

MIYU

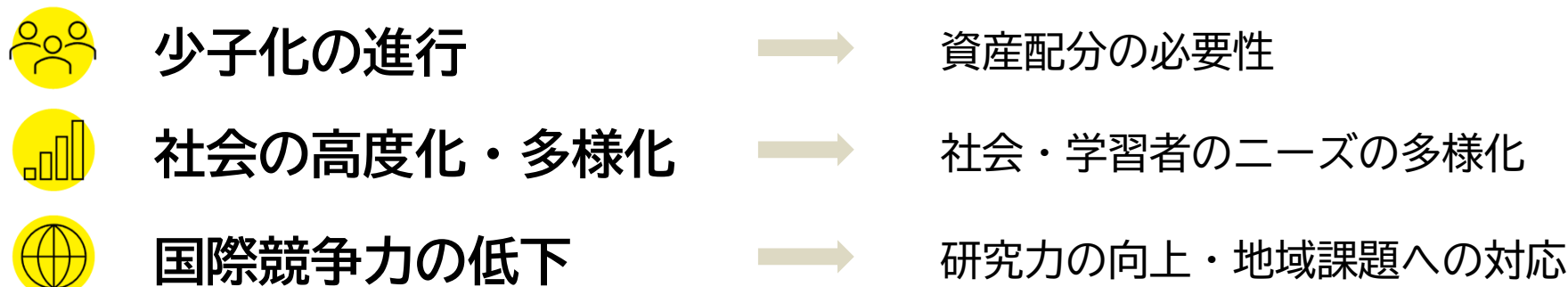
宮城大学改革

未来を、地域をデザインする宮城大学

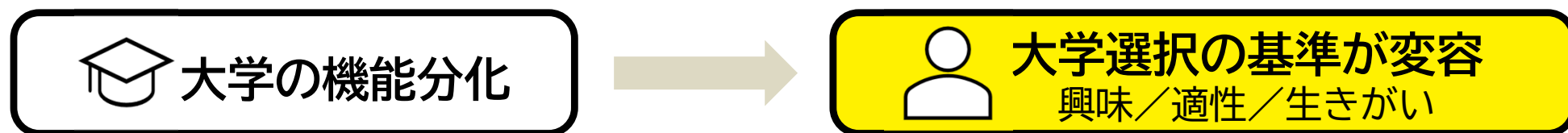
2028

改革の背景

我が国：社会の動向



大学に求められる機能：高度に、かつ多様に大きく変容



これからの社会

AI／テクノロジーの
爆発的進化と普及

少子高齢化・エネルギー等に伴う
社会課題／地域課題



求められる人材・能力・職種

AI／テクノロジーで代替されない
創造性・人間性

社会課題・地域課題に
対応（課題探究・解決）する専門性

改革のポイント

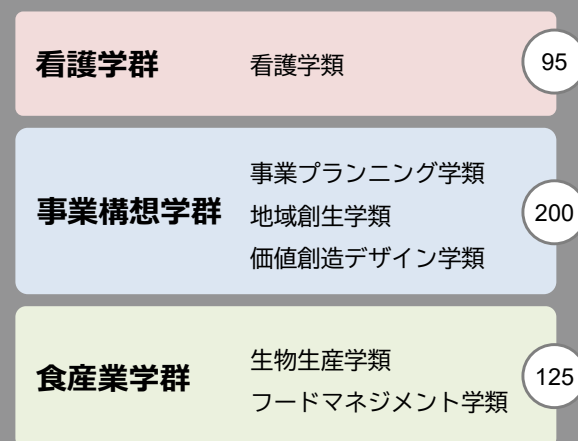


1 デザイン創学群(仮称)の設置構想 (入学定員60名)
未来をデザインにて創る新たな学びの場

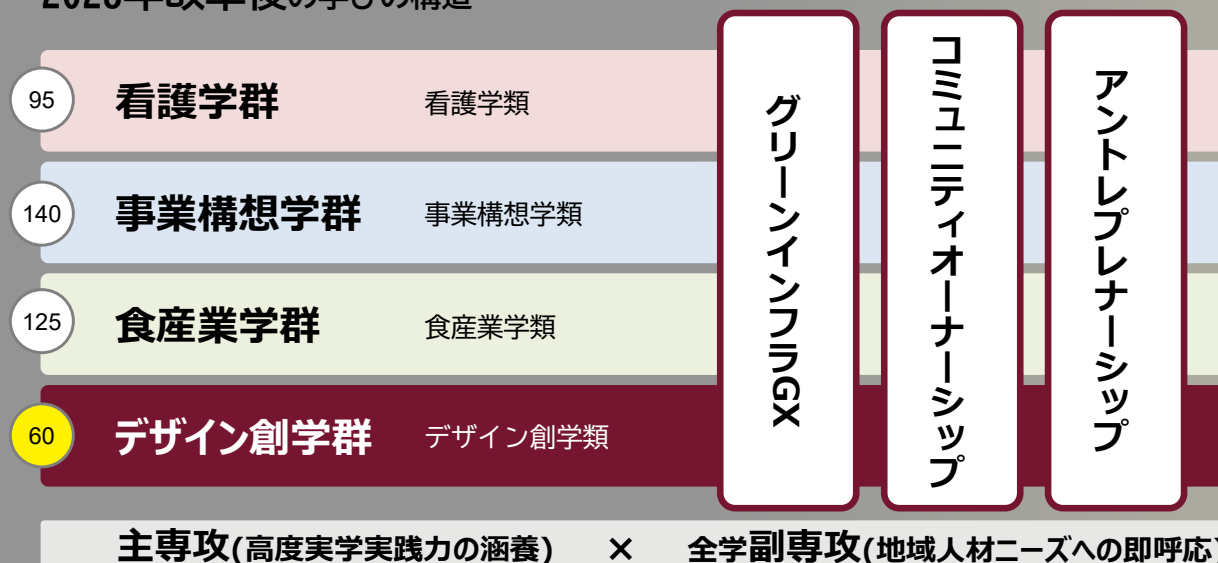
2 学群学類の改編 「3学群6学類」から「4学群4学類」へ
事業構想学群・食産業学群を1学群1学類へ：学びの多様性

3 副専攻プログラムの新設
明確な地域人材ニーズへ迅速かつ柔軟に対応

現在の学びの構造



2028年改革後の学びの構造



2028年4月開設予定

仮称・設置構想中



宮城大学
MIYAGI UNIVERSITY

デザイン創学群 DESIGN S O U

Transdisciplinary Design and Innovation Studies

まだ名前のない未来へ。デザインにて、創る。

育成型入試

「選ばれる場」だけでなく
「確かめ合う場」へ

入学定員

60名

55名

総合型選抜

5名

一般選抜(後期)

※「帰国生徒」「社会人」「私費外国人留学生」の若干名は「総合型選抜」の募集人員に含まれます。

カリキュラム(4年間の学び)

問いを育て、学びを広げ、社会へつなげる4年間

必修「デザイン創学Ⅰ-Ⅳ」軸に、
自らの関心から問いを立て、学びを組み立てる

Ⅰ

問いを
見つける

身近な違和感
や関心から、
自分の問いを
つくる

Ⅱ

視野を
広げる

分野を超えて
学び、
問いを広げる

Ⅲ

学びを
深める

知識・技術・
経験を結び、
考えを深める

Ⅳ

形にして
伝える

探究の成果を
まとめ、
社会に向けて
提示する

残りの92/124単位は自由選択。
自分だけの成長地図をデザインします。

醸成型キャリアデザイン

社会と関わりながら学び・進路・将来像を
時間をかけて育てる仕組み

大学の中だけで終わらない学び。
企業・地域と一緒に学ぶ

社会人と
共に学び、
社会への
理解を深める

卒業後も
学びと
キャリアを
支える

どんな未来につながるの？

01

企業・自治体等
で課題に取り組む

02

新しい事業や
サービスを生み出す

03

大学院等で
探究を深める

デザイン創学群(仮称)の設置構想





デザイン創学が目指すもの

02

DESIGN
IS A
QUESTION.

「なぜ？」から始めて、
社会の課題を見つけ、
未来のしくみを考え、
形にしていく学びの場。

デザイン創学群 Transdisciplinary Design and Innovation Studies

デザイン創学とは、みんなの「あたりまえ」から、未来をつくる学び

03

01 気づく

身近な「あたりまえ」を 問い直す

学校生活、移動、買い物、ヘルスケア、アルバイト、地域でのつながりなど、日常の中にある違和感や困りごとに気づくこと

(例)
バスが少なく移動に困る人がある(気づく)

デザイン創学群 Transdisciplinary Design and Innovation Studies

02 読み解く

社会のしくみを読み解く

こうした違和感や困りごとが、制度・技術・経済・文化・人々の行動とどう関係しているのかを考えること

誰が、いつ、なぜ困っているかを調べる(読み解く)

03 つくる

未来のしくみをつくる

身近な課題の解決を、サービス、制度、地域、情報、人の体験のデザインへとつなげること

デザインとは、モノの形だけでなく、サービス・制度・地域・情報・人の体験を設計することを指します。

新しい移動サービスやルール企画する(つくる)

どんな人に来てほしいか

あなたの「好き」は、
未来の
入り口になる。

AIやデジタルが好き。

建築や空間が好き。

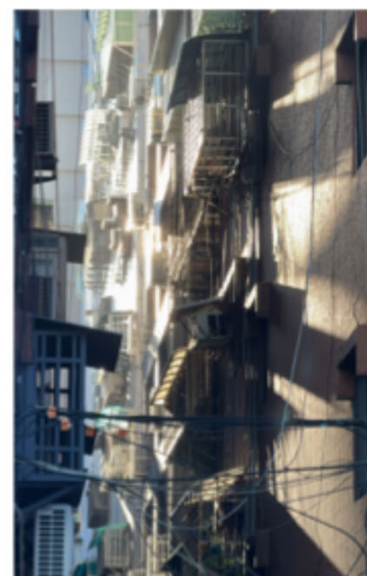
地域や自然が好き。

表現やアートが好き。

新しいことを始めるのが好き。

いろいろなことに興味がある。

デザイン創学群 Transdisciplinary Design and Innovation Studies





3つのポリシー

05

**あたりまえを
問い直し、
未来を
つくる力
を育てる**

Q.どんな人に来てほしいですか

アドミッション・ポリシー AP

A.身近な違和感を、問いに変えようとする人

常識にとらわれず、「なぜ？」と考え続け、日常や社会の中で、自分なりの課題を見つけようとする人を歓迎します

Q.どのように学びますか

カリキュラム・ポリシー CP

A.見つけて、読み解き、つくって、伝える

課題を見つけ、背景を読み解き、解決のかたちを考え、他者に伝える学びを4年間くり返し、深めていきます

Q.卒業までに何が身につきますか

ディプロマ・ポリシー DP

A.可能性を見出し、社会に届ける力

新しい発想を生み出し、人や地域と協働しながら、社会に向けて提案・発信する力を身につけます

デザイン創学群(仮称)の設置構想



4 年間の学び

06

4
YEARS
OF
JOURNEY.

問いを育て、学びを広げ、社会へつなげる 4 年間

必修「デザイン創学Ⅰ-Ⅳ」軸に、自らの関心から問いを立て、学びを組み立てる

I	II	III	IV
問いを見つける	視野を広げる	学びを深める	形にして伝える
身近な違和感や関心から、 自分の問いをつくる	分野を超えて学び、 問いを広げる	知識・技術・経験を結び、 考えを深める	探究の成果をまとめ、 社会に向けて提示する

残りの92/124単位は自由選択。自分だけの成長地図をあなたがデザインします。

醸成型キャリアデザイン/デジタル表現基礎/グラフィカルプレゼンテーション/プロトタイプⅠ/プロトタイプⅡ/情報デザインⅠ/情報デザインⅡ/設計製図Ⅰ/設計製図Ⅱ/設計製図Ⅲ/設計製図Ⅳ/設計製図Ⅴ/設計製図Ⅵ/美術/音楽/エディトリアルデザイン/インスタレーションデザイン/学習科学DBR/生成AI図像創造/データビジュアライゼーション/都市地域分析/都市モデルデザイン/地域デザイン/ソーシャルデザイン/ビジネスビジット/サービスデザイン/ビジネスデザイン/ビジネスプランニング/ビジョンデザイン/デザイン創学研究Ⅰ/デザイン創学研究Ⅱ/デザイン創学研究Ⅲ/データサイエンス基礎/アプリケーションデザイン/人工知能とデザイン/AI・先端テクノロジーとビジネス(基礎)/AI・先端テクノロジーとビジネス(応用)/モーションビジュアルデザイン/色彩と形態/素材と加工/風土・伝統デザイン/プロダクトデザイン/編集・広告デザイン/グラフィックデザイン/ソーシャル・キャピタル/地域科学/社会シミュレーション/ファイナンス/ローカルプロジェクトマネジメント/マーケットデザイン/感性工学/コミュニケーションデザイン/アントレプレナー基礎/イノベーションデザイン/スタートアップ経営/インテリアデザイン/建築意匠/コンペティティブ設計/スマートシティ/IoT建築/建築概論/測量/建築史/建築計画/環境心理・行動学/都市計画/生活環境工学/建築設備/構造力学Ⅰ/構造力学Ⅱ/建築一般構造/耐震設計法/材料科学/施工技術/建築法規・環境法規/空間図学/スマートリビング居住環境システム論/建築技術マネジメント/都市とウェルビーイング/集落構造論/Intercultural Discussion/全学自由ゼミ/Global IssuesⅠ/English Self-ExpressionⅠ/Global IssuesⅡ/English Self-ExpressionⅡ/Interactive English: Communication & Culture/Practical English (Design)/Advanced English/中国語Ⅰ/中国語Ⅱ/韓国語Ⅰ/韓国語Ⅱ/多文化社会論/Multicultural Society/憲法/国際関係論/社会と経済/現代東北の環境と社会/社会の諸相/社会と哲学/人口学概論/文化人類学概論/数理学/生命科学/地球と宇宙/数学概論/物理概論/化学概論/生物概論/現代メディアカルチャー論//文学と表象/世界の歴史と文化/日本の歴史と文化/東北の歴史と文化/人と宗教/心理学/ウェルビーイング科学/スポーツ実技/体を動かす楽しみ/スポーツ科学/日本語

関心に合わせて、学びを組み立てる

教員や仲間と対話しながら、問いを育てる

実践と振り返りを重ねながら、考えを形にする

デザイン創学群 Transdisciplinary Design and Innovation Studies



社会との接続

07

大学の中だけで 終わらない学び。

企業・地域と一緒に学ぶ

社会人と共に学び、社会への理解を深める

- －企業や地域の人と同じ教室で同じテーマに取り組む
- －教室の中では得られない、実社会の課題や働く人々の視点に触れる
- －学んだことを、社会の現場で試すことができる

卒業後も学びとキャリアを支える

自分の関心や強みを育てながら、将来の選択肢を広げる

- －充実した大学での「学び」を、卒業後の進路や活動につなげる
- －企業・地域・卒業生との対話を通して、社会とのつながりを広げる
- －卒業後も学び続けられる仕組みを用意する

*デザイン創学群では、社会と関わりながら学び・進路・将来像を時間をかけて育てる仕組みを「醸成型キャリアデザイン」と位置づけています。

デザイン創学群 Transdisciplinary Design and Innovation Studies





卒業後の進路

08

どんな未来につながるの？

デザイン創学群は構想中の新学群のため、現時点では卒業生の進路実績はありません。ここでは、設置計画で想定している進路や活躍の方向性を紹介します

01

企業・自治体等で
課題に取り組む



デザイン/IT/データ/まちづくり
/サービス企画/地域産業/行政・
公共分野などで、身につけた力
を生かします。

02

新しい事業や
サービスを生み出す



起業/地域プロジェクト/NPO/
ソーシャルビジネスなど、自分
たちの発想を社会で形にする道
もあります。

03

大学院等で
探究を深める



大学院などで、それまでに見出
した問いをさらに深め、研究や
高度な実践につなげます。

社会とのつながりが
進路を支える



在学中から企業・地域・卒
業生と関わることで、進路
や活動の選択肢を広げます。

* デザイン創学群では、社会と関わりながら学び・進路・将来像を時間をかけて育てる仕組みを「醸成型キャリアデザイン」と位置づけています。

デザイン創学群 Transdisciplinary Design and Innovation Studies



育成型入試

09

「選ばれる場」だけでなく「確かめ合う場」へ

育成型入試とは、出願前から大学との関わりを重ね、学びへの理解を深めながら、
自分にあっているかを確かめながら進めていく入試の考え方です。
デザイン創学群では、この考え方をもとに、主として**総合型選抜**を実施します。

01



高大連携活動

高校での探究活動や
宮城大学との様々な交流を通じて、
デザイン創学群の学びを知る



02



対話・マッチング

説明会や対話を通じて、
自分の関心と
デザイン創学群での学びが
合っているかを確かめる



03



意思確認・入学準備

双方の理解を踏まえて
総合型選抜を行い、
入学後の学びに向けて
準備を進める



「選ばれ」た者としてではなく、「一緒に未来をつくる仲間」として、あなたをお待ちしています。

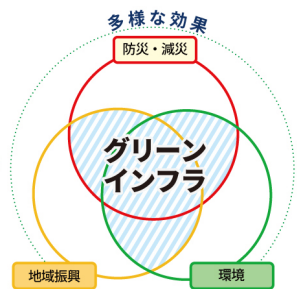


副専攻プログラムの概要

副専攻①

グリーンインフラGX プログラム

【テーマ】 環境・生態系や、都市・農村・森林の社会インフラ基盤の知識をもとに、新たな社会デザインを描く素養を持った人材の育成



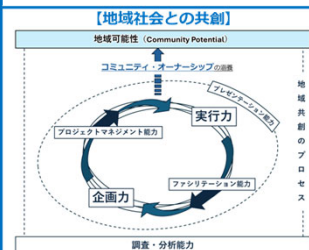
【必修科目】
グリーンインフラGX概論、生産環境保全学

【選択科目】
環境学概論、農村計画、生産環境科学、森林科学、環境緑地計画、水文と水理、都市計画、農業農村振興論、地域環境論、材料学、土壌肥科学、地理情報分析、生活環境工学、環境経済学、都市空間計画論、測量

副専攻②

コミュニティオーナーシップ プログラム

【テーマ】 学生が地域社会に入り込み、自ら課題を発見・分析し、解決策を構想・実行するプロセスを体系的に学ぶことで、「地域に根ざし、世界に開かれた知の拠点」を体現し、主体的に地域コミュニティに関わる人材の育成



- ・フィールドは宮城県全域！
- ・地域のステークホルダーと連携したフィールドスタディ



【必修科目】
カウンセリングと教育的支援、食文化論、シビックエンゲージメント実践、地域フィールドワーク

【選択科目】
関連科目の中から9単位以上を選択

副専攻③

アントレプレナーシップ プログラム

【テーマ】 不確実性の高い社会において、自らの使命（ミッション）を起点に、課題を再定義し、価値を創造・実装するプロセスを実践的に学ぶことで、持続的に新しい問いと解決策を生み出せる人材の育成



- ・予測不可能なこの社会への向き合うマインドと、乗り越えるスキル



以下から6科目（12単位）以上を選択
【主要科目】 アントレ基礎、デザイン創学演習（課題創出）
【重要科目】 イノベーションデザイン、コミュニケーションデザイン
【関連科目】 サービスデザイン、ビジネスデザイン、スタートアップ経営論、ソーシャルデザイン、ファイナンス、社会シミュレーション、ソーシャルキャピタル、デザインマネジメント、アプリケーションデザイン

副専攻

副専攻

副専攻

副専攻

看護学群

事業構想学群

食産業学群

デザイン創学群

主専攻

【課題等】 遠隔授業(座学・グループワーク)環境の整備 (キャンパスを跨いだオンライン授業)

DESIGN
IS A
QUESTION.
MYU