

令和8年度

京都工芸繊維大学大学院 工芸科学研究科博士前期課程（修士課程）デザイン学専攻 一般入試
入学者選抜学力検査問題

専門科目（特定課題型）

（150分）

〔注意事項〕

1. 監督者の指示があるまで、この問題冊子を開いてはいけません。
2. この問題冊子は2枚からなっています。また、解答用紙は問題文中に指示されている解答用紙を使いなさい。この冊子、解答用紙、下書用紙を確認し、落丁・乱丁および印刷の不鮮明な箇所などがあれば、手をあげて監督者に知らせなさい。
3. 使用するすべての解答用紙に受験番号を記入しなさい。
4. 試験後に、問題用紙、解答用紙、下書用紙など配布物は回収します。

問題

日本は急速な少子高齢化が進行しており、近い将来多死社会を迎える。日本社会が今後直面する多死社会において、想定される課題の解決に役立つモノやコト（コミュニケーションツール、空間、プロダクト、サービスなど）をデザインしなさい。

B4 解答用紙（ケイ線入り）に設定した課題と、デザインコンセプトを記述しなさい。そして、B3 解答用紙 1 枚にデザイン案を描きなさい。

解答は、以下の〈条件〉に従い行うこと。

〈条件〉

1. B3 解答用紙には、A3 下書き用紙に作成した文章、スケッチ、図面、図解などを貼り込んでもよい。
2. B3 解答用紙は、縦、横どちらで使用してもよい。
3. B3 解答用紙は、受験番号が印刷されている方を裏面として使用しなさい。
4. 以下の貸与画材は、必ずしも全て使用する必要はない。

○配布用紙

- ・ B4 解答用紙（ケイ線入り）：1 枚
- ・ B3 解答用紙（白ケント紙）：1 枚
- ・ A3 下書き用紙：3 枚

○貸与画材

- ・ サインペン黒（中太）
- ・ サインペン黒（細）
- ・ 色鉛筆
- ・ 小型鉛筆削り
- ・ スティックのり
- ・ ハサミ

(以上)

令和8年度

京都工芸繊維大学大学院 工芸科学研究科博士前期課程（修士課程）デザイン学専攻 一般入試
入学者選抜学力検査問題

専門科目（論文型）

（150分）

〔注意事項〕

1. 監督者の指示があるまで、この問題冊子を開いてはいけません。
2. 次頁以降の選択問題1～4の中から1つの問題を選択し、解答しなさい。
3. 各選択問題の配点は同じです。
4. この問題冊子は2枚からなっています。また、解答用紙は4枚（けい線入り2枚、けい線なし2枚）、下書用紙は1枚あります。監督者から解答開始の合図があったら、この冊子、解答用紙、下書用紙を確認し、落丁・乱丁および印刷の不鮮明な箇所などがあれば、手をあげて監督者に知らせなさい。
5. けい線入り解答用紙と、けい線なしの解答用紙のどちらを使ってもかまいません。使用する解答用紙に受験番号を記入しなさい。
6. 選択した問題番号を、解答用紙解答欄上部左側に記入してから解答しなさい。
7. 試験後に、問題用紙、解答用紙、下書用紙など配布物は回収します。

選択問題 1 (デザイン分野)

以下の①～②の問いに答えなさい。記述に際して、図や表などを併用しても構わない。

ウェルビーイングとは身体的、精神的、社会的に良好な状態にあることを指す概念であり、その充実近年の重要な社会目標の一つである。一方で、この概念は普遍的な価値であるがゆえに、従来から様々な製品やサービス、制度のデザインにおいて暗に明に大事にされてきた目標ともいえる。

- ① 近年のウェルビーイングに資するデザインの特徴（従来と何が違うのか）を捉えるために、製品、空間、サービス等における具体的なデザインの事例を3つ取り上げて、従来のデザインの考え方や機能と近年との違いを表にまとめなさい。なお、事例として挙げるそれぞれは、身体的、精神的、社会的な価値を必ずしも全て包含している必要はなく、従来と現在の比較に適したものでよい。また、重要となるキーワードには下線を引くこと。
- ② ウェルビーイングを向上させるデザインの対象を一つ取り上げてその現状を解説した上で、社会変化や技術発展などを踏まえて今後のデザインの具体的な方向性や変化について、あなたの考えを述べなさい。なお、取り上げる対象は上記①で取り上げた事例と関連していなくてもよい。

選択問題 2 (ビジネス分野)

以下の問いに答えなさい。

「オープンイノベーション」について、米国の状況と比較した日本の状況について説明しなさい。

選択問題 3 (キュレーション分野)

以下の問いに答えなさい。

ファッションやプロダクト・デザイン、建築設計などは、これまでファイン・アートとしての「美術」の領域には含まれてきませんでした。ですが近年、「美術」に隣接するこれらの表現についての展覧会が、博物館ではなく「美術館」で開催されることが盛んになってきています。

このような動向の意義と問題点について、複数の事例を取り上げて検討しつつ、あなた自身の見解を述べなさい。

選択問題 4 (テクノロジー分野)

以下の問いに答えなさい。

デザイン分野におけるテクノロジーの変遷について論じなさい。

(以上)

Spring Admissions for the 2026 Academic Year

Academic Field of Design

Kyoto Institute of Technology (KIT) Graduate School of Science and Technology

Master's Program Admission Requirements for General Students

The Entrance Exam

Specialized Subject (GCDP course)

(150 min)

[Precautions]

1. Do not open this question booklet until instructed to do so by a supervisor.
2. This booklet consists of two sheets. You also have one answer sheet and three draft sheets. When the supervisor signals you to begin answering the questions, check this booklet, the answer sheet, and the draft sheet. Raise your hand to inform the supervisor if you find any missing, incorrect pages, or unclear printouts.
3. Write the examination question number on the answer sheet.
4. This booklet, answer sheets, draft sheet, and other handouts must be collected after the exam.

Read the sentence below, then answer the three questions that follow.

Traditionally, the role of design and designers has been centred on the creation of tangible objects that respond to human needs. However, in recent years, the definition and scope of design have expanded to encompass more intangible domains, including the development of mechanisms and systems aimed at addressing complex social issues.

Questions:

Q1.

Who are the typical stakeholders that conventional designers work with? Please give some examples. Then, who are the stakeholders involved when designers work on complex social issues? Include examples for them as well.

Q2.

How can conventional designers adapt their existing skills and knowledge to work on complex social issues? Provide some ideas as a list.

Q3.

Draw a diagram of a design mechanism that could help conventional designers connect with the stakeholders in complex social issues, you mentioned in Q1. Then, describe how might this mechanism inspire conventional designers to think differently about their role or practice?

*Mechanism can be any kind of framework, such as a workshop, a lesson, activities and symposium.

※ There is no word limit.

You are encouraged to use illustrations/diagrams to support your ideas.

- Answer Sheet: B4
- Draft Sheets: B4 × 3

解答例・出題意図

— 専門科目（特定課題型） —

「京都市に新たにオープンした美術館」を題材とし、身近で誰もが取り組みやすいと考えられる課題を設定した。

本課題を通して、受験者が自らの経験や専門分野をもとに発想を展開し、広い視野から思考を深めることができるかを問うた。

さらに、デザインコンセプトを構想するだけでなく、それを具体的なアイデアとして発展させる能力があるかを確認した。

評価のポイントは以下のとおり。

- ・課題文から主題を正確に読み取り、適切に答えられるか。
- ・社会課題や世の中の事象に関心を持ち、日頃から得ている知見をふまえて、デザインコンセプトを構想できるか。
- ・デザインコンセプトに基づき、言語化・視覚化する力があるか。
- ・制限時間内に高い完成度で複数の課題要素に応えられるか。
- ・わかりやすいスケッチや図を用いてプレゼンテーションできるか。

— 専門科目（論文型） —

選択問題1（デザイン分野）

1) 社会的な動向に関心を持ち、背景知識も含めて学習しているか、2) 作り手の立場で分析的な視点を持っているか、3) 具体的、部分的な事柄から抽象的、全体的な現象を捉える思考力と説明力（論述力）があるか、を総合的に評価するための問題である。

選択問題2（ビジネス分野）

近年、ビジネス分野でよく取り上げられる概念である「オープンイノベーション」の現状について問うことで、大学院入学に必要な基礎的知識があることを確認する。

選択問題3（キュレーション分野）

デザインとキュレーションとの関係を考える機会となる設問とした。

展覧会を単に企画し作品・資料をキュレーションするだけでなく、キュレーション行為が社会に与える影響あるいは弊害について意識的であるかどうかを問うことを目的としている。評価のポイントは以下のとおり。

- ・日頃から美術館・博物館などに足を運び、キュレーションの実践に触れているか。

- ・作品鑑賞だけでなく、キュレーションの観点から展覧会を分析・理解することができるか。
- ・キュレーションの社会性についての問題意識があるか。
- ・キュレーションが生み出す「価値」について分析・考察する能力を有しているか。

選択問題 4 (テクノロジー分野)

本設問では、デザインが歴史的にどのようにテクノロジーと関わり、その発展に伴ってデザインの役割や方法論がどのように変化してきたかを捉える力を問うことを目的とした。具体的な技術を手がかりにして、デザインの領域がどのように広がり、変容してきたかを整理しながら論じることを期待した。

評価のポイントは以下のとおり。

- ・設問の趣旨を理解し、歴史的な流れを踏まえて論を展開できているか。
- ・デザインの領域がテクノロジーによって拡張・変容してきた点を的確に捉えられるか。
- ・自分の知識や関心を活かし、社会や文化との関わりを含めて多角的に考察できるか。
- ・論理的で明快な文章構成ができているか。
- ・制限時間内に内容をわかりやすくまとめ上げる表現力を持っているか。

— 専門科目 (DD コース型) —

It begins with a short passage that contrasts conventional design (tangible objects responding to needs) with contemporary design (systems, mechanisms, social problem-solving). The exam then checks whether the student recognises this shift in scope.

Q1: Ability to Identify and Compare Stakeholders

This question asks students to distinguish between stakeholders in traditional product/service design (e.g. clients, manufacturers, users, marketers) and those in social-issue design (e.g. government agencies, NGOs, local communities, vulnerable groups).

The goal is to test if the student can identify the expanded network of actors in social innovation.

Q2: Application of Design Skills to Social Contexts

This question pushes students to think about how designers' existing strengths (visualisation, prototyping, user research, communication) can be adapted to new, complex contexts (participatory workshops, systems thinking, facilitation).

This measures their ability to transfer knowledge from one domain to another.

Q3: Creative and Systems-Oriented Thinking

This question asks for a diagram of a mechanism. This tests whether the student can:

- Visualise relationships between diverse stakeholders
- Propose a framework (workshop, symposium, activity)
- Reflect on how such a mechanism could reshape designers' professional outlook
- It encourages a shift from problem-solving through products to problem-framing through collaboration and systems