべく多くの質問に回答していますが、一部の質問については省略していますのでご了承ください。

第2回(2021年7月18日開催分)

①ゲーム学科での説明で高校では習っていない言語を使うとの事だったのですが（C言語）の知識がゼロの状態から授業を受けてしっかりついていけるのでしょうか？

→プログラムの授業は大学で初めてC言語を勉強する前提で進みますので、入学後にしっかり勉強してくれば問題ありません。むしろ高校までは数学や国語、英語といった一般的な科目をしっかり勉強し、基礎学力を身につけている方がプログラミングにとって重要です。

②なぜゲーム学科は芸術学部なのか

→情報系や理工系で学ぶ大学も多いのですが、本学の場合は企画・デザインが同じ学科に集合することによって、質の高いゲーム制作を完結することができるメリットがあります。

③アニメーション学科です。まだなんの知識もない状態で簡単なイラストを描くとかしかやったことがないのですが、最初からついていけるのか心配です。やっておいた方が良い事はありますか？

→絵画の基礎が必要ですので、美術研究所や画塾等に通いデッサン等の基礎を学ぶことをお勧めします。

④インタラクティブメディア学科にもし入学する場合パソコンは各自で買う必要はありますか。

→大学にPC演習室がありますので各自での購入は必要ありませんが、入学後に購入している学生はいます。

⑤ゲーム学科 他の学部学科の人達との交流はできますか？ また可愛い女子生徒はいますか

→基礎教育科目（キャリアデザイン）では他学科の学生と履修することがあります。他にはクラブ・サークル活動を通じて交流している学生が多いです。

⑥ゲーム学科 指定校推薦の枠はどのような高校にありますか？

→大学では公開していませんので、直接、高校の進路指導室にお問い合わせください。

⑦サークル等の活動はどうなっているのでしょうか

→4月に対面式で募集していますが、現在の緊急事態宣言の発令を受けて、工夫しながら活動しています。

↓

[クラブ・サークル紹介 | 学生生活 | 東京工芸大学 \(t-kougei.ac.jp\)](http://t-kougei.ac.jp)

⑧デザイン学科 画材はどのようなものを揃えたらよいですか。

→入学後のガイダンスにおいて説明があります。事前に知りたい場合は、OC等の個別相談にご参加ください。

⑨デザイン学科に入学された学生さんの今の心境など知りたいなと思いました。

→ぜひオープンキャンパスに参加していただき、在学生に直接質問をしてみてください。

⑩マンガ学科 アトリエや美術系の部活動に所属したことがない場合でも受験を受けてよいのか。

→受験することは可能ですが、高校時代にマンガを描いたことがある方が多くいるのも事実です。今からでも描いて準備してみてもいいかもしれません。

⑪マンガ学科 授業や生徒達の雰囲気が知りたい。

→ぜひオープンキャンパスに参加していただき、雰囲気を見てください。

⑫マンガ学科ですが、指定校推薦についての記載が見受けられず…全て公募推薦と内容は同じという認識で合っているのでしょうか？

→指定校推薦の募集情報は、高校の進路指導部にお問い合わせしてください。選抜方法は公募制と同じです。

⑬マンガ学科の旧 A0 での課題でキャラクターイラストを描く際に、オリジナルキャラを 8 作品提出とありますが、オリジナルキャラ 1 つのキャラで 8 作品なのか、全て違うオリジナルキャラなのか気になります。

→4~8 作品のキャラクター種類については特に決めていないので、どちらでも良いです。傾向と対策に掲載している作品は異なるキャラクターが描かれています。

↓

[合格作品集 マンガ学科 \(t-kougei.ac.jp\)](http://t-kougei.ac.jp)

⑭マンガ学科は皆漫画やアニメのような創作物にある程度精通している人が受かるのでしょうか。

→人によって差はありますが、各自である程度の知識や技術を備えている方が多いです。

⑮一年生の標準的なカリキュラム等があれば、教えていただきたいです。

→公式WEBサイトで全学科のカリキュラムツリーを公開しています。参考までに以下はマンガ学科

↓

[カリキュラム | マンガ学科 | 芸術学部 | 東京工芸大学 \(t-kougei.ac.jp\)](http://t-kougei.ac.jp)

⑯他の学科の方とも一緒に活動することはありますか？

→基礎教育科目（キャリアデザイン等）など、他学科の学生と受講する授業があります。

⑰映像学科の授業で Adobe の Premiere pro や After effects を扱う授業はありますか？

→1 年次から Premiere pro と After Effects を使用して編集する授業があります。また、いずれも本学の学生はアドビソフトを無償で使用することができます。

⑱写真で見せていただきましたが、〇〇研究室という所が多く教えてくれる先生が別々でしたが、それは自分で選ぶのでしょうか。

→3 年次以降に希望する研究室を選択します。定員オーバーの際は選考する場合があります。

⑲写真学科 デジタルとアナログはどちらも選択できますか？

→作品制作の際は、ご自分で選択します。

⑳学費の免除……など、金銭関係のことについて気になります。(写真学科)

→学費減免制度を用意しています。詳しくは募集要項や公式 WEB サイトをご確認ください。

↓

[学費 | 芸術学部 受験生サイト | 東京工芸大学 \(t-kougei.ac.jp\)](http://t-kougei.ac.jp)

㉑工学部の建築コースは模型など作りますか？

→直接、工学部 OC 等で確認することをお勧めしますが、設計製図の授業で模型製作をします。建築図面を描いた後、プレゼンテーションをする際に模型は必須です。

㉒文系でもしっかり授業について行けるのかが心配です。普段はどんな風に研究しているのか

→芸術は人文系に属するため、基本的に文理は関係ありません。ただしゲーム学科プログラミング分野については理系出身の学生が多いです。

㉓映像学科で実習より演習の方が多いですか？

→学年によって割合が異なります。1 年次は講義が多く、4 年次にかけて実習・演習の割合が増えてきます。

㉔映像学科の男女比率が知りたいです。

→男女比は例年 50% です。

㉕映像学科 シナリオについて普段学校にいて質問に答えてくれる先生はいますか

→学科の先生以外にも、学修サポートセンターには基礎教育の先生が常駐しています。

㉖現在美術科の高校に通って学んでいる最中なのですが、総合型選抜を受けるにあたって気をつけて学んだ方がいいこと、意識して学んだ方がいいことはなにかありますか？

→事前課題を制作する際には時間とアイデアを惜しまず制作し、多くの方（先生等）にチェックしてもらってください。問題を発見する力、その解決方法を考える力の他にも、そのアイデアを分かりやすく伝える力が重要ですので客観的に見て、情報が整理（デザイン）されていることも必要です。

㊦ゲーム学科 必要な PC は各自用意するとパンフレットに書いてあったのですが必要とされる PC のスペックはどの程度の物なのか聞きたいです 出来ればメモリーやグラフィックボードなどを

→入学手続きの完了と同時に推奨する PC をお知らせしています。今年ご案内した推奨機種（生協にて販売）の仕様は以下のとおりです。

G-TuneP5/Windows10 64bit/IntelCore i7-10750H/メモリ 16GB/ストレージ 512GB SSD・1TB HDD
グラフィックス GeForce GTX1650/ディスプレイ 15.6型フルHD

第1回(2021年6月20日開催分)

① [デザイン学科] キャラクターデザインを主にしているのですが、デザイン学科で描くものとギャップを感じ、デザイン学科志望のままでいいか悩んでいます。アニメのようなキャラクターイラストは別の学科に行くべきでしょうか？

→例えば商品や企業をPRする等、クライアントの注文に対するキャラクターデザインであればデザイン学科で学ぶことができますが、自分が好きなキャラクターを描く場合は、マンガ学科の方が相応しいです。

② [ゲーム、マンガ、アニメーション学科] 前の質問のようにキャラクターイラストを描いていますが、ゲーム、マンガ、アニメーションの制作はしたことがないです。そういう人でも入学できる可能性はありますか？

→ゲーム学科のデザイン分野とアニメーション学科、マンガ学科は絵画(デッサン等)に関する一定のスキルが必要です。抜群に上手ではなくても大丈夫ですが、入学後にデッサン演習等の美術系授業があるためです。

③ 最近はオンライン授業が多いのですが、来年度以降は対面で授業を進めて頂けるのでしょうか？

→2021年4月も全面对面授業でスタートしましたが、緊急事態宣言の発令に伴い、一部をオンライン授業に変更しました。来年度以降のコロナの感染状況次第ですが、なるべく早く対面形式に戻す方向です。

④ アニメーション学科で取得できる資格が知りたいです。

→当学科で取得できる資格は学芸員のみです。

⑤ インタラクティブメディア学科を志望しているのですが、ゼミはどのくらい数がありますか？

→現時点で8研究室(ゼミ)で展開しています。詳しくは以下を参照してください。

↓

[研究室紹介 | インタラクティブメディア学科 | 芸術学部 | 東京工芸大学 \(t-kougei.ac.jp\)](http://t-kougei.ac.jp)

⑥ ゲーム学科「絵が下手でも大丈夫ですか？」

→3分野のうちプログラミング分野は絵画のスキルは必要ありませんが、他の分野は必要です。

⑦ ゲーム科の就職率

→例年、80~85%で推移しています。

⑧ デザイン学科/指定校推薦で行こうと思っています。その際にデザイン学科は自作品を持参と記載があったのですがどのような作品が好ましいかなど参考作品などはありますか？

→特に指定はありませんが、面接の時にご自分をアピールできる自信のある作品の方が良いと思います。また、スマホ画面等で見せると面接官に伝わりづらいケースが多いので、なるべく見やすい作品の方が良いかも知れません。

⑨ デザイン学科でパソコンを使った授業の割合はどの位でしょうか

→手書きで書いたイラストをPCに取り込んで加工することもあります。また学生によって履修科目も異なるため一概に何割と回答することは難しいのですが、4割くらいはあると思います。

⑩ デザイン学科は絵が下手でも入れますか？ インタラクティブメディア学科では高校で取っておいた方がいい資格などありますか？

→デザイン学科の場合は絵画(デッサン等)に関する一定のスキルが必要です。インタラクティブメディア学科では高校で取得しておくべき資格は定めていませんが、情報処理技術者試験等を持っているとプログラミングの授業を履修した際にスムーズに導入できると思いますので、ぜひチャレンジしてみてください。

⑪ マンガ学科、アニメーション学科ではキャラクターデザインなどは学べますか？

→マンガ学科ではキャラクターを学ぶことができますが、人によって志向が異なるため学科との面談で事前に確認することをお勧めします。アニメーション学科におけるキャラクターデザインは、アニメーションを制作する一過程として学ぶことはできます。

⑫マンガ科で最初に道具を集めるというのは、機器もですか？

→機器は入学後で大丈夫です。

⑬写真学科に入学する時は自分自身でカメラの用意が必要ですか。

→入学後に先生や先輩方のアドバイスを受けてから購入することをお勧めします。

⑭制作側以外に演者側などで実際にやっていることはあるのか

→映像学科の身体表現領域では、演者を目指す人向けに舞踏などの授業が用意されています。公式 WEB サイトにおいて身体表現領域の舞台の様子を公開していますので参考までにご覧ください。

↓

[動画一覧 | 芸術学部 受験生サイト | 東京工芸大学 \(t-kougei.ac.jp\)](#)

⑮大学入学前に準備しておくといいこと、身につけておくといいことがあったら知りたいです。

→特に示していませんが、入学を希望する学科に関連する作品を調べて、現在の世の中でどのようなメディア芸術が注目されているか、自分はどのような作品を制作していきたいのかを情報収集すると良いですね。

⑯学科としての就職への取り組みがあまりわからなかったのが就職に対する不安が残りました。そこがもう少し知りたい

→就職支援は大学として取り組んでいます。学科としては第一線で活躍するクリエイターをゲスト講師でお招きし、それぞれの業界のトレンドや、その仕事の楽しさと苦労等を教えてもらいながら、就職活動を後押ししています。

↓

[就職・キャリア支援 | 東京工芸大学 \(t-kougei.ac.jp\)](#)

⑰学費について

→公式 WEB サイトをご確認ください。

↓

[学費 | 芸術学部 受験生サイト | 東京工芸大学 \(t-kougei.ac.jp\)](#)

⑱映像制作の知識が一切なくても授業についていけるのか不安です

→制作技術は不要ですが、どのような映像作品が好きで、どのような作品を制作したいのか等の自分なりのビジョン・考えは必要です。

⑲映像学科の在生徒の年齢層を教えてください。

→ほとんど（95%以上）が高校を卒業してすぐに入学する方です。

⑳映像学科・映像編集ソフトの Premiere pro や After Effects を使った授業などありますか？

→1年次から Premiere pro と After Effects を使用して編集する授業があります。また、いずれも本学の学生はアドビソフトを無償で使用することができます。

㉑海外で卒業した留学生は全学統一試験は受けられますか？

→留学生出願条件を満たせば出願することが可能です。

↓

[全学統一選抜 | 芸術学部 受験生サイト | 東京工芸大学 \(t-kougei.ac.jp\)](#)