

●
 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

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 2026

はじめましての クリエイティブ

荒川 歩 主任教授

「クリエイティブイノベーション学科です」と名乗ると、ちょっと皮肉好きな人が相手ならなおさら、「カタカナの多い名前ですね」と思っていそうな表情とともに、「クリエイティブでないイノベーションなんてあるんですか?」とでも聞いたそうな顔に出会うことがあります。でも、イノベーションといっても、科学・工学領域の知識や技術を基盤にしたイノベーションもあれば、人文学・社会科学的な展開を基盤にしたイノベーションもあるといったようにいろいろなイノベーションがあると思うんです。

そう、「クリエイティブイノベーション学科」の「クリ

エティブ」とは、「創造的」という意味での「クリエイティブ」ではなく、創作的というか、アートとかデザインとか何か作ることを通して養った能力を基盤にしたイノベーションを目指している、ということなんだと・・・。

そういえば、小学生の頃、誰かが作った枠組みに乗っかって勉強するのも、ただ反発するだけなものも大嫌いだった「本当の不良の」私は、夏休みの宿題をさっさと終わらせると、夏休み明けに先生に提出したときの先生の驚く顔が見たくて、勝手に変なテーマを決めて写真を撮ったり取材したり、誰からも求められ

ていない本当の自由研究をやって自由を謳歌していました。

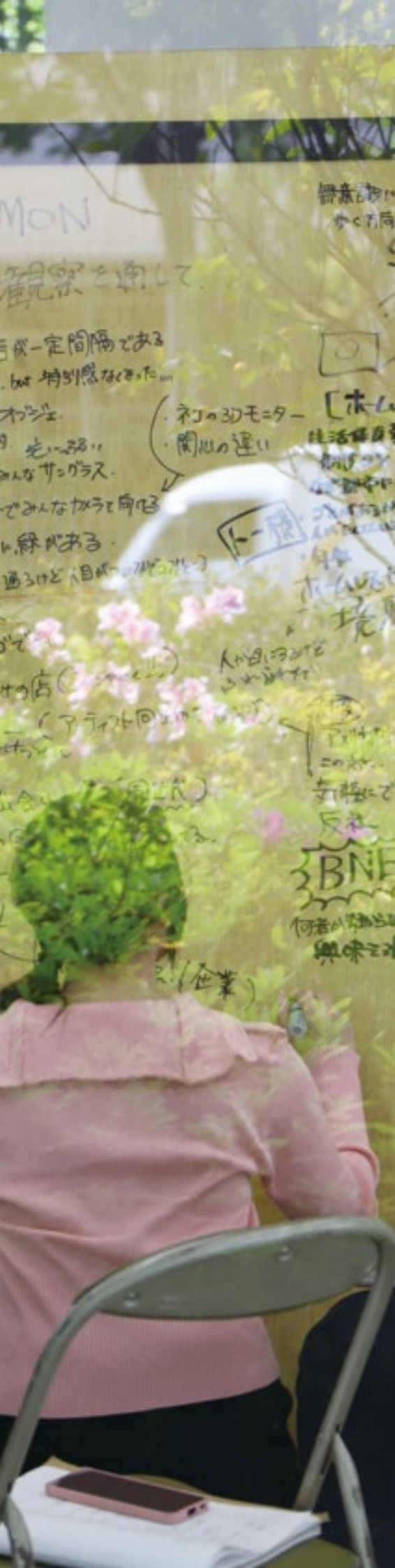
AIという言葉にちょっと飽き飽きしてきたこの時代。人をちょっとわくわくさせる小さな種があるのは、それぞれの人のちょっとしたこだわりとか、「わけのわからない」おもしろい趣味かもしれません。自分だけのこだわりのある人も、まだ見つけていない人も、この学科で、アートやデザインを通して自分や他者と対話することでそれらを見つけて育てて、社会のあんなところやこんなところで活かせる可能性を一緒に探っていきませんか?



CONTENTS

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
カリキュラム [卒業研究・論文]	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	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



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もあわせて学び、実社会で役立つクリティカルシンキングの土台を身につけます。



社会課題解決型プロジェクトを プロフェSSIONAL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SSIONAL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。



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

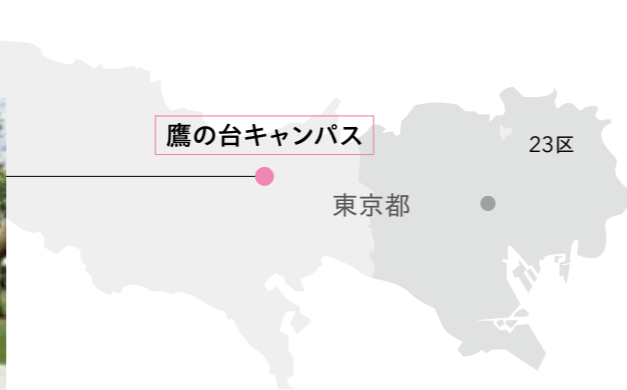


造形教育の拠点・鷹の台キャンパスで 実習と演習・講評を繰り返し「創造的思考力」を養う

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・教養科目を受講することで多様な視点、切り口への想像力を獲得するとともに、造形教育を通して「創造的思考力」を養います。

1年次には、CI学科の学生専用のアトリエで絵画、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。

さらに2年次には、グラフィックから建築に至るまでさまざまなデザイン科目を履修することで、1年次に習得した視点や認識を多様な状況や対象に合わせてデザインする力を磨きます。これらの授業もCI学科の学生専用のデザイン教室で行われます。



基礎課程

造形力とリテラシーを習得

※カリキュラム・科目名は2026年4月時点のものです。

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(ジェネラティブアート) 構成演習 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)	造形演習Ⅰ(デザインリテラシー) 造形演習Ⅱ(ビジュアルコミュニケーション) 造形演習Ⅲ(グラフィックデザイン) 造形演習Ⅳ(プロダクト) 情報表現演習Ⅱ(メディアアート) クリエイティブイノベーション基礎実習Ⅱ (対象に合わせたプロダクト提案) フィールドリサーチ演習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)
イノベーションの探究・実践	
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	クリエイティブイノベーション概論Ⅱ

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」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。



1

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Ⅰ」、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。

- 1 造形構想基礎実習Ⅰ[人物デッサン]
- 2 クリエイティブイノベーション基礎実習Ⅰ[課題探究]
- 3 造形演習Ⅱ[わたしの図解]
- 4 クリエイティブイノベーション基礎演習[理想の住宅]



2



3



4

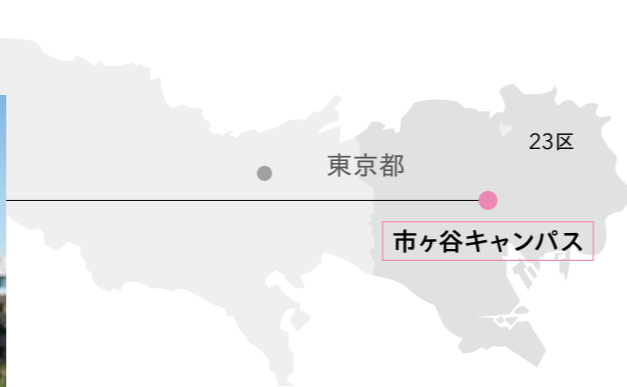


専門課程 3・4年次



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。



専門課程

専門領域の学習・演習

※カリキュラム・科目名は2026年4月時点のものです。

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

クリエイティブイノベーション実践講義Ⅰ-Ⅵ
知的財産権基礎
Global Design StudiesⅠ・Ⅱ

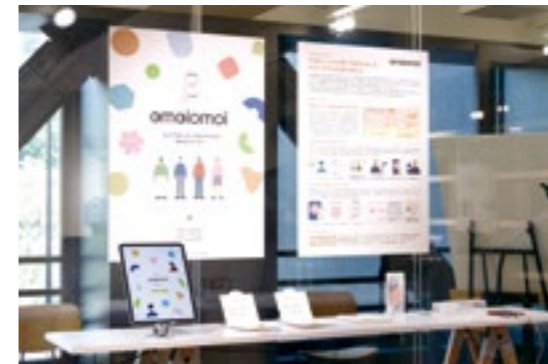
イノベーションの探究・実践

クリエイティブイノベーション演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ
クリエイティブイノベーション研究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ
卒業研究・論文

産学プロジェクト演習Ⅰ・Ⅱ
国内フィールド演習
インターンシップ演習
海外語学演習

発想と構想の起点となる 専門領域の学習・演習

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するためのリサーチ（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）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。



2

社会課題解決のための イノベーションの探究・実践

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・Ⅲ」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。「産学プロジェクト演習」では、学外の連携先と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。



1



3



4

- 1 クリエイティブイノベーション演習『どんなに漕いでも進まない自転車』
- 2 クリエイティブヒューマンバリュー演習『omoiomoi』
- 3 クリエイティブテクノロジー演習『蠢く。』
- 4 クリエイティブイノベーション演習『としとざぜん』

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年度～現在

歴史と現代が交錯する日本橋浜町で、都市防災のため「弱いつながり」を生み出す実践を展開している。学生は「日本橋浜町エリアマネジメント（エリマネ）」と協力し、フィールドワークで街の人々へのインタビューや観察調査を実施。エリマネと議論しながらプロダクトや活動を提案する。2019年から続く本プロジェクトは、2025年度は出会いと会話を促す家具「たたまる」を制作・設置し、効果を観察しながら改善。都市という生き物へのデザインの介入がもたらす変化を、学生自身が体感的に学び、社会におけるデザインの役割を体得する場となっている。

参加学生の声 ● 25年度のプロジェクトでは、「弱いつながり」をテーマに、畳表を用いたプロダクト「たたまる」の制作に取り組みました。浜町の方や企業との対話を通じて、アイデアが関係性の中で磨かれることを実感しました。また、「学生として何ができるか」を問い続ける中で、主体的に考え行動する力が身についたと感じています。「たたまる」は現在も展開が続いており、この経験が自分の成長と可能性を広げることにつながったと感じています。

● 大島プロジェクト

2024年度～現在

生物多様性の低下を防ぎ自然を回復させるために、2030年までに地球の陸と海の30%以上を、健全な生態系として守り抜くという国際的な目標が掲げられている。この大きな目標の達成に向けては国立公園などの指定区域を保護するだけでなく、住民、自治体や企業が協力して、目標に取り組む活動が不可欠となる。本活動は、東京都の離島である伊豆大島にあるコワーキング施設『WELAGO』を拠点に、島の人と美大生が触れ合いながらデザイン活動を通して、火山島のユニークな自然と共生した豊かな暮らしの姿を共に考えるプロジェクトです。

参加学生の声 ● 美大の学びを社会実装する機会として、伊豆大島の波浮に滞在し、現地調査をもとに制作を行いました。島内外の新たな交流を生むために、私たちは「地域の子どものたまり場がない」という声に着目。そこで、現地の外来植物を建材に活用した子ども向けの秘密基地を設営し、彼らの交流を促す「接島の人物や場所を題材にした対戦型カードゲーム」を企画・制作しました。その後も、日常に埋もれた地域の魅力を、新たな交流資源へと転換する活動を続けています。

産官学プロジェクトの主な連携先 (2024、2025年度)

【企業】			【公共団体】
日立製作所	鹿島興産	ローソンファーム千葉	滋賀県長浜市
polaris	Mesm Tokyo, Autograph Collection	三井住友銀行	北海道大学
ジャクエツ	フロンティアコンサルティング	IHI	北海道教育大学
博報堂	ディールランド	三菱ケミカル	北海道岩見沢市
安田不動産、ACTANT	SHIBAURA HOUSE	日本総研	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		宮城県
コンセント	モリサワ		北海道森町
サントリーウェルネス	弘仁会板倉病院		大分県日出町
都市テクノ			東京都小平市



● 宮崎県・美郷町 産学プロジェクト

2021年度～現在

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 ● 宮崎には大きな生命力があります。見渡す限りの自然には力強さと恐ろしさが潜んでいます。その中で生活されている人々に触れることは今までの大学生活で得た知見とは別物の空気で満たされています。たくさんの初めてが今まで知らなかった自分、そこにいたはずの自分を教えてくれる良い機会になります。大事な心を開くこと、嬉しいことも悲しいこともそのまま伝えること。分かち合って、手を取り合うという価値観に触れて身を委ねてください。

● 「あそび」の デザインプロジェクト

2024年度～現在

創造性に貢献する「あそび」のあり方を探求・提案することを目的として、学生と株式会社ジャクエツ、UNIVERSITY of CREATIVITY (UoC) の共同で行われた。株式会社ジャクエツは、あそび環境づくりを専門とする企業だ。UoCは創造性を教育・研究・社会実装する研究機関だ。本プロジェクトでは、子供から大人まで幅広い年齢層の創造性に貢献するあそびをデザインするために、フィールドワークを通じて発見したことを基に、あそびそのものをリフレーミングし、新しいあそびのあり方を実践的なプロトタイプを通じて検討した。

参加学生の声 ● 明治公園祭への出展に向け、身近な「あそび」の範囲を問い直し、リフレーミングすることから始まりました。ジャクエツ様やUoCの皆様との対話を通じ、遊具のシンプルな造形に隠された緻密な工夫と安全性に驚かされる毎日でした。最終的に自作のプロダクトで子供たちが遊ぶ姿を見られたことは、大きな喜びです。大人が全力で「あそび」を考えるからこそ子供の創造性が支えられるのだと、身を以て学んだ貴重な経験でした。



AIがつくる、あなたの「記憶」

中本八尋 (2024)

爆発的な勢いで普及を続ける生成AIは、私たち人類にどのような影響を与えていくのだろうか。本来、日記を書くという行為は、自分自身の記憶や感情と対峙し、主体的に「私」を記録する営みである。しかし、AIにこの役割を委ねるとき、私たちの主体性はどこへ向かうのか。

日記でさえも機械が「書き残す」時代において、自分自身の記憶やアイデンティティは曖昧になり、どこからどこまでが「自分」なのか、その境界が揺らいでいく。

本展示は、AIに「日記」を書かせるという矛盾を通じて、人間にとっての主体性や記憶の意味を問い直す試みである。便利さや効率性がもたらす恩恵の一方で、私たちは何を失い、何を新しく得るのか。未来のテクノロジー時代を生きるうえで、私たちは「自分」という存在をいかに捉え、どのように保っていくべきなのだろうか。



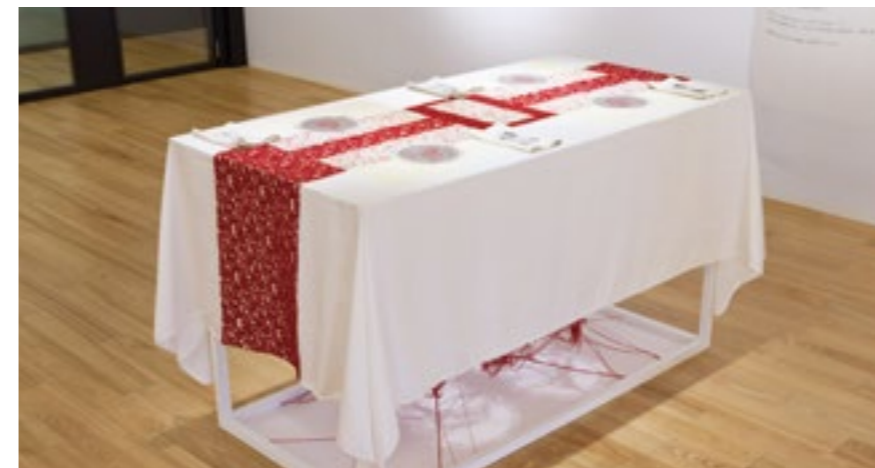
島の暮らしのデザイン 鶴田桃子 (2024)

都心と地方では「デザイン」という定義そのものも、求められているデザインも違うと気づいた。そこから始まったデザイン再解釈と、島と私が溶け合っていくさまをまとめた。原始的で、無防備で、しかし人間としての本質を孕んでいる、美しい島の暮らし。



今粘土の記録 森俊史 (2022)

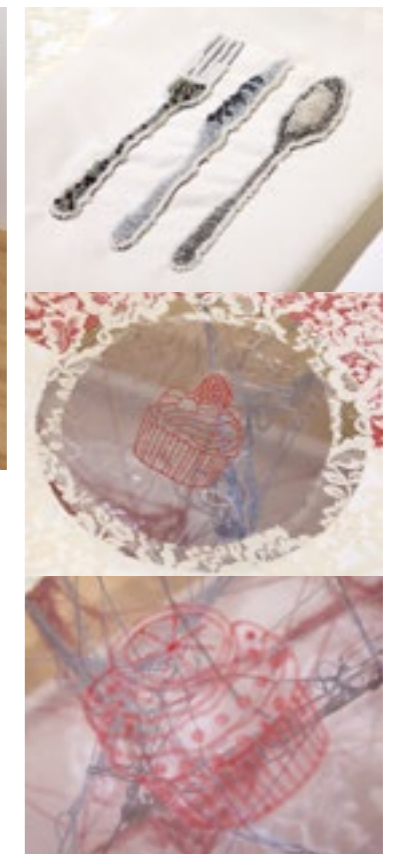
「根が腐る」「人脈、葉脈」。
机の上に置いてある植物を眺めていたらふと出てきた言葉。私が日々植物を観察するように私自身を観察してみよう。反応したものや形を毎日吐き出していく行為を通じて自分の存在する位置を見つけていく。作品の様相は大きく分けて6段階で推移していった。自身の感情や置かれている立場などを整理しながら、制作を進めていく事で、外部との繋がりが生まれた。根津観音通り商店街のプロジェクトでは、ワークショップを通して幅広い年代の人々と交流をした。



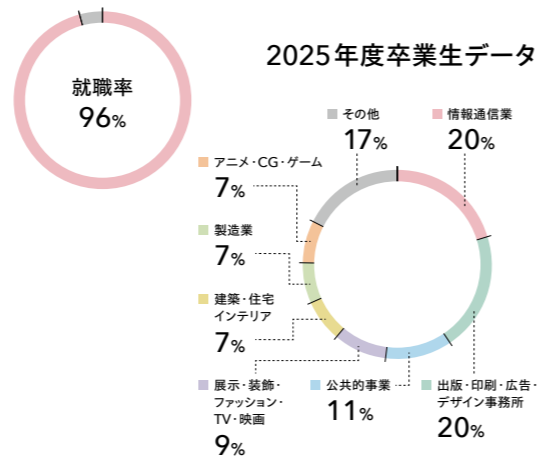
テーブルの記憶 葛原菜乃 (2024)

食卓は、誰もが日々囲む普遍的な場。そこには、言葉にできない想いや記憶が静かに交差している。人は、心の奥にある傷や秘密をそっと隠しながら、無意識の優しさで心地よい空間を織り上げる。その場に生まれるつながりは、過去と現在、そして未来を結ぶ見えない糸となり、私たちの記憶を紡ぎ続ける。

食卓は、ただ食事をする場ではない。そこには、交わした言葉も、飲み込まれた言葉も、沈黙に溶け込む感情さえも存在している。この作品は、食卓が持つ目に見えないつながりを可視化し、人と人との記憶を静かに編み上げる。食卓に宿る温もりと物語に、そっと触れてほしい。



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
 人事本部 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

KDDI株式会社/富士通株式会社/楽天グループ株式会社/LINEヤフー株式会社/株式会社内田洋行/株式会社ナビタイムジャパン/パーソルビジネスプロセスデザイン株式会社/天草ケーブルネットワーク株式会社/株式会社ラキール/株式会社ベルシステム24/パーソルクロステクノロジー株式会社/トランスコスモス株式会社/bravesoft株式会社/株式会社セブンデックス

出版・印刷・広告・デザイン事務所

株式会社博報堂/TOPPANホールディングス株式会社/伊藤忠ファッションシステム株式会社/株式会社B-zone/大日本印刷株式会社(DNP)/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/株式会社マガジンハウス/株式会社まんだらけ/株式会社アクアスター/株式会社コンセント/株式会社産業編集センター/株式会社自遊人/株式会社中国新聞社/電通ランウェイ/東京リスマチック株式会社/Takram Japan株式会社/株式会社ギークビクチュアズ/ダイナバック株式会社/ナカチカ株式会社/株式会社あたらす二十一/株式会社トランス/株式会社モニタス/株式会社旭プロダクション

展示・装飾・ファッション・TV・映画

NHK(日本放送協会)/株式会社博展/コンパースジャパン株式会社/株式会社コム・デ・ギャルソン/株式会社ファーストリテイリング/ベネリック株式会社/株式会社タミヤ/株式会社George P. Johnson/株式会社NEXTEP/株式会社アーカー/株式会社アートビークルー/株式会社アマゾンラテルナ/株式会社スマイライフ/株式会社ムラヤマ/株式会社昭栄美術

公共の事業

神戸市/三鷹市/茅ヶ崎市/学校法人日本大学/神奈川県警察/特定非営利活動法人宮崎文化本舗

製造業

株式会社サンリオ/セイコーウオッチ株式会社/東京エレクトロン株式会社/フリーユ株式会社/株式会社中川政七商店/合名会社天草酒造/シンクウェアジャパン株式会社/株式会社シード/株式会社リヒトラブ

アニメ・CG・ゲーム

コナミグループ株式会社/株式会社タイトー/株式会社アルテニカ/株式会社IMAGICA GEEQ/アークシステムワークス株式会社

建築・インテリア・住宅

株式会社オカムラ/プラス株式会社/伊藤忠プラスチック株式会社/株式会社イヨベ工芸社/イナバインターナショナル株式会社/株式会社ワカヤマ

その他

大和証券グループ/住信SBIネット銀行株式会社/天草エアライン株式会社/出光興産株式会社/日立建設株式会社/パーソルキャリア株式会社/株式会社アスタプラン/株式会社ウェルカム/株式会社The Chain Museum/株式会社長谷工アーベスト/中ノ郷信用組合/株式会社フロンティアコンサルティング/株式会社ハンズ/株式会社赤ちゃん本舗/有限会社寺田平手設計/東都観光バス株式会社

● 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

フリーユ株式会社
 人事総務部 HR採用ソリューション課
 職種: 商品企画職

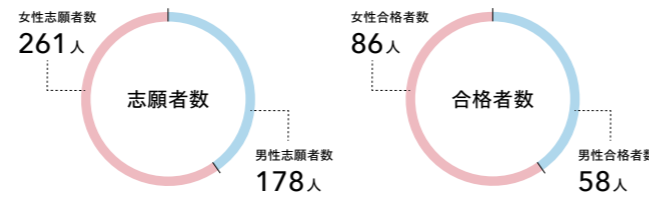
「人々のこころを豊かで幸せにする良質なエンタテインメントを創出する!」を企業理念に、創業事業であるプリントシール機や、ぬいぐるみやフィギュアなどのキャラクターグッズを主軸に、幅広いエンタテインメントを展開しています。

現代社会における「答えのない問い」に向き合い続けてこられたCI学科の皆さんには、今後も広がり続ける「エンタテインメント」を届けるためのものづくりの中で、培われてきた「創造的思考力」を存分に発揮していただくと考えています。また、問題解決のプロセスを学び、造形実習や演習などの実践を重ねてこられたご経験は、企画から開発まで一貫して関わる当社の商品企画職と高い親和性があると感じています。

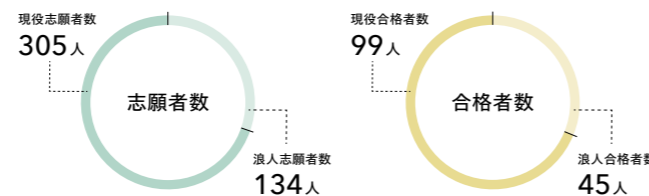
2026年度 入試統計

	募集人員	志願者数	合格者数	
一般選抜	学部統一方式	10	126	27
	一般方式	19	105	36
	共通テスト3教科方式	15	149	60
	共通テスト5教科方式		59	21
総合型選抜	構想力重視方式	16	25	16
	探究力重視方式	16	29	16
学校推薦型選抜【指定校方式】	—	7	7	
外国人留学生特別選抜	若干名	14	5	
合計	—	514	188	

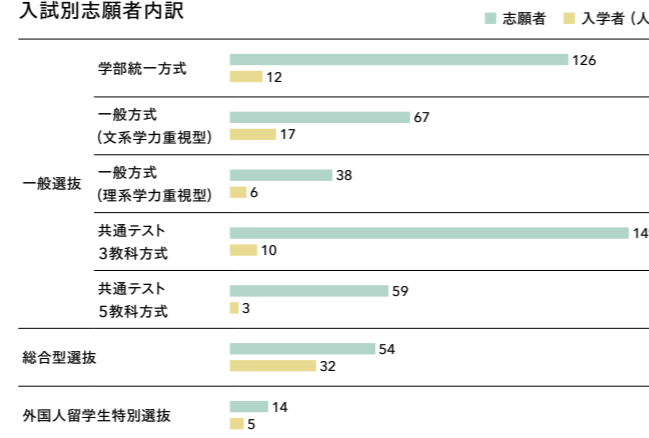
一般選抜 男女別



一般選抜 現役・浪人別



入試別志願者内訳



● 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。

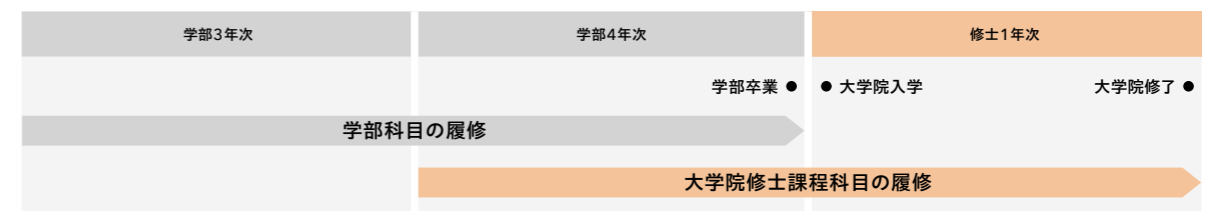
また、学生や教員、客員研究員として招聘する外部人材とともに、大学院や学部の研究と連携したプロジェクトの推進を目的とした「武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所」(RCSC: Musashino Art University Research Center for Social Creativity) が市ヶ谷キャンパスにあります。RCSCでは「日本のデザイン」「みんなのデザイン教育」「未来の暮らし方・働き方デザイン」をテーマに、行政や企業、団体とともに、社会へ向けてビジョンとプロトタイプを提案します。

● 学部・修士5年一貫プログラム

近年、学士の学位ではなく、より専門性の高い修士の学位を取得した高度な人材に対する社会的需要が高まっています。本学科では、このような高度な人材の養成を促進するため、従来は学部と合わせて6年かかる修士の学位取得を、5年で取得できるようにする学部・修士5年一貫プログ

ラムを開設しています。具体的には、成績優秀者に対して、学部4年生時点で修士1年生のカリキュラムの一部の履修を可能にすることで、最短5年間で修士号の取得が可能になっています。学費も1年分抑えることができ、より高い専門性をもって、かつ社会で早く活躍したい方にお勧めです。

修了までのイメージ図



プログラムに関する詳しい説明はこちらから
https://www.musabi.ac.jp/course/graduate-ctsi/master/cl/integrated_program/

教員紹介

専任教員



荒川 歩
主任教授
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『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。



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。



石川卓磨
准教授
近現代美術
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。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



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施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。



長谷川敦士
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。



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、沢山の多様な人々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ファンリレーター。

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（2026年度）

青松 基	小山 さくら	保坂 毅
Aki Shelton	小山 裕介	Matthew Sullivan
阿閉 高尚	近藤 テツ	Wiegand
新井 素子	坂本 優子	三澤 直加
Alex Sonderegger	嶋津 穂高	峯村 昇吾
石黒 猛	白井 美穂	宮本 麻子
市村 愛美	白鳥 裕之	牟田 季純
伊藤 孝仁	菅 涉宇	村井 花帆
稲口 俊太	杉山 衛	百瀬 文
稲見 理	須田 拓也	森 元気
上野 学	関 貴尚	藪内 新太
梅野 愛子	高嶋 晋一	山岸 慧
大橋 正司	竹本 吉輝	山口 弘毅
小川 修一郎	高橋 卓	山田 聖士
奥 ひろ子	田中 友美子	山辺 真幸
小野 生	千葉 佳子	和田 明広
木下 令子	戸田 祥子	YAN Samuel
木村 恵美理	中村 葵	渡辺 真太郎
黒澤 誠人	西山 恵太	渡辺 知子
小林 健一	塗木 拓朗	
	平手 健一	

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）
武蔵野美術大学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。

INFORMATION

本学科の最新情報、さらに詳しい内容はこちらをご覧ください。



研究室サイト
<https://ci.musabi.ac.jp>



Instagram
https://www.instagram.com/mau_ci_cl/

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。

<p>学部統一方式 募集人員：10名</p>	<p>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。</p>	<p>文系なら</p> <p>英語</p> <p>国語</p>	<p>理系なら</p> <p>英語</p> <p>数学</p>
<p>一般方式 募集人員：19名</p>	<p>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。</p>	<p>必須科目</p> <p>文系学力重視型</p> <p>英語 国語</p> <p>選択科目</p> <p>世界史 日本史</p>	<p>理系学力重視型</p> <p>英語 数学</p> <p>物理 化学</p>
<p>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)</p>	<p>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。</p>	<p>共通テスト3教科方式</p> <p>大学入学共通 テストで課す 3教科3科目</p>	<p>共通テスト5教科方式</p> <p>大学入学共通 テストで課す 5教科5科目</p>

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。

<p>[前期] 構想力重視方式 募集人員：16名</p>	<p>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。</p>	<p>一次選考</p> <p>学修計画書</p>	<p>二次選考</p> <p>構想力テスト</p> <p>面接</p>
<p>[前期] 探究力重視方式 募集人員：16名</p>	<p>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。</p>	<p>一次選考</p> <p>学修計画書</p> <p>自己推薦調書</p>	<p>二次選考</p> <p>面接</p>

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。