

日本千叶大学

USER VALUE INNOVATION PROGRAM

“用户价值创新”交叉学科课程招生简章

USER VALUE INNOVATION

||

DESIGN THINKING

+

DATA SCIENCE

+

BUSINESS PLAN

千叶大学中国事务所制

2025 年 8 月

· 目 录 ·

一、 项目概况 1

二、 学术课程 1

三、 留学生活 3

四、 报名须知 3

五、 联系方式 5

六、 宣讲会信息 5

附件：课程框架 6

*该简章由指定校推荐生用。



日本千叶大学 USER VALUE INNOVATION Program

“用户价值创新”交叉学科课程招生简章（2026 年春季入学）

一、项目概况

为进一步加强和推动世界主要国家间的高等教育交流，培养国际化高端人才，千叶大学大学院融合理工学府特此开设了“用户价值创新”交叉学科课程。参加该项目的学生将以千叶大学大学院融合理工学府【特别听讲生】身份赴日学习。

项目旨在培养即将进入社会的高端人才如何运作设计思维、数据科学、商业计划等在未来工作中获得杰出的实用性的知识体系。项目将面向各个专业的研究生开放。交叉学科是项目的重要特色。学习任何专业都需要的共通的、前沿的知识。在学习期间，中国学生也将有同千叶大学在校本籍学生共同学习，互动交流的机会。最终通过考核后，千叶大学会给予中国学生 12 学分作为该阶段学习的认可，并颁发官方成绩单和结业证书。项目将在千叶大学位于东京都内的墨田校区内完成授课。

二、学术课程

（一）学期时段

1. 2026 年 4 月中旬至 2026 年 8 月上旬；
2. 具体按照学校实际安排为准；
3. 期间年假及短期假期根据校历安排为准。

（二）课程内容

1. 授课方式

以工作室形式教学，本项目由千叶大学教授及千葉大学特聘行业资深客座教授全程授课。

千葉大学墨田国际校区 线下授课

2. 授课语言：英文

3. 课程主题

Subjects1 案例研究	Subjects2 设计数据科学	Subjects3 视觉制图	Subjects4 迭代原型模拟
设计思考法	用户端	社会创新设计	产品+服务模拟
概念创新和规划	产品系列分析	基于 UX 的解决方案	快速原型
用户方案回播	用户界面结构规划	设计创新工程	虚拟现实/动态现实性
客户之旅地图回播	UX 性能测试	未来愿景	系统模拟
业务画布模型回播	AI 分析	全球焦点项目	CMF 设计

(三) 评分标准

Score will be decided by presentation. Presentation requires Design Concept, User Model, Service Planning, Hardware, Software, Interface, Business Model and etc. Evaluations will be given in five grades as follows（分数将由案例展示表现决定，需要设计概念、用户模型、服务计划、硬件、软件、界面及业务模型等。评估得分将被划为以下五个等级）：

S= 100-90

A=89-80

B=79-70

C=69-60

Fail= 59-

(四) 师资团队

具体以学校实际课程为准

Makoto Watanabe

Vice President, Chiba University, (Seiko Instruments Inc., Watch Designer)

Kenta Ono

Associate Professor, Chiba University, (Mitsubishi Electronics, Service and Interaction Designer)

Algirdas Paskevicius

Lecturer, Chiba University, (Design Consultancy, Branding and Graphic Designer)

Akihiko Ishizuka

Lecturer, Chiba University, (Fujitsu & Fujitsu Design, Design Producer & Industrial Designer)

Makio Sasa

Lecturer, Chiba University, (NEC Design & PARK, Design Director, Service Designer & Industrial Designer)

Innella Giovanni,

Lecturer, Chiba University, (Interaction Design Lab, service/interaction designer)

三、留学生活

(一) 宿舍安排

合格发表后，宿舍申请指南将发送给合格者，根据需要指导办理宿舍申请手续，签订宿舍入住协议，支付宿舍相关费用。*注：费用以当年实际通知为准。

(二) 学生待遇

1. 校园待遇

项目参加学生可使用包括大学图书馆、校园网络、食堂以及其他相关教学设施。

2. 交通

项目参加学生可持千叶大学学生证购买学生票。

(三) 勤工俭学

项目参加学生持【留学】签证，各项手续完备，可申请【资格外活动许可】，进行不高于 28 小时/周的勤工俭学，获得合法收入。但勤工俭学只应作为社会实践和课堂学习的补充，所获收入不建议列入留学资金计划。

四、报名须知

(一) 申请条件

1. 全日制硕士在校生（不限专业，不限年级）
2. 对于“用户价值创新”及设计理念具有兴趣 本科拥有相关学术背景者优先录取
3. 在校期间未受处分且成绩优异、品行端正的学生
4. 经校方推荐，准予赴日交换留学
5. 所在校需与千叶大学有项目合作协议

(二) 申请流程

1. 申请需提供的材料：

- 千叶大学项目申请表，履历书及誓约书
- COE 申请表电子版（无需照片）
- 英文版在学证明和成绩单
- 学校老师中英文版推荐信一封（国际交流处或研究生院或所在学院老师）
- 英文体检证明
- 护照照片页复印件
- 2 寸彩色白底照片（两张）

2. 项目申请时间：2025 年 9 月 1 日—2025 年 10 月 9 日

申请材料（电子件）提出截止时间：2025 年 10 月 9 日

申请材料（纸面件）提出截止时间：2025 年 10 月 16 日

3. 合格发表时间：2025 年 11 月下旬

4. 申请流程

- 1) 申请审核通过后缴付项目费
- 2) 准备相应申请材料
- 3) 合格发表
- 4) 宿舍申请并交纳宿舍费用、在留材料准备
- 5) 在留下达 签证办理
- 6) 行前指导、出发

5. 入学手续

- 1) 自报名至顺利获得签证、宿舍申请等所有手续由报名中心指导完成。
- 2) 入学后的手续办理，学生证发行，课程登录等由千叶大学留学生课指导完成。

(三) 费用标准

项目费用 1,088,450 日元/人(约52,700 元人民币/人)

（日元对人民币汇率仅供参考,以当日银行官方价格为准）项目费用内包含
35,000 日元（约1,640 元人民币）选考费，需在申请项目时缴纳

1. 汇款说明：各项费用需在规定时间之前汇入指定账户，并提供汇款凭证；汇款手续费请自行承担，具体费用请以汇款银行规定为准；
2. 项目费包含：报名费、学费及项目参加服务费；
3. 其中，项目参加服务费包括：出发前的指导申请材料及入学材料、国际邮寄、在留换签指导、协助在日住宿申请、行前指导；日本现地服务的指定日接机、住宿安置、协助在当地事务所办理外国人登录手续以及加入国民健康保险手续、协助办理银行开户手续、协助办理开通手机手续等。

五、联系方式

(一) 关于报考、签证手续及日本留学生活指导咨询

主管部门：千叶大学中国事务所

咨询电话/微信 13915036682

咨询邮箱：Duanqi@xf-world.org

报名链接：apply.xf-world.org

(二) 关于项目构成以及学习内容请咨询

主管部门：千叶大学留学生课

咨询电话：+81-43-290-2195

咨询邮箱：csp@chiba-u.jp

(三) 关于院校学分转换请咨询各院校。

附件：课程框架（参考用※）

※具体以大学当期公布的信息为准

(一) 用户价值创新案例分析

课程科目群

创新模型（设计思维模型）回播获取方法论

迭代实践学习 系统模型等与 数据科学相结合

授课科目（预定）	学习的方法论等（设计思考等）	授课概要
用户回播 创新案例分析1	客户之旅地图 反演 时间线回播 用户建模回播	通过揭示用户思维的方法，回播用户发信型新服务的卓越创新案例，理解用户思维的构建方法。在此基础上，采用用户建模法进行前播，提出新的服务方案。这样反复2-4次，创造新的服务。
用户建模 创新案例分析二	用户建模方法 灵感游戏方法 联想结构化方法（结构规划）	
技术回授 创新案例分析三	技术创新 反演 视觉商业模型画布回播	将技术创新型新服务的卓越创新案例回播到技术种子，获得技术的结构化方法。在此基础上，通过剧本写作等方式，创造未来，提出新的服务。如此反复2-4次，创造出以技术种子为基础的新服务。
服务方案 创新案例分析四	剧本写作方法 视觉散文结构化方法 多元分析（量化与数据科学） 联合分析	

(二) 基于 AR/VR 的部分模拟

课程科目群

UX 实践 服务与设计实践

服务和产品的建模和模拟，利用 AI/AR/VR

授课科目（预定）	学习的方法论等（设计思考等）	授课概要
用户体验 造型	界面建模 用户可视化 结构模型（ISM法等系统工程方法）	为了实践学习UX（用户体验），从案例研究中提出的用户服务中选择一个，实现利用最新AR/VR等的想法。进一步构建可模拟的UX模型，让用户进行测试，反馈结果，并多次实施。
用户体验 模拟（AI/ASR/VR）	WebAR AR/VR虚拟建模 用户观察 群访协议分析	
服务设计 革新	服务方案建模 视频方案方法 服务数据模拟	部分模拟服务和产品。除了最先进的快速原型制作，还进行简单的模拟，如纸张原型制作，以评估服务的结构和接口。不仅仅是对用户进行评价，建模的人也会亲身经历。
服务设计模拟（快速原型）	纸张原型 快速UX建模 4D运动检查	