Institute of Innovation 2021

武蔵野美術大学 造形構想学部 クリエイティブイノベーション学科

学科案内
Department Guide Book

MAU

クリエイティブ イノベーション学科の 学び

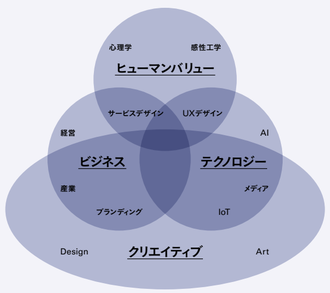
「創造的思考力」を実社会で 応用する方法を学び、 よりよい未来への イノベーションを生み出す。

環境が激しく変化し、未来が予測しづらい現代。蓄積された知識の習得や特定の学問分野の追究だけに終始していては、現代社会の諸問題の解決や新たな人類価値の創出に欠かせない、柔軟な発想力や構想力を身につけることはできません。

クリエイティブイノベーション学科(CI)では、現代社会に潜むさまざまな課題を解決の方向に導くイノベーションを生み出すため、既存の考え方にとらわれず、自ら課題を発見し、解決策を導き出すための教育を展開しています。

基盤となるのは、本学独自の造形教育・教養教育で培われる思考力を中心とした総合的な力――「創造的思考力」です。CIではこの「創造的思考力」を、ビジネス、テクノロジー、ヒューマンバリューの各分野の融合において強く発揮し、現代社会における諸問題の解決に貢献し、新たな価値の創出を行う柔軟な発想や構想力を有する人材の養成を目指します。

[クリエイティブイノベーション学科で学ぶ領域]



学士・修士5年プログラム

CIでは、知的好奇心にあふれた意欲的な学生に向けて、通常6年間かかる分量の学びを5年間に凝縮させた、専門性の高い学びの機会を設けます。

通常は4年間の学部教育を満たすことによって「学士」の学位が、さらに2年間大学院で学ぶことで、「修士」の学位が取得できますが、CIと大学院造形構想研究科では、4年間の学部教育と1年間の大学院教育(修士課程)を有機的に組み合わせ、学部入学から4年後に「学士」、そして5年後には「修士」の学位を取得することができるプログラムを開始します。

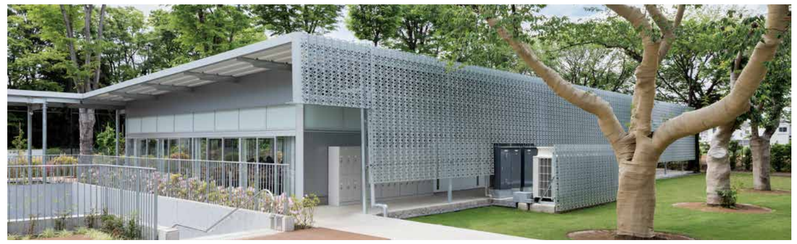
※本プログラムを希望する学生は口述の審査を受ける必要があります。詳しくは研究室webサイトをご確認ください。

基礎課程 (1・2年次)

鷹の台キャンパス
(東京都小平市)

ものづくりの拠点・鷹の台キャンパスで 思考力を中心とした「創造的思考力」を養う

基礎課程は本学のメインキャンパス・鷹の台キャンパスにおいて、造形・教養教育と現代社会・産業知識という二つの軸で「創造的思考力」を養います。学生はまず、CIの学生専用のアトリエや工房で絵画・彫刻・映像などの基礎を学び、対象を観察する力や自らの手で表現する力を養い、物事に対する新たな視点や認識を得ます。また、作品を批評する「講評」を繰り返し、思考を整理する力やプレゼンテーション力、コミュニケーション力を磨きます。こうした造形教育で培われる「創造的思考力」を生かすためには、それを必要とする社会への理解を深めることが大切です。そのため、現代社会や産業を含めた幅広い教養教育も展開し、多様な視点・切り口から、物事に潜む問題を見抜く観察力や洞察力を磨きます。



専門課程 (3・4年次)

市ヶ谷キャンパス
(東京都新宿区)

社会との接点を重視した市ヶ谷キャンパスで 創造性を社会で生かす方法を実践的に学ぶ

専門課程では、都心の市ヶ谷キャンパスに拠点を移し、「創造的思考力」を実社会で応用するための具体的な方法を、プロジェクトベースの実践的な学びで身につけます。「クリエイティブビジネス」「クリエイティブヒューマンバリュー」「クリエイティブテクノロジー」という三つの専門領域について実践的に学習・研究し、都心の立地を生かして、提携企業や自治体との合同授業や産学協同プロジェクトなどリアルな課題へ挑戦することもできます。また、学生が積極的に海外留学やインターンシップを経験できるように、3・4年次は1年を4分割するクォーター制を導入します。さらに、大学院造形構想研究科と一体の教育を行うなど、より多様で、高いレベルの学びの環境を用意します。

クリエイティビティの源となる 造形力・基礎学力の習得

1	2	3	4
造形実習Ⅰ(平面) 造形実習Ⅱ(立体) 造形実習Ⅲ(平面) 造形演習Ⅰ(デザインリテラシー) 情報表現演習Ⅰ 構成演習Ⅰ 現代社会産業論Ⅰ・Ⅱ フィールドリサーチ演習Ⅰ English Communication Ⅰ・Ⅱ	造形実習Ⅳ(描写表現) 造形演習Ⅱ(エディトリアル) 造形演習Ⅲ(イラストレーション) 情報表現演習Ⅱ 構成演習Ⅱ(プレゼンテーション) 映像基礎実習 現代社会産業論Ⅲ・Ⅳ フィールドリサーチ演習Ⅱ English Communication Ⅲ・Ⅳ	知的財産権基礎 International Communication Ⅰ・Ⅱ 海外語学演習	

基礎課程では造形の基礎を学ぶ「造形実習・演習」を中心に、情報を順序立てて伝える能力を育む「構成演習」や「English Communication」、物事を調べ深く理解する術を学ぶ「フィールドリサーチ演習」、現在の社会を長い時間軸で捉える「現代社会産業論」などを通じ、クリエイティビティ、ソーシャルリサーチ力、コミュニケーション力などを磨きます。専門課程では国際的な発信力を磨くための講義や留学機会も設けています。

イノベーションを導き社会を動かす ビジョン・リーダーシップの習得

1	2	3	4
クリエイティブイノベーション基礎実習 クリエイティブイノベーション概論Ⅰ	クリエイティブイノベーション概論Ⅱ	クリエイティブイノベーション演習Ⅰ キャリアイノベーション クリエイティブイノベーション研究Ⅰ	クリエイティブイノベーション演習Ⅱ クリエイティブイノベーション研究Ⅱ・Ⅲ

基礎課程では、専門課程の土台となる基礎実習や概論を学ぶとともに、多様な専門基礎領域を経験し、各自が追究したい領域や進路を考えるきっかけとします。専門課程では、各自の専門性をより深める演習によって、企画や構想を具体化する力、イノベーションを導くリーダーシップを身につけます。

問題解決を超えてビジョンを提示する 構想力の習得

4
クリエイティブビジネス概論 クリエイティブビジネス論Ⅰ・Ⅱ クリエイティブビジネス演習 クリエイティブヒューマンバリュー概論 クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅰ・Ⅱ クリエイティブヒューマンバリュー演習 クリエイティブテクノロジー概論 クリエイティブテクノロジー論Ⅰ・Ⅱ クリエイティブテクノロジー演習

「クリエイティブビジネス」「クリエイティブテクノロジー」「クリエイティブヒューマンバリュー」の三つの専門領域に関する「概論」「論」「演習」を通して、「創造的思考力」を活用する具体的な方法を習得します。

社会とのコラボレーションを推進する プロジェクト力・統合力の習得

3	4
産学プロジェクト実践演習Ⅰ・Ⅱ 国内フィールド演習 インターンシップ演習	産学プロジェクト実践演習Ⅲ・Ⅳ

実際の企業や自治体と連携した産学共同プロジェクトや国内フィールド演習をはじめ、提携企業の協力のもと、実社会におけるイノベーションを体験できるインターンシップなどを経験することで、プロジェクトを推進する実践力や統合力の向上を目指します。

クリエイティブイノベーション基礎実習
造形実習・演習で養う創造的思考力に基づき、イノベーションの基礎プロセスの一つのスタイルを学ぶグループワークです。現在のモノやサービスの背後にある人の欲求などの構造について、グループディスカッションや自主的リサーチを通して分析し、既存の構造を組み替える新しいサービスを提案します。

構成演習Ⅰ
自分の考えを的確かつ論理的に、説得力をもって伝えるためのスキルを身につける演習です。ディベートやグループワークを中心に、文献や資料を検索・収集する方法、物事を批判的に考え情報を整理する思考プロセス、議論構築の方法などを学び、最終的には学生が各々のテーマで参考文献に当たりながら企画書づくりに取り組みます。

フィールドリサーチ演習Ⅰ
データマイニングによって潜在的な構造を発見するスキルや、客観的な数値資料によって説得的に提案を行うスキルの獲得を目指す演習です。統計技法を利用しながら、実験や調査を各自の問題・関心に基づいたかたちで設計・実施・分析し、新たな企画提案に結びつけます。

現代社会産業論Ⅰ・Ⅱ
前期では農業革命、科学革命など有史以来のさまざまな変革を、人と人、人と自然との関係の変化という観点から概観します。その概観を踏まえて、後期では産業革命以降のテクノロジーの進歩と産業構造の変遷を追い、産業とテクノロジー、産業と芸術、現代社会の諸問題に対する理解を深めます。

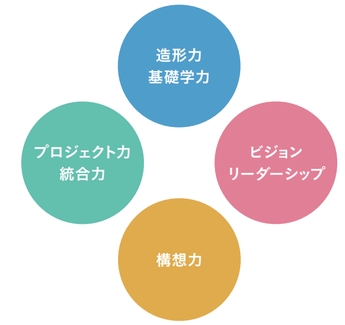
卒業後の進路

学部・大学院が連携した学び 「Institute of Innovation」

進学先のひとつに、武蔵野美術大学大学院造形構想研究科への進学が挙げられます。CIと同研究科造形構想専攻クリエイティブリーダーシップコースは、英語名を「Institute of Innovation」に統一し、学部・大学院という枠組みを超えた連続性のある学びを展開します。学部の4年間で培った能力を基盤にして、分野を横断したサービスデザインやデザインビジネス研究など、徹底したプロジェクト実践型のカリキュラムを通して、社会問題の解決や新しい仕組みづくりにおける「クリエイティブリーダーシップ」を身につけ、企業のマネジメントや、起業・スタートアップ、ビジネス戦略といったフィールドで活躍する人材の育成を目指します。

また、本学では学生や教員、客員研究員として招聘する外部人材とともに、大学院や学部の研究と連携したプロジェクトの推進を目的とした「ソーシャルクリエイティブ研究所」(RCSC: Research Center of Social Creative)の設立準備も進めています。RCSCでは「日本のデザイン」「みんなのデザイン教育」「未来の暮らし方・働き方デザイン」をテーマに、行政や企業、団体とともに、社会へ向けてビジョンとプロトタイプを提案していく予定です。

進学



社会へ

就職では大学で身につけた能力を生かし、下記のような職種をはじめ、多様な分野での活躍が考えれます。

UXデザイナー
事業会社などで活躍する、優れたユーザー体験を生み出すデザイナー。サービスやプロダクトの開発・デザインに従事し、企業のデザイン職の要となっています。

サービスデザイナー
デザイン会社などに所属し、専門家として企業や自治体などの支援を行うデザイナー。近年は幅広い分野からその見識が求められています。

デザインエンジニア
テクノロジーとデザインを融合した解決策を提供し、事業に貢献する専門職。AIやIoTが重要視されるいま、企業から強く求められています。

アントレプレナー(起業家)
新規事業の立ち上げや地域プロジェクトのプロデュースを通じて、社会に新しい価値を提供します。新規事業において、デザインは欠かせないものとなっています。

選抜方式（入学試験）

高校での学びを重視した実技試験がない選抜方式で、文系でも理系でも受験できる

クリエイティブイノベーション学科（CI）の選抜方式（入学試験）は「一般選抜」と「総合型選抜」の2種類に大きく分かれています。
美術大学は「絵が描けないと入学できない」と思われがちですが、CIでは特別な準備が必要な実技試験は課さず、
得意な科目や高校での取り組みに応じて自由に選択できる選抜方式を用意しています。

一般選抜

学力試験のみで合否を判定する選抜方式です。本学独自の出題によるマークシート型の学力試験を課す「学部統一方式」「一般方式」と、大学入学共通テストの指定科目のみで受験できる「共通テスト3教科方式」「共通テスト5教科方式」があります。どの方式も科目の選択によって、文系・理系それぞれの得意分野を生かせるのが特徴です。

学部統一方式

募集人員：10名

マークシート型の学力試験です。国語・英語・数学の3教科のうち2科目を選択して受験できます（3科目受験した場合は高得点の2科目の成績で合否を判定）。
また、一度の試験で造形構想学部映像学科を併願できます。

文系なら	理系なら
英語　国語	英語　数学

一般方式

募集人員：28名

マークシート型の学力試験です。科目の選択によって「文系学力重視型」「理系学力重視型」に分かれ、自分の得意分野で受験できます。

文系学力重視型	理系学力重視型
必須科目 英語　国語	必須科目 英語　数学
選択科目 世界史　日本史	選択科目 物理　化学

共通テスト3教科方式・5教科方式

募集人員：15名（両方式の合算）

大学入学共通テストの成績で合否を判定する選抜方式です。「3教科方式」と「5教科方式」があり、高校での学び、共通テスト科目の得意分野を生かして受験できます。一般方式との併願も可能です。
※試験科目は学生募集要項をご確認ください。

共通テスト3教科方式	共通テスト5教科方式
大学入学共通テストで課す 3教科3科目	大学入学共通テストで課す 5教科5科目

総合型選抜

自己推薦の選抜方式です。高校で夢中になっていた課外活動や表現活動を生かせる「構想力重視方式」と、理系の科目を学んできた受験生に向けて、「サイエンス思考重視方式」を用意しています。

［前期］構想力重視方式

募集人員：15名

CIでどんなことをやりたいのか、その計画や意欲を学修計画書で確認し、面接などを通して、構想力やプレゼンテーション能力、コミュニケーション能力、リーダーシップ力などを審査する自己推薦の選抜方式です。課外活動や地域貢献活動に積極的に取り組んできた経験を生かせます。

第一次選考
学修計画書

第二次選考
構想力テスト　面接

［前期］サイエンス思考重視方式

募集人員：8名

2021年度選抜より新たに導入します。理系の学びを美術大学で活かすことが出来るのがCI学科の特徴です。CI学科で理系の学びを活かしてどのようなことをやりたいか、学修計画書で確認し、面接を行う自己推薦の選抜方式です。

第一次選考
学修計画書

第二次選考
面接

このほか、外国人留学生を対象に、書類審査・小論文・面接で合否を判定する「外国人留学生特別選抜」を実施します。
詳細は学生募集要項をご確認ください。

現役学生が振り返る

クリエイティブイノベーション学科への入り方

CIを目指したきっかけや入試対策の方法、学生生活について、ひと足早くCIでの学びを始めている現役学生に聞いてみました。
自分に合った選抜方式を考える参考にしてみてください。

Sさん

神奈川県出身　女性
県立高校（共学）卒業

センター3教科方式（文系科目）

メディアとアートを組み合わせた領域に興味があり、はじめはメディア社会学を学べる大学を志望していましたが、高3の秋にCIの開設を知り、目指していた大学よりも学びたい分野が合致すると思い、進学を決めました。
入試はセンター3教科方式と学部統一方式を受験しました。試験対策は他大学の過去問を解くなど、ほかの大学と大きな違いはありませんが、併願校の試験が先にあったため、その対策である程度知識を定着できていたことが良かったと思います。
画塾にも行ったことがなく、アートやデザインの基礎を学ぶ実習についていけるか不安でしたが、実際に入学してみると、周りも実技の経験がない学生がほとんどで、同じスタートラインから始められるのは安心感があります。両親が「クリエイティブを理解する上で実際のものづくりを経験することは必ずためになる」と後押ししてくれたことも支えになりました。

Iさん

東京都出身　女性
私立中高一貫校（共学）卒業

一般方式（理系学力重視型）

高3までは国公立の理工系学部のデザイン学科志望で、センター試験対策を進めていました。絵を描くのは好きでしたが、美大は絵が描けるすごい人が行くというイメージが強く、選択肢になかったのです。ただ、CIは勉強してきた科目を生かして受験できることや、造形力は入学後に学べること、そしてクリエイティブを基盤に社会のさまざまな課題解決に取り組めるところに魅力を感じ、挑戦してみようと思いました。
試験対策は進学塾と、高校内で行われていた予備校講師による授業にも出席していました。大学生活が始まってまだ間もないですが、クリエイティブリーダーシップコースの大学院生とコミュニケーションを取る機会もあり、鷹の台にいながら市ヶ谷で開講している大学院の講義を見ることができるなど、開かれた環境はCIならではだと感じます。向上心のある人やいろんなことを吸収したい人には最適な学科だと思います。

Mさん

東京都出身　女性
私立中高一貫校（女子校）卒業

センター3教科方式（文系科目）

メディアや映像に興味があり、そうした領域を学べる私立大学を目指していましたが、新しい領域に挑戦したい人に向けた造形構想学部の広告にビビッときて、CIを第一志望に変更しました。
予備校で英語、国語、日本史を勉強していたので、選択した入試方式は一般方式の文系学力重視型とセンター3教科方式です。いざ合格してみると「画塾に行ったこともないのに本当に大丈夫だろうか……」と不安になってしまいましたが、「新しいイノベーションを起こすためにはさまざまな学問領域を理解していることが大切になる」とムサビの職員の方にアドバイスをもらい、進学を決めました。
新設された学科で就職実績がなく、親や高校の先生から心配されたものの、新しいからこそ自分たちで可能性を創造できると前向きに捉えています。いまは「都市」をテーマに課題探求する演習に取り組んでいます。グループワークが多いのも新鮮で、従来の考え方にとらわれないことに挑戦したい人に向いていると思います。

Fさん

神奈川県出身　女性
私立中高一貫校（女子校）卒業

総合型選抜（構想力重視方式）

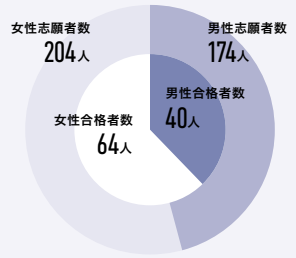
高2から美術予備校に通っていたのですが、自分の作品をつくることより、ストーリーマーケティングやキャラクターマーケティングに興味があり、クリエイティブを基盤にビジネスやテクノロジーを学べるCIに興味を持ちました。
総合型選抜の構想力重視方式を選択したのは「浪人はしない」という両親との約束が大きな理由です。幸いにも予備校の先生がCI向けの対策を練ってくれて、「ものをきちんと見ること」を徹底して学べたこと、また、好きなコンテンツの分析やプレゼンテーションの練習をしてきたことが、試験対策として役に立ったと感じます。
CIには自分が夢中になっていることを突き詰めて、新しいビジネスや産業を生み出していこうという目標を持った人がたくさんいると感じます。自主的にワークショップを企画する学生がいたり、社会の第一線で活躍している大学院生と学部にいながら交流できるのも刺激になります。

2020年度 入試統計

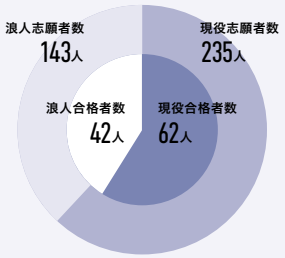
※入試の名称及び募集人員は2021年度より変更となります。

		募集人員	志願者数	合格者数
一般選抜	学部統一方式	10	134	30
	一般方式	20	118	35
	センター3教科型	20	111	35
	センター5教科型		15	4
総合型選抜	構想力重視方式	10	47	20
	英語力重視型	8	15	4
	数学力重視型		1	1
指定校推薦入学試験		若干名	9	9
外国人留学生特別入学試験		若干名	14	3
合計		76	464	141

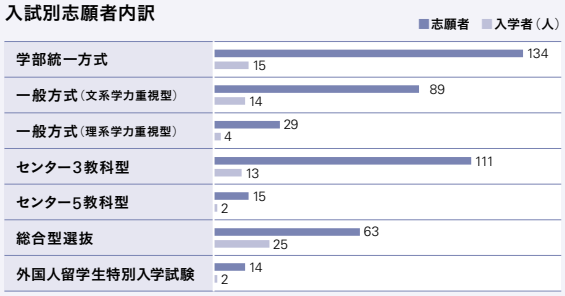
一般入学試験 男女別
（志願者数・合格者数）



一般入学試験 現役・浪人別
（志願者数・合格者数）



入試別志願者内訳



教員紹介

クリエイティブイノベーション学科の核となる各領域の専任教員をはじめ、多様な分野の第一線で活躍する非常勤講師も招聘しています。

専任教員

井口博美 主任教授

デザインマネジメント、デザインサーベイ、マーケティング

1956年福岡県生まれ。武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン学科卒業。感性工学やマーケティング手法をベースに、自動車や情報通信機器等ID系を中心としたデザイン評価やデザインマネジメントの方法論を独自に研究・開発。基礎デザイン学会会員（設立発起人）、日本感性工学会会員（デザイン経営部会）、芸術工学会会員。

荒川歩 教授

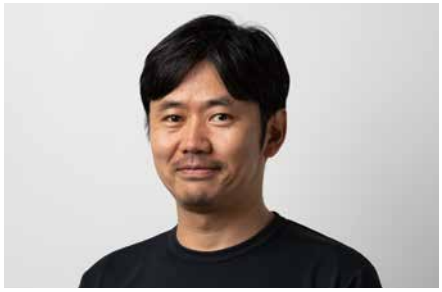
心理学

1976年大阪府生まれ。同志社大学大学院文学研究科博士課程後期課程。博士（心理学）。主な共編著書に『「裁判員」の形成、その心理学的解明』（ratik／2014年）、『考えるための心理学』（武蔵野美術大学出版局／2012年）、『ポイントシリーズ 心理学史』（学文社／2012年）、『〈境界〉の今を生きる』（東信堂／2009年）など。

篠原規行 教授・造形構想学部長

映像制作全般、映像空間演出、撮影装置研究

1960年香川県生まれ。武蔵野美術大学大学院造形研究科修了。従来の映像の枠を超えた表現と提示法を実践し、造形全般を視野にいれた映像領域イメージフェノメナンを展開する。



長谷川敦士 教授

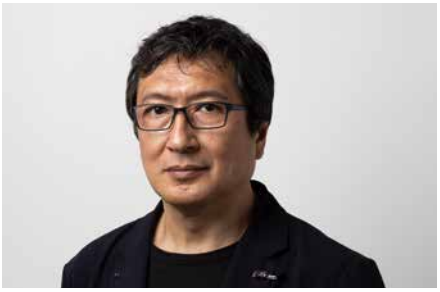
サービスデザイン、UXデザイン、インフォメーションアーキテクチャ

1973年山形県生まれ。東京大学大学院総合文化研究科博士課程修了（認知科学／学術博士）。2000年より「理解のデザイナー」インフォメーションアーキテクトとして活動を始める。2002年株式会社コンセント設立、代表を務める。国際的なサービスデザインの組織 Service Design Network 日本支部代表も務め、デザインの新しい可能性であるサービスデザインを探索・実践している。著書、監訳多数。

山﨑和彦 教授

ビジョンデザイン、エクスペリエンスデザイン、情報／プロダクトデザイン

1955年神奈川県生まれ。京都工芸繊維大学卒業、神戸芸術工科大学大学院博士（芸術工学）号取得、東京大学大学院新領域創成科学研究科博士課程単位取得満期退学。日本IBM（株）UXデザインセンター担当マネージャー（技術理事）、グッドデザイン賞選定委員、日本デザイン学会理事、日本インダストリアルデザイナー協会理事、経産省デザイン思考活用推進委員会座長を歴任。千葉工業大学教授を経て現職。社会をよくするためのデザインを、ビジョンとプロトタイプによる実践研究を目指す。



若杉浩一 教授

デザイン、製品企画、製品開発

1959年熊本県生まれ。九州芸術工科大学芸術工学部工業設計学科卒業。株式会社内田洋行を経て、現在は内田洋行のデザイン会社であるパワープレイス株式会社にて、ITとデザインのメンバーを集めたリレーションデザインセンターを設立し、事業化を志す。企業の枠やジャンルにとらわれない活動を通して、企業と個人、社会の接点を模索している。

客員教授

岩佐浩徳

UXデザイン、マーケティング、ブランディング

1970年新潟県生まれ。多摩美術大学卒業。株式会社リクルートで全社横断での社内育成OFFJT、OJT、UX改善スキームの全社展開などを推進。現在は株式会社リクルートコミュニケーションズで、専門役員としてカスタマーとの継続的な関係性・価値創出に向けた統合CXのプロセス化、仕組み化を構想・実践中。

高濱正伸

自立できる人間を育成するための教育全般の研究と実践

1959年熊本県人吉市生まれ。東京大学農学部卒業、同大学院農学系研究科修士課程修了。1993年に「この国は自立できない大人を量産している」という問題意識から、「メシが食える大人に育てる」という理念のもと、学習塾「花まる学習会」を設立。算数オリンピック委員会理事。日本棋院理事。「官民一体型学校」「思考力授業」「子育て講演会」などの形で、公立学校に協力を行っている。

非常勤講師（2020年度）

石川卓磨
石垣貴子
石黒猛
稲見理
稲口俊太
岩嵜博論
植木基博
小川修一郎
小野生
金田実生
黒澤誠人
後藤礼圭
坂口竜太
坂本優子
ジェシー・ホーガン
嶋津穂高
白井美穂
菅靖子
須田拓也
竹本吉輝
大久保あり
中根友里恵
西村真里子
ヴィンセント・ライタス
布施徹朗
松本光太郎
牟田季純
村田美樹
森田浩彰
藪内新太
山口弘毅
渡邉賢太郎
渡辺真太郎

発行
武蔵野美術大学クリエイティブイノベーション学科研究室
〒162-0843 東京都新宿区市谷田町1-4
〒187-8505 東京都小平市小川町1-736
http://ci.musabi.ac.jp/
TEL: 03-5206-4311
TEL: 042-342-9563

発行日
2020年4月18日