

# 令和6年度 筑波大学大学院人間総合科学学術院

8月期

デザイン学学位プログラム（前期課程）入学試験 問題用紙

専門科目

試験日時：令和5年8月29日 10:30~12:00

注意事項：

1. 指示があるまで、問題冊子を開いてはいけません。  
(Do not open this questionnaire before the instructions are given.)
2. 問題用紙は、この表紙を含めて3枚あります。  
(The questionnaire has 3 pages in total including this cover page.)
3. 解答用紙は4枚、下書き用紙は4枚あります。  
(There are 4 answer sheets and 4 draft sheets.)
4. 配付物は全て回収しますので持ち帰らないでください。  
(All papers will be collected. Do not carry them out.)

### 問題 1. (共通問題)

研究または作品等の事例を 3 件取り上げて、「サステナビリティ」の概念を拡張するデザインについて日本語 600 字程度で論じなさい。なお、解答の際には独自性・問題に関する理解の深さ・論理性に留意すること。

Discuss how design has expanded the concept of “sustainability”, using three case studies in research and/or work, in approximately 300 words in English. In your answer, keep the following points in mind: (1) originality, (2) deep understanding of the issue, and (3) logicity.

### 問題 2. (選択問題)

次の a)b)c)d)のうちから一つを選んで日本語 600 字程度で答えなさい。なお、解答の際には独自性・問題に関する理解の深さ・論理性に留意すること。

Choose one question from a), b), c), and d) and answer in approximately 300 words in English. In your answer, keep the following points in mind: (1) originality, (2) deep understanding of the issue, and (3) logicity.

注意事項：解答欄のはじめに、選択した問題の「記号」を必ず記してください。

「記号」を記していない解答は無効となることがあります。

Be sure to write the “symbol” of the question at the beginning of the answer. Any answers without clear indication of the question could be invalid.

a) アートやデザインの作り手のための造形的な教育において重要な教育内容を5つ以上挙げ、それぞれを説明しなさい。

List five or more important educational contents in “formative” education for art and design creators, and explain each.

b) 旅行におけるサービスやツールの事例を3つ挙げ、それらにおけるデザインの役割について論じなさい。

List three examples of service and tool in a travel, and discuss the role of design in them.

c) 市民ホールの建築デザインに関する現代的な課題について、特定のステークホルダーの立場から具体的事例を挙げて論じなさい。それを踏まえて、建築設計手法を論じなさい。

Discuss contemporary issues regarding the architectural design of a civic hall from the perspective of a specific stakeholder, with concrete examples. Based on this, discuss architectural design method of a civic hall.

d) e スポーツゲームをする際の楽しさを心理指標および生理指標を用いて計測する方法を説明しなさい。さらに、それらの指標を用いて、2種類のeスポーツゲーム（ゲームAとゲームB）のどちらが楽しいかを評価する実験を計画し、実験の方法を説明しなさい。

Explain how to measure the enjoyment of playing e-sports games using psychological and physiological measurements. Furthermore, design an experiment to evaluate which of two different e-sports games (Game A and Game B) is more fun, using those measurements, and explain the methodology of the experiment.