



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・シヨン学科
学科案内

●
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。まさにいま、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、自らそれを創り出す

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

クリエイティブイノベーション学科の3つの特徴	4
カリキュラム〔基礎課程〕	6
カリキュラム〔専門課程〕	8
カリキュラム〔産学プロジェクト実践演習〕	10
学びと進路〔社会へ接続された大学での学び〕	12
学びと進路〔卒業後の進路と就職先企業アンケート〕	14
入試統計・進学・Q&A	16
教員紹介	18
施設紹介	19
選抜方式〔入学試験〕	20



クリエイティブイノベーション学科の3つの特徴



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。



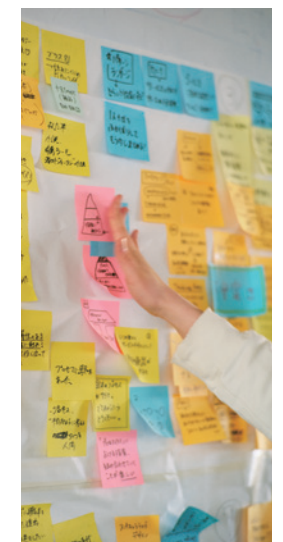
観察力を高めながら、手を動かし 批評性と創造性を磨いていく

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。



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。





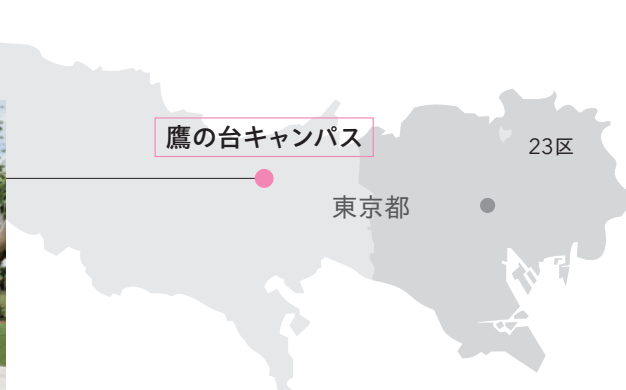
基礎課程 1・2年次



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、多様な視点や切り口から、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	2年次
	造形実習Ⅰ（絵画） 造形実習Ⅱ（彫刻） 情報表現演習Ⅰ （クリエイティブテクノロジー基礎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 造形構想基礎実習Ⅰ（絵画・着彩） 造形構想基礎実習Ⅱ（映像） 造形構想基礎実習Ⅲ（ミクストメディア） 造形構想基礎実習Ⅳ（ミクストメディア）	造形演習Ⅱ （エディトリアル/イラストレーション） 造形演習Ⅲ（プロダクト） 造形実習Ⅳ（ミクストメディア） 情報表現演習Ⅱ （クリエイティブテクノロジー基礎Ⅱ） 構成演習Ⅱ （対象に合わせたプロダクト提案） 現代社会産業論Ⅲ・Ⅳ フィールドリサーチ演習Ⅱ English CommunicationⅠ・Ⅱ クリエイティブイノベーション基礎演習

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これからを考える「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、これまで美術を本格的に学んだことがなくても、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	2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	クリエイティブイノベーション概論Ⅱ

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。その後、3・4年次で、専門課程としてさらに実践的な学習を市ヶ谷キャンパスにて行います。





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、さらに武蔵野美術大学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が用意されています。



社会課題解決のための イノベーションの探究・実践

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

1・2年次の基礎課程から引き続き、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ヶ月に渡り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する、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。

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・Ⅵ

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創っていくために、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（学部・修士5年一貫プログラム）、博士課程も用意されています。

本学科では、「実社会における学び」を重要視しています。そのため、「産学プロジェクト実践演習」を必修科目とし、社会における様々な課題に対して主体的に取り組み、解決するためのプロセスを導くことを、企業や自治体と共創しプロジェクト型で探究することで、「創造的思考力」を習得する授業を行っています。1・2年次の造形教育で身につけた「観察力」「批判力」「構想力」に、教養科目やフィールドリサーチの授業を通して習得した「創造的思考力」を最大限活用し、本質的な課題の探究から解決方法の提案まで、プロジェクトを通して行います。



● 浜町ライフスタイルプロジェクト

現代的なオフィスと古くからの文化が共存する日本橋浜町をフィールドに、住民や地域企業、住宅情報サービスなどを手がけるLIFULL、ウェルビーイングサービスを提供するサントリーウエルネス、サービスデザインエージェンシーのコンセントといったメンター企業とともに、地域課題を探索し、解決策を企画・提案するプロジェクト。実際のフィールドで実証実験を行い、社会実装までを経験する。2022年度は4チームにわかれてプロジェクトを行い、現代都市に潜むゆるやかな分断やコミュニケーション課題を浮き彫りにし、高い評価を受けた。

フィールドとなる日本橋浜町はキャンパスから電車で10分圏内のため、現地に行ったりキャンパスに戻ったりを繰り返すことができる、ちょうどいい距離にあります。そのため、毎度新鮮な目で浜町というまちを観察できました。また、協賛企業の本社でのミーティングや社内見学をさせていただいたり、在学中から企業の方と同じ空間でプロジェクトを行うことができるので、社会に出て働くイメージがより明確になりました。

(新名さくら)

● 資生堂プロジェクト

資生堂クリエイティブ本部が推進するCrafting New Beauty（自分の感性を起点に、他者とともに発見するプロセスを経て、生活の中の美の意味を再定義する新たなデザイン活動）を活動指針として、「サステナブルな美」をテーマに同社のクリエイティブリサーチ、アプローチ、メソッドを応用しながら、学生の個人ワークとインハウスクリエイターとの共同ワークを企画運営し、産学を活かした生活価値の研究提案を行った。学生はこのプロジェクトを通して、自身の視座と思考のプロセスの変革を体感し、個々人のビジョンとアイデアを表現し、それを仲間と共有した。

大学にいただけでは出会えなかった魅力的な方々に、銀座というまちを様々な側面から紹介していただきました。その出会いからの影響を共創関係として展示物に落とし込んでいきましたが、背中を押されているような気分になり、今までの個人制作とは全く違う想いがわいてきました。この文章は展示を完成させる直前に書いていますが、私自身、展示物がどうなるのか、これまでの軌跡からのアウトプット、未来の風景にとってもわくわくしています！

(小野薫乃)

産官学プロジェクトおよび共同研究実績（一部抜粋）

【企業】		【自治体・公共団体等】
ウィルソン・ラーニング	株式会社都市テクノ	北海道森町
ワールドワイド株式会社	日本音響エンジニアリング株式会社	東京都小平市
株式会社内田洋行	株式会社日本総合研究所	千葉県いすみ市
クリナップ株式会社	日本無線株式会社	滋賀県多賀町
株式会社KDDI総合研究所	パナソニック株式会社	和歌山県すさみ町
コニカミノルタ株式会社	パワープレイス株式会社	大分県日出町
株式会社コンセント	VIVITA JAPAN株式会社	熊本県天草市
株式会社Sun Asterisk	株式会社日立製作所	宮崎県
株式会社資生堂	menu株式会社	国立研究開発法人海上・港湾・
大建工業株式会社	株式会社LIFULL	航空技術研究所
大日本印刷株式会社		一般社団法人
		日本橋浜町エリアマネジメント

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



● 地域のデザインプロジェクト

東京と地域をどう結ぶのか？新しい循環する社会をどのようにデザインするのか？実際の地域での暮らし、特性や魅力を知らずして、デザインできるわけがない。本プロジェクトでは東京を離れ地域に入り込み、個人の経験を通して本質的なデザインをすることが狙い。2022年度の本プロジェクトは、北海道森町、宮崎県、大分県日出町、熊本県天草市などで実践された。いずれの地域でも、まずはそこに住み働く人たちとの対話や現地調査から始め、地域の可能性をデザインし、提案。新しい地域資産の存在を明らかにした。

私は生まれも育ちも首都圏で、地方とはずっと縁遠く生きてきました。1ヶ月間北海道森町で過ごして、「自分の知っている世界がいかに小さかったか」ということに気づかされました。これは教室のなかにはいるだけではできない、日常とは全く違う環境に身を置いたからこそこの学びだと思えます。森町での日々は、今までで一番自分について考えた、充実した1ヶ月でした。私の一生の宝になりました！

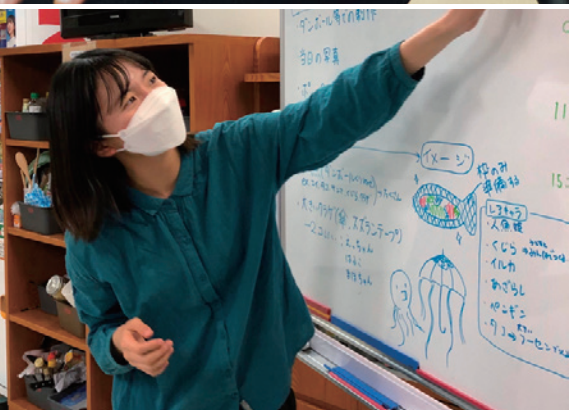
(春澤 菜)

● 家電・ライフサービスのデザイン

日立グローバルライフソリューションズと日立製作所研究開発グループとの共同で、循環型社会への移行を踏み出す第一歩となる家電・ライフサービスのデザインを行う。「過度・過剰な資源消費を抑え、地球と生活のちょうどいい関係をどうやったらつくれるのか」を問いに、メンターとの対話を通してアイデアを創出し、サービスモデルを組み立てる。2022年度は2グループにわかれてデザインリサーチからコンセプト開発、プロトタイプングを実施。生活習慣の変化により手放された家電を循環させるサービスや、ぬくもりをむだなく使う暖房機器のデザインを提案した。

メンターの方々のていねいなバックアップにより、安心してリサーチやアイディエーションを行い、アウトプットまで一続きに制作できました。チームメンバーが思い描く理想の未来をすり合わせ、形づくるために、大変なコミュニケーションを要しましたが、最終的に「第一歩を踏み出す」デザインを生み出す感動を味わえました。また、工場などの施設を見学させていただいたので、課題が社会と続きであることを忘れずに取り組みました。

(水藤琴乃)



● デザインをどう社会に実装するかを学べるのがCI学科の魅力

中島 純さん

就職先：三井不動産株式会社／総合職
出身校：北海道釧路湖陵高等学校

美大に入ったのは「場づくり」とか「まちづくり」がしたかったからなんです。出身が北海道の田舎で、地元をどうにかしたいという思いがまずあって。CI学科を選んだのは「デザインをどう社会に実装するか」を学べるところが、自分のやりたいこととマッチしたからです。

1・2年生の時は授業がハードで、辛い時もありました。でも、3年生からまちづくりのデザイン事務所でインターンをしたり、学生寮のリーダーをやったりするなかで、「CI学科の学びがいろんなところに生かされる」ことを実感しはじめました。

話し合いをする時に「筋が通ってる」「ロジックがしっかりある」と言ってもらえることが多くて。それはきっと「アイデアを出すだけじゃなくて、それをどう実現に繋げるか」というところまで意識して意見しているからで、CI学科の授業で日々鍛えられたおかげだと思います。

CI学科の強みって、完成品より手前の段階をデザインできることだと思うんです。CI学科出身者は、ビジネス的な視点を持っているから企画もできるし、デザインを学んだからプロトタイプもつくれる。文書ばかりだった社内での情報共有が、CI学科出身者がアイデアをグラフィック化することで、よりスムーズに話し合いができるようになるかもしれない。

就職活動に不安はありませんでした。私はデザインスキルより「表現のアイデアを広げるために」美大で学んだということをアピールするようにしました。そうしたら「美大に進学して、総合職で働きたい理由」が伝わるようになりました。将来は地域の人も気軽に泊まれて、エリアマネジメントの拠点になるようなホテルの開発に携わりたいと思っています。

何を学んでも将来に生かせると思うんです。学んだことをやりたいことにどう応用するかを自分で見つける。自分のやりたい1つの軸を持つことが大事だと思います。

● CI学科で培った思考力と社会へのアウトプット力を武器に

高橋 葉さん

就職先：日本放送協会（NHK）／コンテンツクリエイター
出身校：桜蔭中学校高等学校

北海道をはじめて訪れたのは産学プロジェクト実践演習の「森町プロジェクト」がきっかけでした。北海道に縁があるわけでも、地域創生に関心が高かったわけでもなく、わりと軽やかな気持ちでプロジェクトを選択し、3年生の9月中頃から1ヶ月、北海道の森町で暮らしながら授業に取り組みました。その年のプロジェクト課題は「5年後や10年後、自分が森町にいた時にどういう生活をしていきたいか」。役場の方が地場産業の見学に連れて行ってくれたり、発表に向けてリサーチと課題発見を進めたり、あっという間の1ヶ月でした。「自分がこのまちで暮らすとしたら」と想像しながら森町の人たちと交流し、住みながら考えるなかで、プロジェクトが終わる頃には自然と「北海道で就職したい」という気持ちが芽生えていました。その後3月頃から本格的に就職活動をはじめ、6月に就職予定の企業から内々定をいただきました。

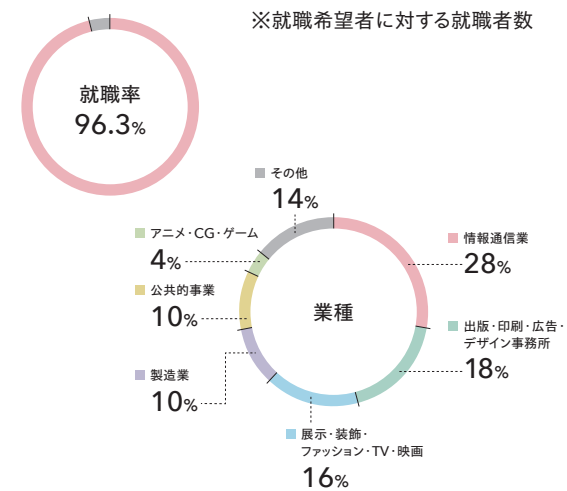
1年生で広範囲な造形のプロセスを学び、2年生で「課題」を分析し、アウトプットを重ねます。そして3年生で実地でプロジェクトを動かす。「発想力を磨き、デザイン力を磨き、さらに社会で実践する」という一連のカリキュラムを経ることで、段々と力がつき社会で評価されていきます。就職活動を通して、CI学科の実践的な力が社会で必要とされていると強く感じましたし、その未来を見据えた学科にいたということが自信にもなりました。

CI学科の授業で取り組んだ「実社会へのアウトプット」は、就職活動でとても評価されました。森町プロジェクトで制作した名刺を制作プロセスを伝えながら見せたところ、「まれに見る思考力と行動力がある人材」と言っていました。

卒業後は放送業界に就職し、北海道で番組制作に携わります。ゆくゆくは、北海道の人たちのキラッと光る部分を拾い上げるような番組をつくりたいと考えています。



CI学科一期の卒業生は4年間で学んだことを生かして、進学や就職、起業など、新たな道を歩みはじめました。就職率※は96%を超え、就職先の業種や職種は多岐に渡ります。そこで、就職先企業の採用担当者様へのアンケートの回答を、一部抜粋してお届けします。



就職先企業へのアンケートの回答（一部抜粋）

● 課題解決力と思考の通ったプロセスを評価

株式会社LIFULL

人事部 新卒採用グループ
CI学科生就職職種：デザイナー

LIFULLは「あらゆるLIFEを、FULLに。」を掲げ、事業を通して社会課題解決に取り組む企業です。日本最大級の不動産・住宅情報サービス「LIFULL HOME'S」の他、地方創生や介護など、人の暮らしや人生に関わる事業を多数展開しています。当社の「デザイナー」として求める人物像は、社会課題解決に強い意思を持ち、広義のデザインを実践するマインドとポテンシャル（発想力・表現力・実行力）をお持ちの方です。

産学プロジェクトがきっかけで採用に至りました。CI学科生は課題解決への想いが強く、デザインプロセスにもきちんと思考が通っている印象で、当社の求める人物像との親和性を感じています。

卒業生進路一覧

情報通信業

株式会社イーカムグループ／WED株式会社／株式会社NSD／株式会社FFEホールディングス／株式会社Sun Asterisk／株式会社ディー・エヌ・エー（DeNA）／東日本電信電話株式会社（NTT東日本）／ピクシブ株式会社／株式会社メンバーズ／株式会社LIFULL／株式会社リクルート ほか

出版・印刷・広告・デザイン事務所

アクセント株式会社／株式会社アフロ／株式会社インフィールドデザイン／SIMONE INC.／株式会社ジョビィキッズ／宝印刷株式会社／株式会社DNPコミュニケーションデザイン／株式会社電通／株式会社Roseau Pensant

展示・装飾・ファッション・TV・映画

株式会社E&W／株式会社響映／株式会社トリクスタ／日本放送協会（NHK）／株式会社乃村工藝社／株式会社博展／ピラス株式会社

製造業

株式会社サードウェーブ／株式会社島田電機製作所／株式会社トリコインダストリーズ／株式会社final／株式会社リコー

公共的事業

神戸市／東京特別区／長野市役所／株式会社FoundingBase／北海道森町役場

アニメ・CG・ゲーム

株式会社coly／株式会社フロム・ソフトウェア

その他

株式会社IDOM／株式会社ディー・ブレーション／株式会社バンダイナムコミュージメント／株式会社バンダイナムコエンターテインメント／三井不動産株式会社 ほか

● 将来的にプロジェクトや組織のマネジメントを担う人材に

三井不動産株式会社

人事部 人材開発グループ
CI学科生就職職種：総合職

オフィスビル、商業施設、ホテル・リゾート、ロジスティクス、住宅など、不動産にまつわる事業を幅広く手がけています。当社は不動産商品ごとに本部が構成されており、「総合職」は企画、事業、営業、運営、事務といった部門に別れ、リレーするように分担しながらプロジェクトを成功へと導いていきます。将来的には当社のプロジェクトマネジメント・組織マネジメントを担う人材になっていきます。

CI学科でのカリキュラム・ゼミ活動を含めた学生時代の経験と、そこからくる人間性を活かして、当社で活躍してくれることを期待しています。

● 創造的思考力と問題解決のスキルを生かせるプランナー

株式会社博展

人事マネジメント部 採用課
CI学科生就職職種：プランナー

イベントや展示会、商環境といった、人と人が出会う場・空間での「体験」を、企画・デザイン・製作する会社です。当社の「プランナー」は、人々により豊かな体験をもたらすために、自らが熱源となって行動を起こせる、強い意志を持った人材を求めています。

当社はリアル・デジタルを通じてわたしたちの“体験”を統合的にデザインし、企画・創造・実行といったクリエイティブ力を強みとしている為、1・2年次では「創造的思考力」の基礎となる造形言語リテラシーを身につけ、3・4年次では基礎教育としての造形経験が問題解決プロセスを演習によって学べるプログラムを体験しているCI学科の学生は、非常にスキルが高くプランナー適性を持った人材がいると感じました。

2023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	96
	一般方式	23	51
	共通テスト3教科方式	15	69
	共通テスト5教科方式		7
総合型選抜	構想力重視方式	10	13
	探究力重視方式	10	6
	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	4	4
外国人留学生特別選抜	若干名	12	4
合計	—	455	186

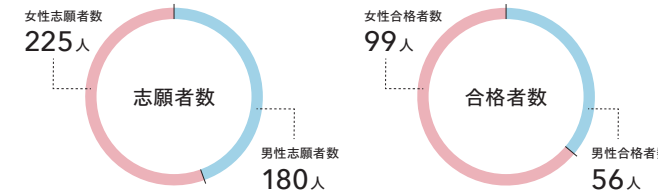
進学

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

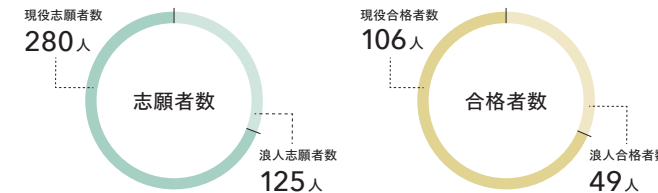
進学先のひとつに、武蔵野美術大学大学院造形構想研究科が挙げられます。CI学科と同研究科造形構想専攻クリエイティブリーダーシップコースは、英語名を「Institute of Innovation」に統一し、学部・大学院という枠組みを越えた、連続性のある学びを展開します。学部の4年間で培った能力を基盤に、分野を横断したサービスデザインやデザインビジネス研究など、徹底したプロジェクト実践型のカリキュラムを通して、社会問題の解決や新しい仕組みづくりにおける「クリエイティブリーダーシップ」を身につけ、企業や自治体のマネジメントや、起業・スタートアップ、ビジネス戦略といったフィールドで活躍する人材の育成を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



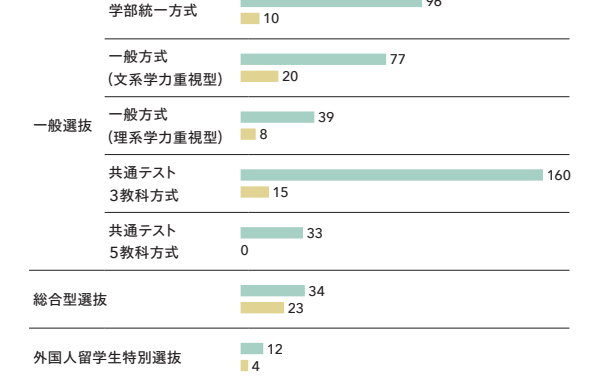
一般選抜 男女別



一般選抜 現役・浪人別



入試別志願者内訳



Q&A

どういう人が受験していますか？

「学科試験だけで美術大学が受験でき、デザインが学べるから」「技術と美術の中間が学びたかったが、他の大学では文系・理系の二択でしか選べないことに違和感を覚えたから」「モノのデザインだけでなく、行動を含めたコトのデザインに興味があるから」など、さまざまな想いや興味のある人が受験しています。

学科試験で入学して、まわりについていけるか心配です。

実技トレーニングを受けていないことが前提のカリキュラムになっており、入学してからアートやデザインを1から学べます。また「実技力をつけるため」ではなく、「創造的思考力を体得するため」の実技の授業なので、アートやデザインが嫌いであれば問題ありません。

起業のサポートはありますか？

美大の多様な進路をサポートするため、年間を通じて「作家・クリエイターズ支援プログラム」を開催しています。作家活動やフリーランスなどで活躍する卒業生が講義に登壇し、これまでのキャリアや現在の仕事を語る在学生向けのプログラムで、起業を志す本学科の学生に最適なイベントです。

他学科との交流はありますか？

1、2年生は他学科の学生と同様にメインキャンパスである鷹の台で学びますので、教養科目の授業や課外活動や芸術祭などで交流があります。3、4年生になると市ヶ谷キャンパスに移り、企業や地域など社会との繋がりが多くなります。

専任教員



長谷川 敦士
主任教授
サービスデザイン
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。



井口 博美
教授
デザインマネジメント
デザインサーベイ

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。



丸山 幸伸
教授
プロダクトデザイン
サービスデザイン
ビジョンデザイン

1969年東京都生まれ。育英工業高等専門学校工業デザイン学科卒業。株式会社日立製作所において、プロダクトからサービスデザインまで従事。2010年にビジョンデザインに着手し、国内外スマートシティ案件で研究と実践をリード。2016年に渡英し、現地デザインラボ長。帰国後、2018年に事業部でビジョン駆動型開発をリード。2020年より同社研究開発グループHead of Design。現在、企業と大学の学びの連携を試みている。



石川 卓磨
准教授
現代美術
美術批評

1979年千葉県生まれ。武蔵野美術大学大学院造形研究科油画コース修了。美術家・美術批評家。芸術・文化の批評、教育、製作などを行う研究組織「蜘蛛と簞」を主宰。絵画、彫刻、映画などを媒介的に考察するものとしての写真・映像作品を展開している。近年の主な論考に「パーティーの後で」『中崎透 フィクション・トラベラー』図録（水戸芸術館現代美術センター／2022年）、「寄生し、介入する 旅するリサーチ・ラボラトリー評」『丸亀での現在 』図録（丸亀市猪熊弦一郎現代美術館／2022年）など。



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『はじめての造形心理学―心理学、アートを訪ねる』（新曜社／2021年）、『ナッジ・行動インサイトガイドブック：エビデンスを踏まえた公共政策』（勁草書房／2021年）、『パーソナリティ心理学入門：ストーリーとビックで学ぶ心の個性』（ナカニシヤ出版／2018年）『「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）など。



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）。株式会社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／2016年）など。



若杉 浩一
教授
地域と企業と
社会とデザイン

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り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

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。

西村 真理子

アントレプレナiership、
ビジネス×テクノロジー×クリエイティブ

国際基督教大学卒業。日本アイ・ビー・エム株式会社のITエンジニアとしてキャリアをスタート（特許取得）。アドビシステムズ株式会社でフィールドマーケティングマネージャーを務め、2011年にバスキュールに参画。カンヌライオンズ金賞受賞。2014年に株式会社HEART CATCHを共同創業し、2020年にLA支社を設立。テクノロジー×クリエイティブのキャリアを活かし企業や自治体のプロジェクトを推進。日米のスタートアップへ投資、グロス支援を行う。Art Thinking Improbable Workshopファシリテーター。

客員准教授

石井 孝之

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（2023年度）

赤池 学	近藤 テツ	西山 恵太
Azby Brown	坂本 優子	平手 健一
新井 素子	シェイク 愛仁香	福井 政弘
Alex Sonderegger	嶋津 穂高	藤原 綾子
石黒 猛	白井 美穂	保坂 毅
稲口 俊太	水師 裕	三澤 直加
植木 基博	菅 靖子	牟田 季純
上野 学	杉山 衛	藪内 新太
梅野 愛子	鈴木 悠子	山口 弘毅
大久保 あり	須田 拓也	山辺 真幸
小川 修一郎	高嶋 晋一	若林 玄
木下 令子	竹本 吉輝	和田 明弘
黒澤 誠人	鳴田 小夜子	渡辺 真太郎
小山 祐介	中村 葵	渡邊 知子



● 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可能

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	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合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。	必須科目	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合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生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。	選択科目	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」、高校の探究に関する授業で行った活動を生かせる「探究力重視方式」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：10名	高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生かすことができる、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〕 探究力重視方式 募集人員：10名	高校における探究に関する授業やそれに相当する活動によって身につけた、自ら課題を発見し多面的な方法で解決する能力を持つ人を求めています。学修計画書に加えて、面接において探究の学びで行ったことをプレゼンテーションしていただく、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
〔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、面接においてサイエンス思考を問う、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。