

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 2022

このままで世界はいいのだろうか
もう約束された未来はなく
私たちの手にゆだねられている
海と山の変わらない豊かさを
街々のにぎわいを
心とからだの安全を
差別のない公平さを
資源の循環的利用を
再生可能なエネルギーを
私たちの手で
すべて実現していこう

最善の未来予測は 自らの手で創ること

長谷川敦士 主任教授

イノベーションとは、新しい価値観を広く社会に浸透させていくことです。私たちの周りを見渡せば、環境、地域、そして私たちの生き方そのものと、様々な課題が山積しています。どれも既存のやり方では対処が難しく、新しい視点=価値観が必要とされています。まさにイノベーションが求められているのです。これらの「課題」は、そもそも何が課題なのかから考えなければなりません。課題に向き合うためには、既存の問題の「捉え方」から考え直す必要があります。また、その課題に対して、様々な角度から試作しながら考えていく「プロトタイピング*思考」が大切です。問題を捉えて考え抜く視点と、作りながら考える態度を獲得し、それらを実験し続ける場所となるのが、このクリエイティブイノベーション学科です。90年以上の歴史を誇る武蔵野美術大学の美術・教養教育によって、創造的思考力と批判的思考力（クリティカルシンキング力）を学び、実社会に対して企業や行政とのプロジェクトを実践していきます。クリエイティブイノベーション学科のキャンパスは社会そのものであり、我々がデザインするのはこれからの生活、未来です。パーソナルコンピュータの父、アラン・ケイは「未来を予測する最善の方法は、自らそれを創りだすことだ」と語っています。不確実な時代に怯えることなく、いっしょに未来をこの手で創っていきましょう。

*プロトタイピング=試作すること

CI学科の3つの特徴	4
カリキュラム	6
在学生インタビュー	8
教授・講師メッセージ	10
入試統計	12
卒業後の進路	12
教員紹介	14
施設紹介	15
選抜方式（入学試験）	16



社会課題解決型プロジェクトを プロフェッショナルたちと実践する

CI学科の専門課程では、提携企業・自治体と共創する社会課題解決型プロジェクトに参加することになります。この授業では、持続可能な未来社会について様々な分野の専門家と直接対話しながら「創造的思考力」を磨き、実社会における社会課題解決に対する取り組みや新事業創造、イノベーションを生み出すためのデザインアプローチを、プロフェッショナルたちとプロジェクトを実践することで学んでいくことができます。



観察力を高めながら、手を動かし 批評性と創造性を磨いていく

CI学科の基礎課程では、美術大学ならではの本格的な造形教育を体験します。絵画、彫刻、映像、デザインのプロセスを学ぶことにより、対象に対する観察力や主題に対する表現力を鍛え、作品講評を互いに繰り返すことにより、プレゼンテーションやディスカッション能力を養います。また教養教育として、グローバルな視点での現代社会の諸問題や産業発展史などもあわせて学び、実社会で役立つクリエイティブシンキングの土台を身につけます。



クリエイティブイノベーション学科（CI学科）では、高度な「実社会における学び」を重要視しています。社会における様々な問題、状況に対して主体的に課題を発見する力、その課題を解決するためのプロセスを導く力、プロジェクト型で探究しながら「創造的思考力」を習得します。創造的思考力を身につけ、社会的イノベーション、新たな価値の創出に寄与する人材を育成していくことが学科のビジョンです。

世界の潮流を見据えた 専門領域の包括的な学習

CI学科の教育・研究領域では「創造的思考力」を磨いていくために、世界の潮流を見据えた専門領域としてビジネス、テクノロジー、ヒューマンバリューを学びます。ビジネスでは、地域経済、循環型社会、マーケティングやブランド戦略などを。テクノロジーでは、デジタルメディア、オブジェクト指向デザイン、データマイニングなどを。ヒューマンバリューでは、サービスデザイン、UXデザイン、デザインリサーチなどを、包括的に学習します。



基礎課程（1・2年次）

造形教育の拠点・鷹の台キャンパスで
実習・講評を繰り返し「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2つの軸で「創造的思考力」を養います。学生はまず、CI学科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。

クリエイティブになるための
造形力とリテラシーを習得

基礎課程	1年次	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 CommunicationⅠ・Ⅱ
	2年次	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 CommunicationⅢ・Ⅳ

専門課程	3年次	知的財産権基礎 International CommunicationⅠ・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、筋道立てて主張を構築する「構成演習」、調査によって客観的な視点を持つための「フィールドリサーチ演習」、現在の社会を知ることでこれからのを考える「現代社会産業論」などの授業によって、造形的な思考力を学ぶとともに、批判的思考（クリティカルシンキング）や、デザインに必要とされる調査手法などを学びます。特に「造形実習・演習」は、武蔵野美術大学が培ってきた美術教育によって、これまで未経験であってもみなさんの造形的思考力を育成します。これらの基礎素養は、専門課程に進んでからのプロジェクト実践、そして社会に出てからのみなさんの活動の礎（いしずえ）として必ず役に立つでしょう。

社会課題解決のための
イノベーションの探究・実践

基礎課程	1年次	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基礎実習Ⅰ
	2年次	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基礎実習Ⅱ
専門課程	3・4年次	クリエイティブイノベーション演習Ⅰ・Ⅱ クリエイティブイノベーション研究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ キャリアイノベーション 産学プロジェクト実践演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ 国内フィールド演習 インターンシップ演習

基礎課程では、「課題発見」によって物事を問い直す「CI基礎実習」、幅広いデザイン・イノベーションを知る「CI概論Ⅰ/Ⅱ」によって、イノベーションの視点を養います。専門課程からはそれまでの蓄積を実際にアウトプットしていくフェーズに入ります。「CI演習Ⅰ/Ⅱ」、「キャリアイノベーション」では、実際に成果物を作っていくながら、それらの実社会での位置づけや、ポートフォリオ（成果実績）としての表現までを学びます。「産学プロジェクト実践演習Ⅰ/Ⅱ」では、連携先と2ヶ月にわたり実際にプロジェクトを実践し、成果物はもとより、社会でのプロジェクトのあり方、関係する人々とのコミュニケーションまで幅広く体験します。さらに、それらの経験をもとに卒業研究・制作では、自身で選んだテーマに基づいて、じっくりとプロジェクトや制作を深めていきます。学科と連動しているソーシャルクリエイティブ研究所で実施している産学連携プロジェクトに加わって研究を進めることもできます。

専門課程（3・4年次）

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3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プロジェクトなどリアルな課題に挑戦しています。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ており、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。

発想と構想の起点となる
専門領域の学習・演習

専門課程	3・4年次	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 クリエイティブイノベーション実践講義Ⅰ・Ⅱ
------	-------	---

プロジェクト実践をビジネス、ヒューマンバリュー、テクノロジーの観点から見つめ直すための、専門科目の講義・演習、これらを深めるための「CI実践講義」が用意されています。これからのビジネスを作っていくために、まず既存のマーケティングやブランディングを学び、さらに新しいビジネスのあり方を考える「クリエイティブビジネス」、ユーザー体験（UX）デザインをデザインとそとのためのリサーチ（調査）の両面から学ぶ「クリエイティブヒューマンバリュー」、そして、それらを支えるテクノロジーについても試作を実践しながら思考力を鍛える「クリエイティブテクノロジー」、これらの科目はみなさんのイノベーションの視点を深めてくれるでしょう。また「CI実践講義」では最先端の共創デザイン、コミュニティデザイン、データマイニング、データビジュアライゼーション（視覚化）、未来のデザインを学ぶことができます。さらに、研究を深めたい人には、大学院修士課程（学士・修士5プログラム）、博士課程も用意されています。

産官学プロジェクト
および共同研究実績
（2019年度、2020年度 一部）

【企業】
株式会社リクルート
株式会社良品計画
パナソニック株式会社
コニカミノルタ株式会社
大日本印刷株式会社
クリナップ株式会社
株式会社内田洋行
株式会社KDDI総合研究所
大建工業株式会社
日本音響エンジニアリング株式会社
パワーブレイス株式会社
VIVITA株式会社
menu株式会社
株式会社コンセント
GVA TECH株式会社

【自治体・公共団体等】
千葉県いすみ市
東京都小平市
東京都中央区日本橋浜町
大分県日出町
たてやま食のまちづくり協議会
国立研究開発法人 海上・港湾・航空技術研究所 電子航法研究所

CI学科で学ぶこと

サービスデザイン
ビジョンデザイン
UXデザイン
UIデザイン
共創デザイン
コミュニティデザイン
地域デザイン
コミュニケーションデザイン



より大きい世界観の中で 物事を見る力を養っていける

福原稔也さん クリエイティブイノベーション学科 2年
(出身校：島根県立横田高等学校)

大学1年生になった途端、コロナ禍になってしまいました。すぐにオンライン対応をしてもらったので、思ったより不便さを感じなかったのですが、「これからどうなるんだろう」と不安にはなりました。ZOOMを使った英語のオンライン授業が少人数だったので、みんなで自分の画面をオンにして、対面で喋っている感じを出してみたりしましたね。7月にやっとみんなに対面できた時に「英語クラスの〇〇ちゃんだよね!」「背こんな感じなんだ!」とか、まずそんなことを言い合いました。不思議な、貴重な体験になったかもしれません。

鷹の台キャンパスで造形演習ができるようになってから、さらに授業が楽しくなりました。彫刻は、手でどんどん彫りだしていく感じがすごく面白くて。絵画の授業で先生に言われたのは「観察や見ることは対象だけを見ることではない」ということ。最初は全然面白くなくて意味が全くわからなかったのですが、手を動かして考えているとわかってきました。その石と周囲の環境がどういう関わり方をしているのか、自分が石とどう向き合っているんだろうかと、多面的な思考を続けていると視点が拡大されていく感じがします。CI学科にこなかったら、僕にはなかった経験だと思います。

僕は法学部を一旦は志していたのですが、はじめから法学や政治学の専門性の見方だけで世界を見てしまうと、見られないところが出てきてしまうのではないかと思います。この大学に入りました。美大で学ぶ芸術は一番広い視野で世界を見ていて、それでいてすべての専門性と無関係ではないと思います。CI学科だと博覧強記の先生たちの専門性に触れる機会もたくさんあるので、より大きい世界観の中で物事を見る力を養っていけるように感じています。この学科でそんな力を持つ仲間を増やしていきたいです。

頭だけでは考えられない 表現のアプローチが必要になるはず

高橋葉さん クリエイティブイノベーション学科 3年
(出身校：桜蔭中学校高等学校)

もともと一般大学への進学を目指して受験勉強していたのですが、ムサビに新設されたこの学科を知って、大学入学共通テストで出願しました。ずっとダンスをやっていて、テクノロジーとアートに興味を持っていたこともあり、自分に合うのはこの学科かもしれないと思えたんですね。入学して最初に驚いたのは、学生たちの個性の豊かさです。高校時代は、偏差値だけで測られる世界で、みんなが同じものを重要視しているように感じていました。ムサビの学生たちは、大事にしているものがみんな違うようです。将来やりたいことを考えた時に、その選択肢の幅を広げてくれる環境だと思います。

今までは正解のある世界だったけど、美大で学ぶ表現の世界は正解がない。何をすれば良いのかが自分でわからなくなることがあり、最初は結構大変でした。1年生の造形実習では、自分の手を媒介として、柔軟に考える幅を徐々に広げたという感じがします。2年生になり、人の行動を変えることや心理学などを学んだことで、さらに自分の考え方が根本的に覆されたような気がします。ひとつの原因があるからこの結果になるのではなくて、たくさん原因があってこの結果になっていることがわかり始めました。1年生の最初と2年生の最後に同じ課題解決の演習をやったんですけど、1年生の時より2年生の時の方が発想が豊かになっていて、解決方法を模索できる幅が広がっていたような気がします。

今年3年生になって、産学プロジェクトが本格化するので、実社会でどういう課題にどのように取り組んでいるのか、生々しいところを知りたいですね。複雑すぎる問題が世の中にあふれているので、頭だけでは考えられない表現のアプローチがたくさん必要になるはずで、きっとそこがもっと鍛えられていくと思うので楽しみです。

多様な視点・世界を理解するとともに、 新たな価値を見出すこと

荒川歩 教授

もともと私は「非言語コミュニケーション」（身振り、お守り、顔文字、装いなど）や「法と心理学」（裁判員制度）、「質的研究法」、「宗教」などを研究テーマにしてきました。数週間前からは「家」と「契約」（家の契約ではない）に強い関心を持っています。

授業では「クリエイティブイノベーション基礎実習」「構成演習Ⅰ」「フィールドリサーチ演習Ⅰ」「フィールドリサーチ演習Ⅱ」「現代社会産業論Ⅲ」などを担当し、受講生が、論理的思考やデータに基づいた思考によって自らの思考を進め、広げる技能を習得できればと思っています。これらの技能を習得することで、自らの思い込みを乗り越え、社会の中で、多様な視点・世界を理解するとともに、新たな価値を見出すことができ、それによって、より豊かな社会を作り出すことができる人になれるのではないかと思います。

社会がより複雑になる中、 クリエイティブの力はより求められる

岩寄博論 教授

クリエイティブの力で新しい製品・サービスをつくったり、事業をつくったりするビジネスデザインを専門としています。ビジネスの世界では、経済学部や商学部で扱われてきた戦略論やマーケティング論などに加えて、デザインやクリエイティブの力が必要とされています。アップルやユニクロといった企業もクリエイティブの力で世界を代表する企業になりました。

CI学科では、デザインとビジネスの世界を自由に行き来しながら新しい世界を創り出すための考え方や方法論を学ぶことができます。美大ならではの実践的な学びのフィールドで仲間と出会い、目に見える形をつくりながら、実際の社会との関わりの中で自分たちのアイデアを試していって欲しいと思います。

社会がより複雑になる中、クリエイティブの力は今後より一層求められるようになります。人と社会を理解し、目に見えるものを形作れる力は、社会の様々な領域で生かすことができるでしょう。

デザインは未来を形にする力、 人に寄り添う、新しいテクノロジー

若杉浩一 教授

未来をどう描くか、そのためにデザインは社会に何ができるか？ 地域や企業や行政と連携しながら、実践的なプロジェクトをベースに小さなイノベーションを繋げていく、そして新しい未来を現実化するデザインを実践しています。

未来は誰かが創るものではありません、みなさんが創るものなのです。ですから自分の見つけた課題を深掘し何が真実かを問い、解き明かしていく作業を繰り返し行います。イノベーションは、弛まなく、つくり続ける力です。様々な知識と、そのような運動力を身につけてください。これからの未来は環境問題、経済格差、エネルギー問題と経験のない新しい社会課題がどんどん起こってきます。ですから、今の価値観や、概念を超えた創造力や活動が必要になってきます。デザインはそのような未来を形にする力なのです。人に寄り添う、新しいテクノロジーなのです。

好きなことで、生きていくとは、 「自分の旗を立てられる」こと

小川悠 ソーシャルクリエイティブ研究所 客員研究員

私は地域を舞台にイノベーションを考え、チャレンジするための教育（＝イノベーション教育）を実践・研究しています。こうした教育を行うことは、その場に対する誇りや愛着の醸成にもつながり、若者の地域離れや関係人口の創出など、地方創生の一つのアプローチになるとも考えています。

もし、だれもが「好きなことで、生きていく」ことができたなら、きっと世の中がもっと楽しくなるはず。でも、そのためには、どういう力が必要でしょうか。

好きなことで、生きていくためには、「自分の旗を立てられる」ことが必要です。それは、とっておきの旗を持ち（＝自分の好きの認知）、まだだれも立てていない場所にその旗を立てること（＝新たな価値の創造）。イノベーションを考え、チャレンジをすることが、自分の好きやワクワクを生み、まだ見ぬ未来をつくるきっかけになることを願っています。





入試統計

2021年度 入試統計

	募集人員	志願者数	合格者数
一般選抜	学部統一方式	10	22
	一般方式	28	54
	共通テスト3教科方式	15	56
	共通テスト5教科方式	15	5
総合型選抜	構想力重視方式	15	17
	サイエンス思考重視方式	8	4
学校推薦型選抜【指定校方式】	若干名	6	6
外国人留学生特別選抜	若干名	15	7
合計	—	343	171

卒業後の進路

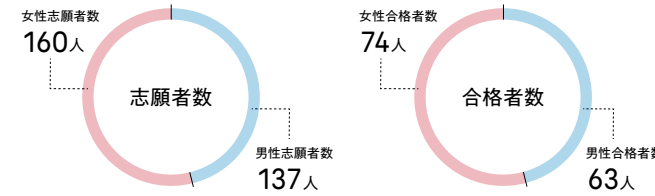
進学

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

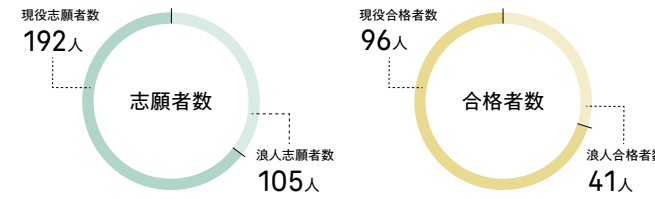
進学先のひとつに、武蔵野美術大学大学院造形構想研究科への進学が挙げられます。CI学科と同研究科造形構想専攻クリエイティブリーダーシップコースは、英語名を「Institute of Innovation」に統一し、学部・大学院という枠組みを超えた連続性のある学びを展開します。学部の4年間で培った能力を基盤に、分野を横断したサービスデザインやデザインビジネス研究など、徹底したプロジェクト実践型のカリキュラムを通して、社会問題の解決や新しい仕組みづくりにおける「クリエイティブリーダーシップ」を身につけ、企業や自治体のマネジメントや、起業・スタートアップ、ビジネス戦略といったフィールドで活躍する人材の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



一般選抜 男女別



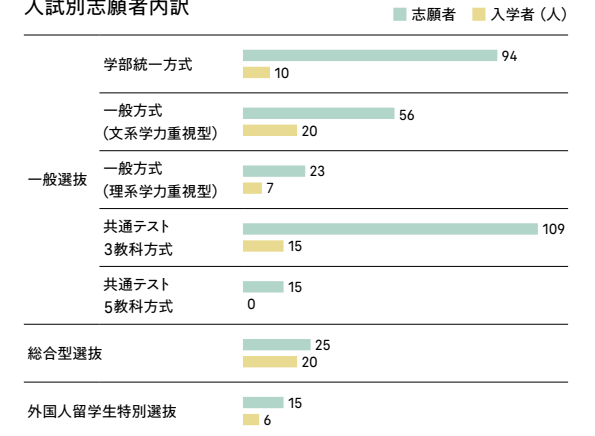
一般選抜 現役・浪人別



一貫した学びを推進するため、学部と大学院を5年間とするプログラムも展開。学部4年生から大学院の授業を履修することにより、5年で修士を取得できることも可能となります。

また、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) が市ヶ谷キャンパスにあります。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ます。

入試別志願者内訳



社会へ

就職では身につけた能力を生かし、多様な分野での活躍が考えられます

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、企業や自治体の経営・運営・事業計画などの支援を、包括的、総合的な視点に立って行うデザイナー。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。

ソーシャルアントレプレナー (社会起業家)

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、社会課題解決に挑み、社会に新しい価値を提供します。社会性と事業性を両立させていくデザインが欠かせないものとなっています。

専任教員



長谷川敦士
主任教授

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年株式会社コンセプト設立、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）、『く境界』の今を生きる』（東信堂／2009年）など。



井口博美
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。



岩寄博論
教授

ストラテジックデザイン、
ビジネスデザイン

1976年滋賀県生まれ。国際基督教大学教養学部卒業、慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程、イリノイ工科大学Institute of Design 修士課程、京都大学経営管理大学院博士後期課程修了。博士（経営科学）。博報堂においてマーケティング、ブランディング、イノベーション、事業開発、投資などに従事した後現職。著書に『機会発見－生活者起点で市場をつくる』（英治出版）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、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ブ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26年、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。現在は株式会社レアゾン・ホールディングス執行役員として全社横断でのUX、サービスデザインを担当。オンラインのみならず、リアルでの接点のサービス品質の向上も全体的な視点で取り組んでいる。

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。

客員准教授

石井拳之

グラフィックデザイン、
ナラティブデザイン、アクションリサーチ

1986年千葉県生まれ。武蔵野美術大学卒業後、University of the Arts London, Central Saint Martins, MA Narrative Environmentsで「物語とデザイン」にまつわる研究で修士号取得後、帰国。全国津々浦々でアクションリサーチを行い、課題の発見から分析、長く使い続けられるデザインや仕組みをつくりながら、仕立屋と職人の代表として伝統工芸の職人の「生き様を仕立てる」しごとをしている。現在、長浜地場産業の織元や、福島県の張り子職人などと多数のプロジェクトを行う。

非常勤講師（2021年度）

赤池学	伊藤史	小川修一郎	後藤礼圭	清水由布紀	中根友里恵	松本隆	数内新太	渡辺真太郎
Alex Sonderegger	稲見理	小野生	近藤テツ	白井美穂	西村真里子	三丸拓也	山口弘毅	渡邊知子
石川卓磨	稲口俊太	加藤・ディヴィヤ・マリ	坂口竜太	水師裕	長谷川さち	牟田季純	山辺真幸	渡辺弘明
石垣貴子	植木基博		坂本優子	菅靖子	平手健一	村上千博	Robert Zolna	
石黒猛	上野学	金田実生	櫻井かえで	須田拓也	布施徹朗	村田美樹	若林玄	
	大久保あり	黒澤誠人	嶋津穂高	竹本吉輝	松本光太郎	森田浩彰	渡辺えつこ	



鷹の台キャンパス

クリエイティブイノベーション学科 基礎課程（1・2年次）

基礎課程を行う鷹の台キャンパス（東京都小平市）の15号館は、CI学科の学生が主に利用する校舎です。アート・デザインの専門教育に対応できるよう、アトリエやデザイン演習室を整備しています。



市ヶ谷キャンパス

クリエイティブイノベーション学科 専門課程（3・4年次）
クリエイティブリーダーシップコース（大学院）
ソーシャルクリエイティブ研究所

実社会との関わりを通して美術大学として新たな未来を切り拓くための教育研究拠点および情報発信拠点として開設。プロジェクトを複数実施するためのスペースやプロトタイプを行うため、メディアに合わせたスタジオを整備しています。



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

CI学科の選抜方式（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学科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

学力試験のみで可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	CI学科がある造形構想学部に関連した基礎知識を持ち、学部理念を理解し、学びたいという熱意ある学生を受け入れることを目的とした入試です。同学部にある映像学科との併願が可能となり、文系（英語・国語）または理系（英語・数学）の科目で受験することが可能です。	文系なら		理系なら	
		英語		英語	
		国語		数学	
一般方式 募集人員：23名	CI学科の特性に見合う基礎知識と思考力、判断力を、独自の学力試験の成績で可否判定する選抜方式です。「文系学力重視型」と「理系学力重視型」に分かれ、得意とする分野の3科目で受験することが可能です。	文系学力重視型		理系学力重視型	
		英語	国語	英語	数学
		世界史	日本史	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）	幅広い科目に対する基礎知識と思考力、判断力を大学入学共通テストの成績で可否判定する選抜方式です。「3教科方式」と「5教科方式」があり、共通テスト科目の得意分野を活かして受験できます。一般方式、学部統一方式との併願も可能です。	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：20名	高等学校段階までの基礎知識と思考力、構想力、プレゼンテーション・コミュニケーション・リーダーシップ力を持つ人を求めています。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などを活かすことができる、自己推薦型の選抜方式です。	一次選考	二次選考
		学修計画書	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	理数系科目を中心に幅広い基礎知識と思考力、判断力を持つ人を求めています。社会課題の解決には理系の学びを生かす場面が多くあります。なぜCI学科で学びたいのかを、学修計画書で確認し、面接を行う自己推薦型の選抜方式です。	一次選考	二次選考
		学修計画書	面接

このほか、3年次編入学を希望する方を対象にした「編入学選抜」、外国人留学生を対象にした「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。