

MESSAGE



長谷川敦士 HASEGAWA Atsushi

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教授

自身の「違和感」や「問い」から出発し、構想を深めていく。

VCP (Value Creation Program) とは、アートとデザインを起点に、既存の枠組みの外側に目を向け、「まだ言語化されていない価値」や「新しい前提」を探索するためのプログラムです。新しい問いを立てること、自身の問いを試行しながら深めていくことを、美術大学が長年培ってきた「つくりながら考える学びのプロセス」によって実践できる形で構成しています。

本プログラムは、2019年に開設した社会人も履修可能な大学院教育（造形構想研究科クリエイティブリーダーシップコース）を起点としています。当時すでに世界では、アートやデザインを社会の実践に結びつける社会人向け大学院やデザインスクールが存在していました。そうした中スタートしたクリエイティブリーダーシップコースでは、当初の想定以上に社会人のプログラムとして好評を得ることができました。VCPは、その成果をもとに、大学院プログラムの中核部分をより多くの社会人が体験できる形として再構成したものです。

自身の「違和感」や「問い」から出発し、構想を深めていく。その思考力を育てることが、このプログラムの核となっています。



岩寄博論 IWASAKI Hironori

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教授

「問いを立て、構想するための思考」を鍛える。

多くの企業が直面している本質的な課題は、「価値を新たに創造する力」だと考えています。市場や顧客が成熟化し、従来の延長線上では成長の道筋が描きにくくなる中で、何を指し、どのような価値を創出すべきかを構想する力が求められています。

VCPは、美術大学の学びの仕組みを、まさにこの企業の課題に接続する役割を担います。ここで得られるのは、特定のフレームワークや手法ではありません。状況が変わっても使い続けることのできる、「問いを立て、構想するための思考」です。AIが合理性や分析を担う時代において、人間に求められるのはロジカルシンキングだけではなく、「何が価値なのか」を構想する力です。VCPでは、そのための思考の基盤を鍛える場だと考えています。



萩原幸也 HAGIHARA Yukiya

武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所客員研究員／武蔵野美術大学校友会会長

物事を多角的に捉える視点を獲得していく。

ビジネスにおける大きな課題の一つは、正解主義からの脱却です。イノベーションを目指す場面ほど、既存の正解を疑い、「本当にそうなのか」と問い直す力が求められます。

本プログラムでは、アートの実践を通して、あえて正解のない課題に向き合います。最初は立ち止まってしまう経験も含めて、その状態こそが、これからの時代に必要の思考の入り口だと捉えています。

また多くの受講者が強い印象を受けるプログラムの一つが「講評（批評）」です。美術大学では、自身が制作した作品について他者から日常的に講評を受けます。同じ作品に対して、ある講師は高く評価し、別の講師は全く異なる視点から指摘をする。人それぞれ立場や経験、置かれた状況が異なる中で、「唯一の正解」が存在しないことを、実感として理解していきます。この経験を通じて、参加者は自分自身がいかに無意識の前提や常識に縛られていたかに気づき、物事を多角的に捉える視点を獲得していきます。その結果、仕事や社会の見え方が変わっていくことを、多くの受講者が実感しています。

VALUE CREATION PROGRAM

VCP VALUE CREATION PROGRAM



VCP SCHOOL

VCP SCHOOL

「創造的思考力」を獲得し、ビジネスへの実践方法を学ぶ履修証明プログラム

VCP FOR BIZ

VCP FOR BIZ

企業・組織の課題へ「創造的思考力」を展開する個別企業向け研修プログラム

VCP FOR LIFE PROJECT

VCP FOR LIFE PROJECT

自分起点の発想を、社会や地域との関わりの中で実践し、自分らしい仕事や活動のカタチを、共に創る

VCP FOR TOKYO TOURISM

VCP FOR TOKYO TOURISM

アート&デザインで新たな観光文化資源を創出する実践的な学びの場
※東京都観光経営人材育成事業

VCP RESEARCH

VCP RESEARCH

「創造的思考力」を研究し、アート・デザインで得られる力を社会知化する

武蔵野美術大学 造形構想研究科

クリエイティブリーダーシップコース



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分野で活躍する人材を大学院レベルで育成

RCSC

武蔵野美術大学
ソーシャルクリエイティブ研究所
Musashi Art University Research Center for Social Creativity



複雑な社会課題・価値観の問い直しを目的とし企業や自治体と共同研究を行う研究機関

VCP FOR LEADERSHIP

経営層向け創造的リーダーシップ育成プログラム

VCP FOR LEADERSHIP

VCP SCHOOLのコンセプトをベースとし不確実性の時代において、これからの企業の経営層に必要とされる「創造的リーダーシップ」を身につけるPBL型プログラムです。

AI時代において企業経営を取り巻く環境は一層複雑になり、先の見えない環境の中で“あるべき未来”を示すリーダーシップが求められています。本プログラムは、美術大学だからこそ提供できる身体性を伴う思考アプローチによって、本質的なモノの見方を養い、これまでの常識を批判的に捉え、新たな構想を描く力を磨きます。

5日間の学びを通じて、経営幹部として不確実な状況に向き合い、内なる動機からビジョンを描き出し、ステークホルダーと共に未来を創るためのリーダーシップを習得します。

求める人材

・企業等で経営の意思決定に関わるポジションに携わる人（執行役員・本部長クラス推奨）

創造的リーダーシップを育む4つの力

・観察・批判・構想力から構成される基礎的なクリエイティビティ
・不確実性に向き合う力
・内なる熱量でビジョンを語る力
・仲間と共に未来を創る力

お問い合わせ | 武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス事務室 〒162-0843 東京都新宿区市谷田町1-4
武蔵野美術大学 大学企画グループ連携共創チーム ichigaya_campus@musabi.ac.jp TEL: 03-5206-5311

VCP VALUE CREATION PROGRAM

WU

VCP SCHOOL

問いから、価値をつくる10日間。

違和感を起点に、創造的思考で価値創造へとつなげる履修証明プログラム。



VCP SCHOOL とは？

武蔵野美術大学が100年にわたり培ってきた造形教育を基盤に、身近な違和感から「問い」を立てる力を育み、その気づきを創造的思考へと発展させる履修証明プログラムです。本学独自の創造的思考力を学ぶことで、気候変動や少子高齢化といった社会課題だけでなく、その根本につながる小さな問題の本質を捉える視点を獲得します。10日間のプログラムでは、PBL型の実践学習を通じて、新規事業創出に必要な思考とアプローチを身に付け、思考力と実践力を総合的に磨きます。

POLICY

求める人材

- ・企業等において、新たな事業やサービスを開発・提案しようとする人
- ・組織等において次世代のリーダー候補となる人
- ・スタートアップ経営者
- ・地域の課題に取り組む行政関係者
- ・既存のビジネスモデルにおいて課題を持ち、新規事業を起こそうとする人
- ・創造的思考力を用いて、社会的イノベーションを起こそうとする人

得られる力／目指す姿

- ・価値創造力 …… 新しいビジネス、事業（価値）を創造できる。
- ・課題発見力 …… 身近なところを観察し課題を見出せる。複雑な課題から本質的な課題を見出せる。
- ・リーダーシップ力 …… クリエイティブ思考を用いて社会、企業等を牽引できる。
- ・表現力 …… アイデアを他者に、的確に伝えられる。
- ・構想力 …… 複雑な課題の解決を、アートやデザインの手法を用いて行える。

0→1の思考は、現場にこそ求められる力だと感じるように。

現場で既存の商品やサービスを使った課題解決には自信があり、これまで目の前のお客様のニーズにどう応えるかを考える仕事に取り組んできました。一方で、企画に関わる立場になったとき、「ゼロから何かを考える発想」が自分には足りないことに気づきました。既存の選択肢の中で答えを出すことには慣れていても、新しい価値そのものを構想する経験はほとんどありませんでした。VCPでは、目の前の要望にそのまま答えるのではなく、「そもそもどんな価値が本当

に必要なのか」「新しい選択肢をつくる余地はないのか」と問い直すプロセスを繰り返しました。情報があふれ、AIを使えば答えが出せる時代だからこそ、顧客と直接向き合う立場にいる自分たちが、価値の出発点を考える必要があるのだと実感しています。0→1の思考は、企画部門だけのものではなく、現場にこそ求められる力だと感じるようになりました。VCPで得たこの視点は、日々の仕事の中で課題や可能性の見え方を変えてくれています。

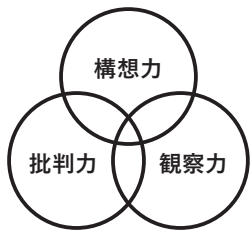
PROGRAM / SCHEDULE

01 創造的思考力の前提教養の習得

美術に関する歴史や哲学など創造的思考力の前提教養を習得します。

02 創造的思考力の基礎の習得

プログラムの前半では、「創造的思考力」の基礎となる「観察力」「批判力」「構想力」を習得するためのワークショップを行います。非言語化された作品および言語化された作品の意図・背景等を用いて、自らの表現・思考過程を他者に伝えることにより、多様な視点、気づきを得ることが可能となります。



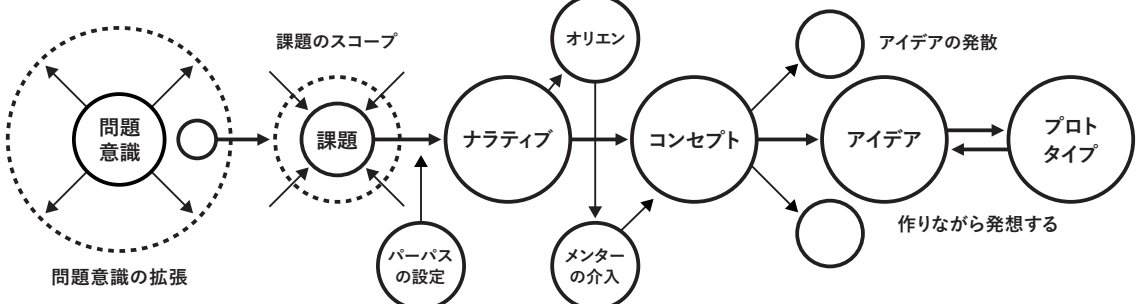
創造的思考力の基礎

- 観察力 日常から新しい意味を見出す能力
- 批判力 自らの思考のバイアスを乗り越え、本質的な問いを導く能力
- 構想力 あるべき未来をビジョンとして描き出す能力

03 創造的思考力の実践演習

プログラムの後半では、他業種他分野が交じるグループに分かれてグループワークに取り組みます。実践的に課題発見力から価値創造力を体得することを目的とします。クリエイティブ領域で活躍する人材による多様なメンタリングを複数行うことが本プログラムの特徴です。

創造的思考力の実践演習



04 プレゼンテーションと講評

最終日には全グループのプレゼンテーションと講評を行います。講師陣やメンター、参加者からの多面的な評価を通じて、成果発表に留まらない本質的な「美術」の力を用いた新規事業創出に必要な事業創造力の習熟度を確認できる場となります。各回ともに、メインとなる本学教員・講師やアーティスト、企業等の人材による講義（インプット）を行った上で、ワーク（アウトプット）を行います。

DAY 1 前提授業

本プログラムの全体の講義と、創造的思考力の前提となる美術に関する歴史や哲学などに関する講義を受講

DAY 2 観察力を鍛える

普段の自分の視点がいかに無意識の前提や制約に縛られているかに気づき、なにが見えていないかを知る講義およびワーク、講評

DAY 3 批判力を鍛える

観察力で学んだことを踏まえ、新たな視点で他者に対して前提への「疑い」を誘発するために、どう仕掛けるかを考える講義およびワーク、講評

DAY 4 構想力を鍛える

時代認識、テクノロジー、メディア文脈を踏まえてものごとの新しい繋がりの方を構想する講義およびワーク、講評

DAY 5 課題を設定する

チームで取り組むべき身近な課題の探索と発見を目的とした講義およびワークショップ

DAY 6 視座を創造する

バーバスに関する講義およびワークショップ／自分たちがなぜそのテーマに取り組むのか、理由を言語化し、またメンター（デザイナー/アーティスト）へのオリエンテーション資料を作成

DAY 7 コンセプトを開発（メンター参加）

コンセプト開発についての講義およびワークショップ／用意したプレゼンテーションを用いて共同ワークのメンターが参画し、メンターとともにコンセプトを開発

DAY 8 プロトタイピングを行う（メンター参加）

アイデアを元に試作し、コンセプトを含め様々な角度から検証を繰り返し、柔軟な軌道修正を行う／コンセプトの開発に関わったメンターが伴走

DAY 9 現実への展開をする

プレゼンテーションについての講義／開発したコンセプトをベースに最終プレゼンテーションに向けた準備を行う

DAY 10 プレゼンテーション

最終的な提案のプレゼンテーションを行う（プレゼンテーションの形式は問わず）／各チーム発表後、講師からの講評、質疑応答を行う



受講料
350,000円（税込）
※一度受理した受講料は、理由の如何を問わず返金しません。
*本プログラムは、厚生労働省特定一般教育訓練講座にも指定されており、一定の条件を満たした場合、受講費用の40%が修了後にハローワーク（公共職業安定所）より支給されます。

履修資格
1. 大学または短期大学を卒業した者
2. 本事業において、1と同等以上の学力があると認められた者

会場
武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス
〒162-0843 東京都新宿区市谷田町1-4

修了要件・履修証明
原則としてすべての対面授業に出席し、履修。合計60時間履修し、最終プレゼンテーションにて発表し、合格した受講生には修了を認め、学校教育法に基づく履修証明書を交付。

詳細・お申し込みはこちら



武蔵野美術大学
市ヶ谷キャンパス



VCP SCHOOL