

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2025

●
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SSION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SSION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カル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	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） 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）	2年次	造形演習Ⅰ（デザインリテラシー） 造形演習Ⅱ（グラフィックデザイン基礎） 造形演習Ⅲ（グラフィックデザイン応用） 造形演習Ⅳ（プロダクト） 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 （建築・環境デザイン）
	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「造形構想基礎実習・造形演習」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。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（いしづえ）として必ず役に立つでしょう。特に、「造形構想基礎実習・造形演習」は、これまで美術を学んだことがない学生も、本学が培ってきた美術教育によって、造形的思考力を育成します。

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
	2年次	クリエイティブイノベーション概論Ⅱ

基礎課程では「課題探究」によって物事を問い直す「クリエイティブイノベーション基礎実習」、社会や事業を変える仕組みを知る「クリエイティブイノベーション概論Ⅰ・Ⅱ」によって、社会課題解決の視点を養います。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。



鷹の台キャンパス

東京都

23区





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 創造性を未来に活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

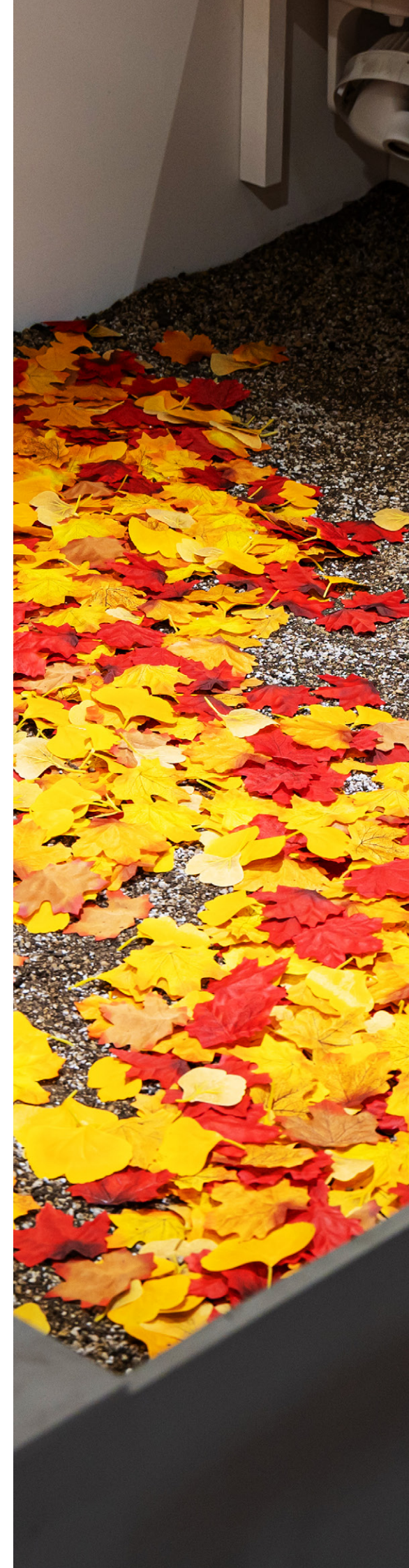
専門課程	3・4年次	クリエイティブイノベーション演習Ⅰ・Ⅱ クリエイティブイノベーション研究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ キャリアイノベーション 産学プロジェクト実践演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ 国内フィールド演習 インターンシップ演習
------	-------	---

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。「クリエイティブイノベーション演習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、成果物のもとより、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「クリエイティブイノベーション実践講義」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「クリエイティブイノベーション実践講義」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。

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



● 日本橋浜町 ライフスタイルプロジェクト

2020年～現在

歴史的街並みと現代的なマンションが共存する日本橋浜町で、都市防災のために人々の「弱いつながり」を生み出す実践を行った。学生は地域の住民、企業、商店などで構成される組織「日本橋浜町エリアマネジメント」の全面的な協力のもと、フィールドリサーチをもとに、街に自分たちの制作した家具を設置したり、企画を実践したりして人の流れの変化を実験した。シャボン玉が吹き出すタワーが備えられたくつろぎの場「シャボリ場」にはビジネスパーソンから親子連れまで幅広い人が集まり、都市のにおけるコミュニティの新しい形が提案された。

参加学生の声 ● 街の課題と、企業のミッションという二つの視点から課題解決を行うことで、多角的な視点からものごとを見る力が身についたと感じています。計画どおりに行かないこともありましたが、企業の方や浜町のエリアマネの方々、住民の方々など浜町を大切にしているたくさんの方々のおかげで、良い発表を行うことができました。また、実際に浜町の住民の方々からプロジェクトに対して意見をいただくことができたことも、とても良い経験になりました。

● 循環型社会の エクスペリエンスデザイン

2023年

メルカリの研究開発組織「mercari R4D」と協力し、循環型社会への行動変容と習慣化を促すデザインプロジェクトを行なった。環境に配慮した行動の習慣化や、価値が永く廻り続ける仕組みへの手段を模索しながら新サービスのコンセプトを開発し、学生自身が感じた循環型社会に対する学びのデザインにも目を向けた。まず既存のメルカリサービスの質的調査から出発し、フリーマーケットや展示会を通じてコンセプトを探求していった。最終的に、ユーザー同士がモノと価値を楽しく交換し、循環型社会に価値観を変容させるための総合的なサービスを提案した。

参加学生の声 ● 本プロジェクトを通じて、循環型社会に対する考えがより身近になり、理解が深まると同時に、UX/UIを実践的に学べた貴重な機会でした。短期間で仮説設定、検証／リサーチ、インサイト発見を繰り返すことは大変でしたが、「とにかくやってみる」ことがアイデア発想につながることを実感しました。また、関係者の方からの多様なフィードバックから、実際のサービス提案にUX/UIをどう活かすのかを学ぶことができました。

産官学プロジェクトの主な連携先（2023、2024年度）

【企業】		【公共団体】
日立製作所	ディーランド	滋賀県長浜市
polaris	太田オープンファクトリー	北海道大学
ジャクエツ	メルカリ	北海道教育大学
博報堂	LIFULL	北海道岩見沢市
安田不動産、ACTANT	SHIBAURA HOUSE	熊本県天草市
日本橋浜町エリアマネジメント	ファーストリテイリング	宮崎県
コンセント	モリサワ	北海道森町
サントリーウェルネス	Mesm Tokyo, Autograph Collection	大分県日出町
都市テクノ	弘仁会板倉病院	東京都小平市
鹿島興産		富士見中学校高等学校
フロンティアコンサルティング		千葉県君津市



● 宮崎県・美郷町 産学プロジェクト

2024年

宮崎県が主催し、美郷町がプロジェクト実施地域として、林業、農業、薪炭業が主な山間部で学生8人が地元の産業や営みに触れながら、共に暮らし、営み、手伝いをし、地域の一員として、体験していく。1ヶ月間の滞在はただの演習ではなく、地域の一員としてデザイン、表現していくことを見出すことになる。沢山の地域の人々と共に学ぶ、共生のデザインである。

参加学生の声 ● 地域の方々と密接に対話を重ねる中で、自分自身の人間性が大きく成長する機会となりました。里山での暮らしは、机上の理論では語り尽くせない奥深い価値を持っており、普段私たちが見過ごしてしまいがちな物事の裏側や本質を学ぶことができました。自分たちの些細な言葉がすぐに実行される場で、多くのご縁が生まれました。メンバーとの共同生活をおくりながら、私たちの想像を超える体験や感動に満ちた、かけがえのない時間でした。



● 高大連携デザイン教育 プロジェクト

2023年

CI学科の基礎実習「課題探究プロジェクト」は、高校の探求授業などの新たなニーズに親和性が高く、それを高校生向け「デザイン思考」教育プログラムに応用した。学生が高校1年生向けの授業を企画し、富士見中学校高等学校（東京都）で先生やメンター役として実際に授業を実施した。プログラムはデザイン思考のサイクルを体験・理解するよう設計され、「学校でちょっと気になっていること」をテーマにリサーチやワークショップを行い、生徒たちはチームで取り組む題材を見つけていった。最終授業で課題発見した内容を起点とするコンセプトやアイデアを発表した。

参加学生の声 ● 高校生にデザイン思考を理解してもらうための授業を設計・実施しました。授業を設計するにあたって「デザイン思考とは何か」から考えはじめ、それにより大学での学びを振り返り、授業で教わったことや活動の意味について改めて考えることができました。実際に授業を行なってみて、高校生のみなさんの発想力に驚かされました。授業を受けた高校生にとって、デザイン思考をさらに学んでいくきっかけになってくれたら嬉しいです。

● 「美大だからデザイナー」
じゃなくてもいい

長谷川 美聡さん

就職先：コナミグループ株式会社／総合職
出身校：愛知県立明和高等学校

3年生の6月ごろから就職活動を始め、自己分析や会社説明を聞いていくうちに、はっきりとゲーム業界に進みたいと思っていました。ゲーム業界を目指しはじめてからも、「美大生なら、デザイン職かな?」という先入観があったのですが、私はグラフィックデザイン専攻ではないし、プランナーやゲーム企画も違うなと感じていました。そこでやっと、専門職にこだわらなくてもいいのだと気づき、職種を総合職に絞りました。

面接では、CI学科について「どういう学科なの?なんで美大生なのに総合職なの?」とよく聞かれます。そこで、面接時間の半分以上を学科説明と制作物の紹介に使いました。視覚障害の方々へのインタビューから制作した作品を紹介しながら「課題発見からアウトプットまで、一貫してデザイン思考を学んでいる」と説明すると、「なるほど」と納得してもらえました。内定後に「CI学科で学んできた思考性が求められているよ」と言っていただき、改めて「美大出身ならデザイナー」と思い込む必要はないと感じました。また、課題解決や戦略設計を課題で重ねてきたクリエイティブな思考が、社会で生きるのではないかと思います。将来は、プロジェクトマネージャーなど、コンテンツ制作に携わっていきたいと思っています。CI学科では、ビジュアルライズや技術的な視点と、社会に実装するためのビジネス的思考も学びました。この幅広い学びがこの学科の強みだと思います。

私はCI学科を受験するときに、センター試験で入学できる美大というところに惹かれました。その間口の広さは大きな魅力だと思います。カリキュラムのなかでも様々なことに触れて、色々な角度から物事を見る力が身につきました。「まだ自分が将来何をしたらいいかわからない」という人こそ、CI学科を検討してみるといいのではないのでしょうか。



● 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、わりと気軽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、あつという間の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」と言っていただきました。

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。



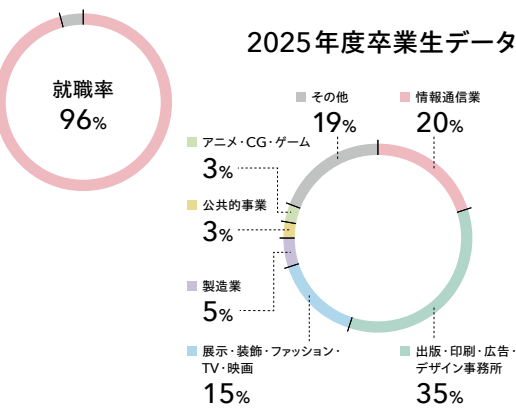
【その他の卒業生】



CI学科研究室HP

CI学科の卒業後の進路は4年間で学んだことを生かし、就職や進学、起業など、多様な選択肢があります。なかでも企業就職は9割以上と高い就職率※を誇り、その業種や職種は多岐に渡るのが大きな特徴です。ここでは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。

※就職希望者に対する就職者数



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 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

WED株式会社／KDDI株式会社／株式会社SunAsterisk／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）／株式会社ナビタイムジャパン／パナソニックコネクト株式会社／ビクシブ株式会社／bravesoft株式会社／LINEヤフー株式会社／株式会社LIFULL／楽天グループ株式会社／株式会社リクルート ほか

出版・印刷・広告・デザイン事務所

株式会社アクアスター／アクセンチュア株式会社／株式会社アフロ／株式会社KADOKAWA／株式会社ギークピクチャーズ／SIMONEINC．／株式会社産業編集センター／株式会社ジェイアール東日本企画／株式会社ニトリパブリック／大日本印刷株式会社（DNP）／TakramJapan株式会社／株式会社中国新聞社／株式会社DNPコミュニケーションデザイン／株式会社電通／電通ランウェイ／TOPPANホールディングス株式会社／株式会社トランス／ドローイングアンドマニュアル株式会社／株式会社ニューピース／株式会社パウコミュニケーションズ／株式会社博報堂／株式会社マガジンハウス／株式会社RoseauPensant

展示・装飾・ファッション・TV・映画

天草ケーブルネットワーク株式会社／株式会社E&W／株式会社響映／株式会社コム・デ・ギャルソン／株式会社昭栄美術／株式会社GeorgeP．Johnson／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／ブルーブルーエジャパン株式会社／株式会社ムラヤマ

製造業

株式会社アーカー／合名会社天草酒造／株式会社オカムラ／株式会社サードウェーブ／株式会社島田電機製作所／セイコーウオッチ株式会社／株式会社トリコインダストリーズ／株式会社中川政七商店／株式会社final／富士通株式会社／プラス株式会社／株式会社リコー

公共的事業

神奈川県警察／神戸市役所／東京特別区／長野市役所／株式会社FoundingBase／北海道森町役場／特定非営利活動法人宮崎文化本舗

アニメ・CG・ゲーム

株式会社旭プロダクション／コナミグループ株式会社／株式会社coly／株式会社フロム・ソフトウェア

その他

天草エアライン株式会社／株式会社オープンハウスグループ／株式会社サンリオ／住信SBIネット銀行株式会社／株式会社ディー・ブレーン／株式会社長谷工アーベスト／株式会社バンダイナムコアミューズメント／株式会社バンダイナムコエンターテインメント／株式会社フロンティアコンサルティング／株式会社まんだらけ／三井不動産株式会社／株式会社三越伊勢丹ホールディングス

● 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 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となっています。

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 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。

2025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	126
	一般方式	23	115
	共通テスト3教科方式	15	246
	共通テスト5教科方式		21
総合型選抜	構想力重視方式	12	21
	探究力重視方式	12	33
	理工系重視方式	4	2
学校推薦型選抜【指定校方式】	若干名	8	8
外国人留学生特別選抜	若干名	19	3
合計	—	614	201

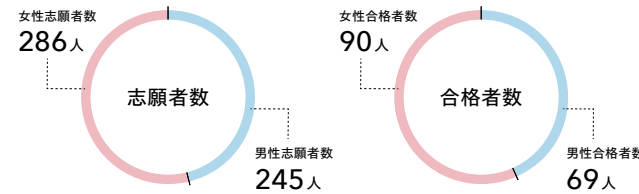
進学

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

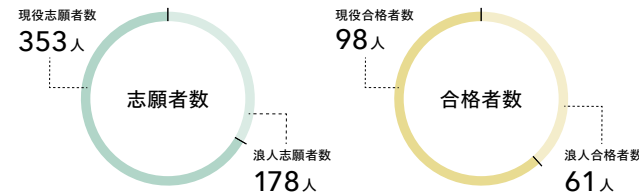
進学先のひとつに、武蔵野美術大学大学院造形構想研究科が挙げられます。CI学科と同研究科造形構想専攻クリエイティブリーダーシップコースは、英語名を「Institute of Innovation」に統一し、学部・大学院という枠組みを越えた、連続性のある学びを展開します。学部の4年間で培った能力を基盤に、分野を横断したサービスデザインやデザインビジネス研究など、徹底したプロジェクト実践型のカリキュラムを通して、社会問題の解決や新しい仕組みづくりにおける「クリエイティブリーダーシップ」を身につけ、企業や自治体のマネジメントや、起業・スタートアップ、ビジネス戦略といったフィールドで活躍する人材の育成を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



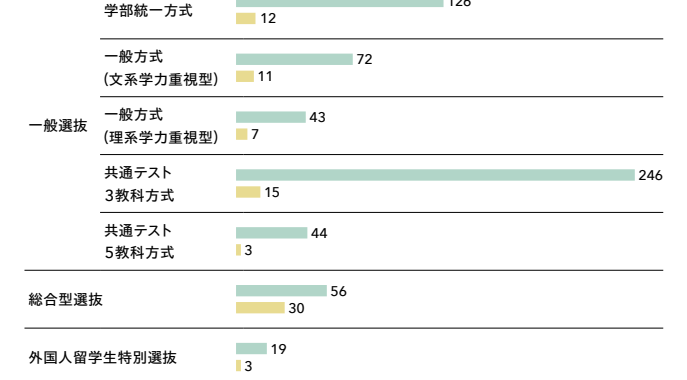
一般選抜 男女別



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なければ問題ありません。

総合型選抜探究力重視方式では、高校の授業以外の探究活動を記載してもいいですか？

基本的には高校の授業を想定していますが、自分が中心となって行なった活動であれば高校の授業以外の活動を記載することも可能です。その場合、成果とプロセス、自分が果たした役割を書くようにしてください。

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。

教員紹介

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（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。最近では、サービスデザインの実践・探索およびデザインの民主化の推進を行っている。Service Design Network 日本支部共同代表、人間中心設計推進機構（HCD-Net）副理事長。著書、監訳多数。



井口 博美
教授
戦略的デザイン
マネジメント
クリエイティブリンク・イノベーション

1956年福岡県生まれ。武蔵野美術大学基礎デザイン学科卒業。デザイン行政（日本デザイン振興会）、企業デザインシンクタンク（日産イード）を経て、2005年本学デザイン情報学科に就任。2019年に市ヶ谷キャンパス（CI学科/大学院CLコース）を立ち上げ、美大アイデンティティを追究しながら社会的イノベーションを目指した未来志向型デザインやそれを実装する戦略的デザインマネジメントの方法論を独自に研究・開発。



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案件で研究と実践をリード。2014年に渡英、2016年に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プロセスを立ち上げ、2020年より同社研究開発グループHead of Designを兼任しながら現在、専任教員として企業と大学の学びの接続を試みている。



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絵コース修了。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「蜘蛛と箒」を主宰。Tokyo Art Beatにて『クリティカル・シーイング：新たな社会への洞察のために』を連載中。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）。近年の主な共編著書に『くよそおい』の心理学：サバイブ技法としての身体装飾』（北大路書房／2023年）、『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』（勤草書房／2021年）、共訳編書に『アートベースリサーチハンドブック』（福村出版／2024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。九州大学芸術工学部卒業。プロダクト、インテリア、建築、サービスデザイン、商品企画をインハウスデザイナーとして活動する中で、自主的に地域社会のデザインの有り様を模索し、ソーシャルデザインを23年間実践して来た。数多くのまちづくりや、プロジェクトを実施し、自らが主催する団体は、全国で27支部24000人の規模になり、沢山の多様な人たちと連携しデザインの新しい活動を実践している。

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 真里子

アントレプレナーシップ、
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、グロース支援を行う。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（2025年度）

青松 基	黒澤 誠人	平手 健一
赤池 学	小林 健一	藤井 修平
Aki Shelton	小山 裕介	保坂 毅
阿閉 高尚	近藤 テツ	Matthew Sullivan
新井 素子	坂本 優子	Sullivan Wiegand
Alex Sonderegger	菅 涉宇	宮本 麻子
石黒 猛	白鳥 裕之	三澤 直加
嶋津 穂高	白井 美穂	牟田 季純
稲口 俊太	杉山 衛	百瀬 文
稲見 理	鈴木 悠子	藪内 新太
植木 基博	須田 拓也	山岸 慧
上野 学	関 貴尚	山口 弘毅
梅野 愛子	高嶋 晋一	山田 聖土
大橋 正司	竹本 吉輝	山辺 真幸
小川 修一郎	田中 友美子	渡辺 真太郎
奥 ひろ子	千葉 佳子	渡邊 知子
小野 生	中村 葵	和田 明広
木下 令子	西山 恵太	
木村 恵美理		

施設紹介



● 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 英語 国語	理系なら 英語 数学
一般方式 募集人員：19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。	文系学力重視型 英語国語 世界史日本史	理系学力重視型 英語数学 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。	共通テスト3教科方式 大学入学共通テストで課す3教科3科目	共通テスト5教科方式 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」を用意しています。

〔前期〕 構想力重視方式 募集人員：16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 学修計画書	二次選考 構想力テスト 面接
〔前期〕 探究力重視方式 募集人員：16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・自己推薦調書に加えて、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 学修計画書 自己推薦調書	二次選考 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。