

# アート&デザイン教育から 「創造的思考力」を獲得し ビジネスへの実践手法を学ぶ



価値創造人材育成の履修証明プログラム Value Creation Program School

# VCP School

ビジネスにおいて、何が課題なのかわからない。

「VCP」は、必須スキルである課題発見力と課題設定力の獲得に、講師とメンターが受講生にコミットします。

多様な業種から参加者があつまり、組織の枠を超えたネットワークを構築し、ビジネスの幅が広がるチャンスになります。

## 対象者・応募要件

- 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

## 募集期間

2022年10月7日(金) - 11月18日(金) \*対象者通知: 11月30日(水)

## 選考方法

応募いただいた方全員を対象に選考を行います。

志望動機をフォームにご記入ください。(400字程度)

同一企業等からの複数名の応募は可能ですが、人数を調整させていただく場合があります。



詳細は以下のページをご覧ください。

武蔵野美術大学 web サイト | 価値創造人材育成プログラム (Value Creation Program)  
<https://www.musabi.ac.jp/collaboration/community/vcp/>

## 会場

武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス (東京都新宿区市谷田町1-4)

\*基本はリアル開催を想定しておりますが、

新型コロナウイルスの感染状況を見てオンラインでの実施の可能性があります。

## 受講料

35万円(税込) \*対象者の方に振込先等をお伝えします。

## 募集人員

25名

## 講師紹介



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  
学学科主任教授

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。



萩原 幸也

HAGIHARA Yukiya

1982年山梨県生まれ。2006  
年武蔵野美術大学デザイン情  
報学科卒業後（株）リクルー  
ト入社。

リクルートグループのコーポ  
レート、サービスのブランディ  
ング、マーケティングを担当。  
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。  
武蔵野美術大学大学校友会副  
会長。

複数の企業のコーポレートブ  
ランディングや新規事業にお  
けるブランド/デザインのコン  
サルも手がける。



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

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。



石川 卓磨

ISHIKAWA Takuma

1979年千葉県生まれ。2004  
年武蔵野美術大学大学院造形  
研究科美術専攻油絵コース修  
了。

美術家、美術批評家。  
武蔵野美術大学非常勤講師、  
東北芸術工科大学非常勤講師。  
芸術・文化の批評、教育、製  
作などを行う研究組織「蜘蛛  
と籐（くもとほうぎ）」を主宰。  
近年の主な講座「方法として  
の現代アート Vol.1-5」(WAS  
EDA NEO 早稲田大学日本橋  
キャンパス、2020年)「「つく  
る」から始めるアート思考入  
門～観察から創作へ、洞察力  
を養うワークショップ Vol.1-5」  
(WASEDA NEO 早稲田大学日  
本橋キャンパス、2020年)



木原 進

KIHARA Susumu

1975年東京生まれ。1998年  
多摩美術大学芸術学科卒業後、  
芸術家の専属スタッフとして、  
作品の制作支援／展示／販売、  
芸術学校等の運営に従事。2021  
年（株）梅ノ木文化計画を設立  
し、高校や美術館等の先端技  
術活用支援やアーカイブ構築  
等を行う。アートプロジェクト  
〈引込線〉、アート・ユーザー・  
カンファレンス所属。法政大  
学大学院連帯社会インスティ  
テュート在籍。

## スケジュール / プログラム詳細

10日間（60時間）のプログラムを通して、  
新規事業を創出するための視点や考え方を得ることが可能となります。

### 創造的思考力の基礎教養の習得

#### 1日目 | 2023年1月14日（土）

本プログラム全体の講義と、創造的思考力の基礎となる美術に関  
する歴史や哲学などに関する講義を受講します。

### 創造的思考力の基礎の習得

#### 2日目 | 2023年1月21日（土）

##### 「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  
を行います。

#### 3日目 | 2023年1月28日（土）

##### 「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、講評を行います。

#### 4日目 | 2023年2月4日（土）

##### 「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、講評を行  
います。

プログラムは、全日 10:00-17:00（予定）昼休憩、途中休憩が入ります。  
\*全日程参加できることが参加条件となります。

### 創造的思考力の実践演習

#### 5日目 | 2023年2月11日（土）

##### 「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を行います。

#### 6日目 | 2023年2月18日（土）

##### 「視座を創造する」

##### — パーパ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  
ン資料を作成します。

#### 7日目 | 2023年2月25日（土）

#### 8日目 | 2023年3月4日（土）

##### 「コンセプトを開発する」（メンタリングプログラム含）

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します。

#### 9日目 | 2023年3月11日（土）

##### 「現実への展開をする」

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  
準備を行います。

### プレゼンテーションと講評

#### 10日目 | 2023年3月18日（土）

各グループのプレゼンテーションを行い、関わった講師やメン  
ターからの講評を受けます。