

2025年度 共創デザイン学科 授業見学DAY【4/21時点】

| 【授業時程】 | |
|--------|-------------|
| (1限) | 9:20~10:50 |
| (2限) | 11:00~12:30 |
| (3限) | 13:20~14:50 |
| (4時) | 15:00~16:30 |

下記一覧に記載の授業を見学いただけます。[申込フォームはこちら](#)

- *「時限」欄に複数記載されている授業は連続で行います。
- 前半のみ、後半のみなど、ご希望に応じた形で見学可能です。
- *「個別相談」欄に“○”のある授業は、終了後に教員による学科説明及び個別相談を行います。
- *当日の内容は授業の進捗により変更となる場合がございます。

| 見学日 | 曜日 | 時限 | 授業名 | 学年 | 授業概要 | 当日の内容 | 個別相談 |
|--|----|-----|-------------------|-----|---|----------------------|------|
| 4/30 | 水 | 1,2 | エクスペリエンスデザイン① | 2 | ユーザーエクスペリエンスデザインの基礎的な知識の習得から、デジタルサービス企画、ユーザーリサーチ、ジャーニーマップの作成、UXコンセプトの立案、そして顧客検証に至るまで、実践的なスキルを学びます。 | 最終プレゼンテーション① | |
| 5/1 | 木 | 1,2 | エクスペリエンスデザイン② | 2 | | 最終プレゼンテーション② | ○ |
| 5/14 | 水 | 3,4 | ブランディングデザインⅢ | 3 | ブランド全体をデザインし、他と差別化する「ブランディングデザイン」を実践的に学びます。実際にビジネスの現場で活用されている開発方法や実際の事例を学びブランディングデザインの考え方からデザインの方法までを習得します。 | 最終プレゼンテーション | |
| 5/30 | 金 | 1,2 | ユーザーインターフェースデザイン① | 2 | 現在利用されている仕組みの課題を客観的な目線で探り、より良くするアイデアと満足度を上げるための仮説をたて、新たなアプリやソフトウェアのプロトタイプを作成します。 | 最終プレゼンテーション① | ○ |
| 6/2 | 月 | 1,2 | ユーザーインターフェースデザイン② | 2 | | 最終プレゼンテーション② | |
| | | 3,4 | UXリサーチ① | 1 | ユーザー体験(UX)の向上に必要なリサーチについて理解を深め、幅広いデザインやサービス開発・改良に活かすスキルを身につけます。さらに、調査結果をもとにコンセプトを策定し、視覚的な表現を含む具体的なアウトプットを作成します。 | 中間プレゼンテーション | ○ |
| 6/9 | 月 | 3,4 | UXリサーチ② | 1 | | 最終プレゼンテーション | ○ |
| 6/17 | 火 | 3,4 | プロジェクトデザインⅠ① | 1 | 多様なデザインの「プロジェクト」を形成・牽引し、社会に目指す成果を実装・浸透させていくための実務的視点や態度を学び、新たな価値や関係性を生み出していく次世代のリーダーを育てていくことを目指します。 | プレゼンテーション | |
| 7/2 | 水 | 1,2 | ブランディングデザインⅡ① | 2 | ブランドを作るための活動(体験、サービス・プロダクト、マーケティングなど)であるブランディングを学びます。この授業ではブランディングの中でも重要なビジュアルブランディングに特化し、ブランディングの構築を体験します。 | 最終プレゼンテーション① | ○ |
| 7/3 | 木 | 1,2 | ブランディングデザインⅡ② | 2 | | 最終プレゼンテーション② | ○ |
| 7/4 | 金 | 1,2 | ブランディングデザインⅡ③ | 2 | | 最終プレゼンテーション③ | ○ |
| 7/11 | 金 | 3,4 | テックデザインⅢ① | 3 | 人や社会にとってより良質で意味のあるプロダクト/サービスを追求し、社会的インパクトの定義、ビジョン及びコンセプトメイキング、リサーチからプロダクト/サービスの製作、プレゼンテーションに至るまでの一貫したプロセスをAIと共に実践します。 | 中間プレゼンテーション | |
| 7/20 | 日 | 3,4 | グラフィックデザインⅠ① | 1 | グラフィックツールや写真撮影の基本スキルを習得し、コンセプト立案とデザインの制作課題を通して、実社会で活かせるデザインの考え方や、グラフィックデザインの基礎を学びます。 | 最終プレゼンテーション① | |
| こちらの授業はオープンキャンパス内で実施します。別途オープンキャンパスページ(6月公開)よりお申込みいただくことになります。 | | | | | | | |
| 7/22 | 火 | 1,2 | プロジェクトデザインⅡ① | 2 | プロジェクトマネジメントの探究と、チームによるPBL(Project-Based Learning)実践を行います。多角的にプロジェクトを捉える力と協働スキルを養い、世の中の課題にアプローチする具体的な方法論を身につけることを目指します。 | 前期プレゼンテーション① | |
| | | 3,4 | プロジェクトデザインⅠ② | 1 | 多様なデザインの「プロジェクト」を形成・牽引し、社会に目指す成果を実装・浸透させていくための実務的視点や態度を学び、新たな価値や関係性を生み出していく次世代のリーダーを育てていくことを目指します。 | プレゼンテーション | |
| 7/23 | 水 | 3,4 | グラフィックデザインⅠ② | 1 | グラフィックツールや写真撮影の基本スキルを習得し、コンセプト立案とデザインの制作課題を通して、実社会で活かせるデザインの考え方や、グラフィックデザインの基礎を学びます。 | 最終プレゼンテーション② | |
| 7/29 | 水 | 1,2 | プロジェクトデザインⅡ② | 2 | プロジェクトマネジメントの探究と、チームによるPBL(Project-Based Learning)実践を行います。多角的にプロジェクトを捉える力と協働スキルを養い、世の中の課題にアプローチする具体的な方法論を身につけることを目指します。 | 前期プレゼンテーション② | ○ |
| 7/31 | 木 | 3 | デザインイングリッシュ | 2 | 自分の思いを聞き手に伝えるために能動的に英語を使う感覚と楽しさを、英語話者との会話を通して獲得することを目指します。英語に苦手意識があっても落ち着いて英語のプレゼンが行えるよう、適切な準備と練習方法を習得します。 | 最終プレゼンテーション | |
| | | 3,4 | スマートデジタルクリエイション | 1 | デジタルクリエイションの基礎となるAdobe Photoshoやillustratorを中心としたiPadの様々なクリエイティブアプリケーションに触れ、基礎をマスターします。また、実際の制作を演習することで理解を深め、実用できるスキルを身につけます。 | 最終プレゼンテーション | |
| 8/1 | 金 | 3,4 | プロダクトデザインⅢ | 3 | 光が与える身体的・心理的・空間への影響と、物理的な形や構造を組み合わせる照明器具を制作します。光の検証を繰り返しながら、一連のプロダクトデザインのプロセスを経て、各自が求める光の効果・演出・スタイリングの向上を図ります。 | 最終プレゼンテーション | ○ |
| | | | プランニング | 3 | 2年次でのマーケティング授業で得た知識を基に、商品企画に必要なコストや流れを学びます。商品企画を通して、マーケティング知識を実際に活用し、知識を深めることを目指します。 | 最終プレゼンテーション | |
| | | | テックデザインⅢ② | 3 | 人や社会にとってより良質で意味のあるプロダクト/サービスを追求し、社会的インパクトの定義、ビジョン及びコンセプトメイキング、リサーチからプロダクト/サービスの製作、プレゼンテーションに至るまでの一貫したプロセスをAIと共に実践します。 | 最終プレゼンテーション | |
| 8/29 | 金 | 3,4 | デザイン基礎集中演習 | 1,2 | 変化するスピードの早い現代において、注目を集めているデザインシンキングの型を実際に体験し、ユーザー視点を重視した、多様な領域の人々と共に新しい価値を創り出す思考法を身につけます。 | 最終プレゼンテーション | |
| | | | チャレンジスプリント | 2,3 | 未来創造のためのデザイン思考を基盤とした”Dream Driven”(夢駆動)というアプローチを活用し、新たな価値の創出を目指します。生成AIを活用し、個人の創造力とチームの共創力を最大限に引き出しながら、未来のビジョンを具体化する方法を学びます。 | 最終プレゼンテーション 振り返り会 | |