



大学院案内
Master's Course Guide Book

Institute of Innovation 2021

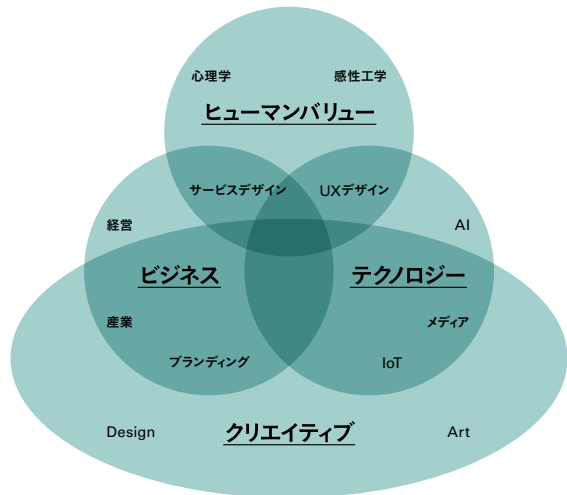
武蔵野美術大学大学院 造形構想研究科造形構想専攻 クリエイティブリーダーシップコース

本コースの学び

文系・理系を問わず、多彩な人材が集う環境で、社会問題の解決や新しい仕組みづくりに必要な「クリエイティブリーダーシップ」を身につける。

本コースは、武蔵野美術大学が独自の造形教育と教養教育で培ってきた「創造的思考力」を基盤に、徹底したプロジェクト実践型のカリキュラムを展開することで、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ています。造形構想学部クリエイティブイノベーション学科との連続性のある学び(Institute of Innovation)により、学部生のマネジメントを経験したり、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を通じて、新しいビジネスやサービスを生み出す方法を実践的に学ぶことができるのが大きな特色です。

「クリエイティブリーダーシップコースで学ぶ領域」



施設紹介

3つのスタジオを連携し市ヶ谷から未来を提案する

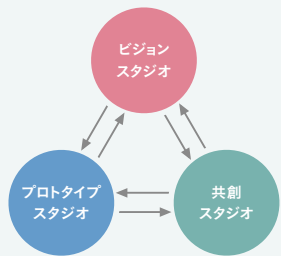
本コースの拠点となる市ヶ谷キャンパスには、プロジェクトベースの教育研究にふさわしい3つのスタジオを設けています。ビジョンを提案する「ビジョンスタジオ」、ビジョンをすぐ形にするための「プロトタイプスタジオ」、オープンスペースでユーザーや地域住民と共創する「共創スタジオ」の3つが連携を取ることで、市ヶ谷キャンパスそのものが社会課題の解決に向けた実践的活動拠点となることを目指しています。



1 | ビジョンスタジオ(7階プロジェクトルーム)では、学生や企業、行政等で編成されるプロジェクトチームが自由に空間をアレンジでき、ビジョンの提案に集中して取り組むことができます。
2,3 | プロトタイプスタジオ(6階)では、ビジョンスタジオで討議されたビジョンのプロトタイプに必要な3Dプリンターやレーザーカッター、大画面マルチスクリーン環境等を整備しています。



「各スタジオの連携イメージ」



4 | 1階の共創スタジオには2019年7月、「MUJI com 武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス」をオープン。無印良品の食品や日用品の販売をはじめ、講義で生まれたアイデアやプロダクトの実装、販売ができるオープンスペースとして運用することで、ユーザーや地域住民のリアルな体験を観察・分析・評価し、ビジョンやプロトタイプのブラッシュアップにつなげる空間を目指します。

カリキュラム

企業や地域社会が抱える潜在的な課題を発見し、イノベティブな解決策を見出す実践的な学びを展開

カリキュラムの主体となるのは、「創造的思考力」を基盤に、イノベティブな成果を導く企画・運営能力を身につける実践的かつプロジェクト型の演習です。企業や地域社会が抱える潜在的な課題を発見し、イノベティブな解決策を見出すために、実務家教員や本コースの教育理念や研究環境に理解を示すパートナー企業と検討を重ねながら、実際のプロジェクトを推進します。多彩な人材を迎え入れるため、本コースでは美術・デザインの専門的な教育を受けていない学生を対象に、造形教育の集中授業期間も設けています。本学が美術大学として培ってきた造形教育を短期間に学ぶことで、思考力を中心とした総合的な力——「創造的思考力」を身につけ、研究活動の基盤とすることも、本コースのカリキュラムの特徴です。

通学に至便な都心キャンパスで社会人でも学びやすい教育システムを整備

市ヶ谷キャンパスは「市ヶ谷」駅から徒歩で通える立地にあり、都心で働く社会人学生が通学する上でも大きなメリットです。また、平日夜間や週末に受講できる時間割を取り入れ、幅広い層の学生の受け入れを実現しているほか、1年を4つに区切るクォーター制を導入。語学習得やプロジェクトへの参画などを目的とした海外留学や、国内の企業や自治体でのインターンシップの実践など、自由な学び方を各自の目的に応じて築くことができます。

時間割例

時限	時間	月	火	水	木	金	土
1～4	9:50～17:10						*
5	18:10～19:40	○	○	○	○	○	○
6	19:50～21:20	○	○	○	○	○	○

※時間割は変更となる場合があります。

クリエイティビティの源となる 造形力・ 基礎学力の習得	造形言語リテラシー実習 造形言語リテラシー演習Ⅰ・Ⅱ 情報表現研究	知的財産戦略論 Creative Research	2
-----------------------------------	---	------------------------------	---

専門的な造形教育を受けていない学生を対象に、美術・デザインの集中授業を開講。短期間でクリエイティブリーダーに必要な知識・技術を習得します。

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	造形構想基盤講義 造形構想基盤演習 クリエイティブリーダーシップ特論Ⅰ	スタートアップ研究 造形構想研究指導Ⅰ	クリエイティブリーダーシップ特論Ⅱ 造形構想研究指導Ⅱ
---	---	------------------------	--------------------------------

本コースの学びの基盤となる講義・演習のほか、徹底したプロジェクト実践型の講義・演習を展開し、実社会でチームを率いる力を高めます。

問題解決を超えてビジョンを提示する 構想力の習得	サービスデザイン特論 (サービス概論、ビジネス、UX) デザインエンジニアリング特論	2
-----------------------------	--	---

サービスデザインやデザインビジネス研究を通じて、社会問題の解決や新しい仕組みづくりでのリーダーシップを身につけます。

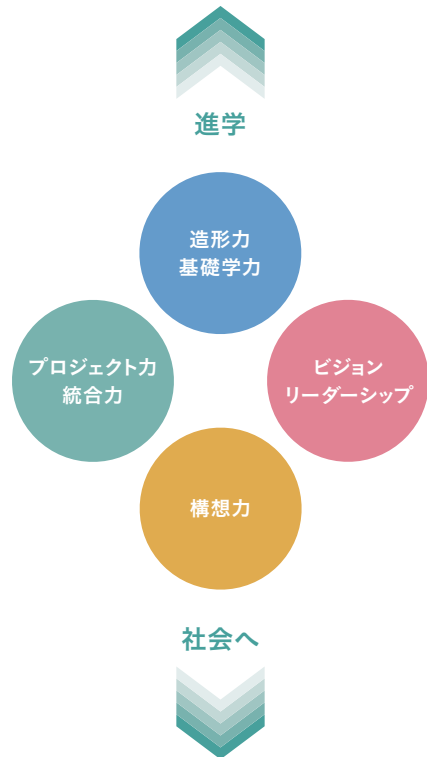
社会とのコラボレーションを推進する プロジェクト力・ 統合力の習得	産学プロジェクト実践研究Ⅰ 国内フィールド研究 海外プロジェクト研究	産学プロジェクト実践研究Ⅱ	2
---	--	---------------	---

国内外に視野を広げながら、新しいビジネスやサービスを生み出す方法を実践的に学びます。



卒業後の進路

進学先には、2021年度開設予定造形構想研究科博士後期課程(設置届出中)、他大学の博士後期課程や海外の大学院が挙げられます。また、本学では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)を設立しました。「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、行政との「政策デザイン」や企業、団体とともに、社会への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。



プロジェクト実践型のカリキュラムで身についた能力を生かし、さまざまなフィールドで活躍することが予想されます。想定されるキャリア像として、起業やスタートアップの実践、クリエイティブマネジメント、先端メディア表現マネジメントを担う職種としての就職、ビジネス戦略・社会システム戦略・映像プロデュース戦略等を担う職種での活躍が考えられます。

教員紹介

クリエイティブリーダーシップコース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。

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。

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。

山崎和彦 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。

篠原規行 教授・造形構想研究科長

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たれた映像領域イメージフェノメナンを展開する。

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

選抜方式(入学試験)

本コースの入学試験は実技試験を課していません。小論文、面接等によって総合的に評価します(選抜方式の詳細は学生募集要項をご確認ください)。

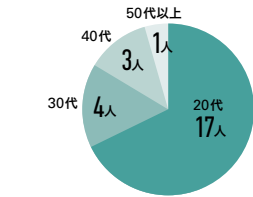
一般選抜
書類審査 小論文 面接
社会人選抜
書類審査 小論文 面接

学生データ(2020年度入学生)

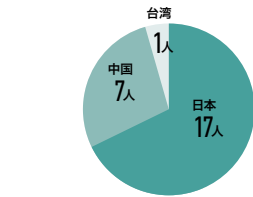
男女比(%)



年齢構成(人)



入学者の国籍(人)



学生・社会人入学者(%)



※学生とは一般選抜で入学した学生を指します。社会人とは入学時に2年以上の職務経験(臨時勤務を含む)を有するか、企業等に所属していない場合は週40時間で2年間相当の職務実績があり、社会人選抜で入学した学生を指します。