

科目名	デザイン実習 4A							年度	2026
英語科目名	Design Course 4A							学期	前期
学科・学年	デザイン科 グラフィックデザイン専攻 3年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	鶴田将悟	教員の実務経験		有	実務経験の職種		グラフィックデザイナー		

【科目の目的】

本科目は、UI/UXデザインの基礎を体験的に学ぶことを目的とする。ユーザーを中心に据えたデザイン思考のプロセスを実習を通じて理解し、ユーザー調査、情報設計、ワイヤーフレーム制作、プロトタイピングまで一連の流れを体験する。さらにFigmaを活用することで、業界標準のツール操作と共同作業の方法を習得する。これにより、グラフィックやプロダクトなどの専攻領域を超え、キャリアの選択肢を広げる力を身につける。

【科目の概要】

本科目は、UI/UXデザインの基礎を実習形式で学ぶ演習科目である。授業では、ユーザーリサーチを基に課題を発見し、情報設計やワイヤーフレームに展開し、Figmaを用いたインタラクティブなプロトタイプに仕上げる。さらに、ユーザー視点だけでなく、ビジネス・テクノロジーの観点からもデザインを捉え、成果物を発表・共有するプロセスを重視する。UI/UXデザインの実践的理解と協働的な制作スキルを育成する構成である。

【到達目標】

本科目における到達目標は以下の通りである。A：UI/UXデザインの基礎概念とプロセスを理解し説明できることを目指す。B：ユーザー調査を通じて課題を抽出し、情報設計に反映させる力を養う。C：Figmaを活用してワイヤーフレームやプロトタイプを制作できるようになることが重要である。D：成果物をチーム内外に共有し、的確なプレゼンテーションと改善提案を行う力を育成する。E：ユーザー・ビジネス・テクノロジーの三観点を踏まえ、キャリアの幅を広げる力を身につけること。

【授業の注意点】

繰り返し復習することでスキルアップに繋げること。苦手とするところをそのままにせず、さらなる向上を目指すこと。また、実作業ではスピードも求められるため、作業の正確さ・速度アップにも繋がるよう意識する。また、授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出とプレゼンテーションの実施ならびに評価を受けることができない。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
到達目標 A	プロセスを正確に理解し応用できる	基礎を理解し説明できる	基本概念を理解している	部分的に理解不足がある	基礎理解が不十分である
到達目標 B	課題を的確に抽出し設計に反映できる	課題を整理し設計に活用できる	基本的に課題を設計に反映できる	課題整理が不十分で設計に弱さがある	課題を把握できず設計に活かせない
到達目標 C	Figmaで完成度の高い試作を行える	Figmaで基本機能を使いこなせる	Figmaで基本的な試作が可能である	操作に不慣れで試作が不十分である	Figmaをほとんど操作できない
到達目標 D	論理的に成果を伝え改善提案もできる	成果を的確に発表できる	成果を基本的に説明できる	説明に不十分さがある	成果を説明できない
到達目標 E	三観点を踏まえ将来像に結びつけられる	三観点を整理し活用できる	三観点を基本的に理解している	理解が浅く活用に乏しい	観点を理解できていない

【教科書】

参考作品・参考資料等は、授業中に配布、掲示する。

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

課題完成度50% 提出課題の完成度を評価する。
リサーチ20% 制作準備と過程を評価する。
相談検証20% 制作過程で適切なディレクション受答ができたか評価する。
平常点10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		デザイン実習 4A			年度	2026
英語表記		Design Course 4A			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	ガイダンスとUI/UX概論	UI/UXの基本概念を理解する	1 授業概要	UI/UXの概念を説明できる	2	
			2 UI/UXの基礎解説			
2	デザイン思考とユーザー視点	ユーザー中心設計を理解する	1 デザイン思考演習	ユーザー視点で課題を捉えられる	2	
			2 事例紹介			
3	ユーザー調査の手法	調査方法を学び課題を発見する	1 ペルソナ設定	調査から課題を抽出できる	2	
			2 インタビュー演習			
4	課題整理と情報設計	情報構造を整理する力を養う	1 カスタマージャーニー	課題を構造化し設計できる	2	
			2 情報設計演習			
5	ワイヤーフレーム基礎	ワイヤーフレームの手法を学ぶ	1 画面設計演習	基本的なワイヤーフレームを描ける	2	
			2 紙ワイヤー作成			
6	Figma基礎操作	基本操作を習得する	1 UIパーツ作成	Figmaの基本操作ができる	2	
			2 画面リンク設定			
7	ワイヤーフレームをFigma化	デジタル化の実践を行う	1 ワイヤーのFigma再現	ワイヤーをFigmaで表現できる	2	
			2 構造調整			
8	プロトタイピング基礎	インタラクションを設計する	1 リンク設定	プロトタイプを作成できる	2	
			2 遷移演習			
9	プロトタイプ応用	完成度を高める	1 UI要素追加	実用的なプロトタイプを仕上げられる	2	
			2 操作検証			
10	ユーザーテスト演習	実際の使用感を検証する	1 テスト実施	ユーザーテストで改善点を見つけられる	2	
			2 フィードバック収集			
11	改善サイクル	改善プロセスを理解する	1 改善案立案	テスト結果を設計に反映できる	2	
			2 再設計			
12	ビジネス視点の理解	ビジネス的価値を学ぶ	1 事例分析	ビジネス視点でUIを評価できる	2	
			2 収益モデル検討			
13	テクノロジー視点の理解	技術的制約を理解する	1 実装事例学習	技術面を踏まえて設計できる	2	
			2 技術要件整理			
14	成果発表準備	発表スキルを磨く	1 資料作成	成果を効果的に発表できる	2	
			2 プレゼン練習			
15	成果発表と振り返り	学びを統合し共有する	1 プロトタイプ発表	UI/UXの学びを総括できる	2	
			2 総合講評			

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった
備考 等