

2025年度 共創デザイン学科 授業見学DAY【9/16時点】

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。
※個別相談は次年度以降の入試を受験される方のみが対象となります。(今年度受験予定の方は公平性の観点から相談はできません)
*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。

【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

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
10/1	水	1,2	プランニング①	2	マーケティングにかかわる基礎的な用語に触れ、概要を理解し、自身を取り巻く事象をマーケティングの視点で理解・説明できる力を習得します。	通常授業	
		3,4	CMFデザイン	1	CMF(カラー・マテリアル・フィニッシュ)デザインの導入として、色彩の基礎知識習得や、客観的な視点でトレンドやユーザーを分析した、マテリアルコンセプトの立案を体験します。	最終プレゼンテーション	
10/2	木	1,2	プランニング②	2	マーケティングにかかわる基礎的な用語に触れ、概要を理解し、自身を取り巻く事象をマーケティングの視点で理解・説明できる力を習得します。	通常授業	○
10/6	月	3,4	マーケティング/ プランニングⅢ-Ba①	3	基礎的なマーケティング論も活用しながら、顧客理解の重要性、競争優位性、さまざまマーケティング/コミュニケーション手法を理解し、ターゲットに合わせたプランニングを体験し、応用力を身につけます。	課題1プレゼンテーション	○
10/15	水	3,4	マーケティング/ プランニングⅢ-Ba②	3		課題2プレゼンテーション	○
10/20	月	3,4	マーケティング/ プランニングⅢ-Ba③	3		課題3プレゼンテーション	○
10/29	水	3,4	ビジネスデザインⅢ①	3	社会で活躍するプロのデザイナーの視点や、こだわりの深さに触れ、自分で体験し、その難しさと面白さや、発想を転換すること、自分を過信しないことの重要性をしる。”なりたい自分になる”ために、自分でまずはやってみて、体験する授業です。	課題1プレゼンテーション	○
10/30	木	3,4	クリエイティブインテグレーション Ⅲ-Ea	3	持続可能な社会の実現に向けた「サーキュラーエコノミー」を基盤にリサーチ、アイデアの発想、プロトタイプの制作、ブランド構築、そしてPR戦略の立案と発信までを一気通貫で学び自らの発想を社会に届ける力を育成します。	最終プレゼンテーション	○
10/31	金	3,4	サービスデザインⅢ-Da	3	驚き・安らぎ・新鮮など、人の心に突きささる”面白さ”のあるサービスを考えます。身近な体験を「生活者視点」と「クリエイティブ発想」で見つめ直しデザインすることで、新しい価値のあるサービスを創出します。	最終プレゼンテーション	
11/19	水	3,4	プロダクトデザイン①	1	スケッチやクレイ・スタイロでの立体造形、iPadでのモデリング、3Dプリンタの出力体験など、立体物のデザインを行う際の一連の流れを学びます。	最終プレゼンテーション①	○
11/21	金	3,4	プロダクトデザイン②	1		最終プレゼンテーション②	
11/26	水	3,4	サービスデザインⅢ-Db	3	「未来の社会を豊かにする”つながり”をつくる」をテーマに、企業、行政、生活者、環境など、様々な視点から課題を捉え、人やモノ・コトのつながりを考え、未来の社会に価値をもたらすサービスの可能性を探求します。	中間プレゼンテーション	
12/5	金	3,4	テックデザイン①	1	テクノロジーやエンジニアに対する向き合い方を学び、共創によるテックデザインの基礎を習得します。ユーザ価値を起点としたコンセプトから要求定義を行い、エンジニアと共創する手法を学びます。	中間プレゼンテーション	
12/9	火	1,2	プロジェクトデザイン①	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。	最終プレゼンテーション①	
12/16	火	1,2	プロジェクトデザイン②	2		最終プレゼンテーション②	
12/17	水	3,4	テックデザイン②	1	テクノロジーやエンジニアに対する向き合い方を学び、共創によるテックデザインの基礎を習得します。ユーザ価値を起点としたコンセプトから要求定義を行い、エンジニアと共創する手法を学びます。	最終プレゼンテーション①	○
12/18	木	3,4	システムデザイン	1	俯瞰した視点で世の中を捉え、多角的に関係性を紐解き、課題はなにか、原因はなにかを考え、そこにどのような変化・価値を生み出すことができるかを考えることで、様々な提案活動の基礎となる考え方を習得します。	プレゼンテーション	○
			ビジネスデザインⅢ②	3	社会で活躍するプロのデザイナーの視点や、こだわりの深さに触れ、自分で体験し、その難しさと面白さや、発想を転換すること、自分を過信しないことの重要性をしる。”なりたい自分になる”ために、自分でまずはやってみて、体験する授業です。	課題2プレゼンテーション	○
12/19	金	1,2	プロダクトデザイン× テックデザイン	2	人や社会にとってより良質で意味のあるモノを模索しチーム(プロダクトデザイン受講者とテックデザイン受講者との混成チーム)としてのビジョンとコンセプトを立案し、リサーチからモノづくり、プレゼンテーションに至るまでの一貫したプロセスを体験する。	最終プレゼンテーション	
			テックデザイン③	1	テクノロジーやエンジニアに対する向き合い方を学び、共創によるテックデザインの基礎を習得します。ユーザ価値を起点としたコンセプトから要求定義を行い、エンジニアと共創する手法を学びます。	最終プレゼンテーション②	
		3,4	マーケティング/ プランニングⅢ-Bb	3	あるブランドの成長プラン、もしくは新しいブランド(の製品やサービス)の導入プランをグループで調査、検討、立案し、プレゼンテーションし、企業のマーケティングの業務と流れを学習します。	最終プレゼンテーション	
			ブランディングデザインⅢ-Cb	3	「文化と経済をつなぐ」手段としてのブランディングの考え方を学びます。自分が人生を懸けたいと思えるブランドの計画を完成させることで、「授業の終わりが事業の始まり」になることを目指します。	最終プレゼンテーション	
			クリエイティブインテグレーション Ⅲ-Eb	3	社会が「デザイナー」に求める役割であるクリエイティブインテグレーションを学びます。使いたくなるプロダクトのコンセプトやデザインを考え具現化。ネーミングやVIの開発、コミュニケーション施策までを形にして提案します。	最終プレゼンテーション	
12/25	木	2	インクルーシブデザイン論	1	社会的マイノリティの立場にある方の話を聴講し、全ての人が互いの人権・尊厳を尊重しあえる社会とはどういうものかを考え、そのために必要なモノ・コトを提案します。その過程で自己理解を深め、「自分らしく生きる」とはどういうことかを考察します。	最終プレゼンテーション	○