

| | | | |
|-----|----------------------|------|-------------|
| 科目名 | クリエイションテクニック&デザインⅡ-A | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 通年 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義20% 実習80% |
| 時間数 | 120 | 作成者 | 宮田 共子 |

【科目の到達目標】

想像力と表現力を伸ばし、クリエイションを具現化する過程の中で作品制作のための縫製技術を修得する。

【科目の概要】

A(意匠)

特に感覚的な表現に特化した制作を行う。自由な考え方を制作に活かし、発想力を高める。

クリエイションを具現化する過程の中で作品制作のための縫製技術を学び、修得する。

【授業計画】

| 90分/コマ | 前期 | | 後期 |
|--------|-----------------------|-------|-------------------------|
| 1,2 | MA-1 | 31,32 | オリジナル企画 |
| 3,4 | MA-1からの着想による創作デザインの制作 | 33,34 | 個人ブランド(LVMH PRIZEエントリー) |
| 5,6 | ↓ | 35,36 | ↓ |
| 7,8 | ↓ | 37,38 | ↓ |
| 9,10 | ↓ | 39,40 | ↓ |
| 11,12 | ↓ | 41,42 | ↓ |
| 13,14 | ↓ | 43,44 | ↓ |
| 15,16 | ↓ | 45,46 | ↓ |
| 17,18 | ↓ | 47,48 | ↓ |
| 19,20 | ↓ | 49,50 | ↓ |
| 21,22 | ↓ | 51,52 | ↓ |
| 23,24 | ↓ | 53,54 | ↓ |
| 25,26 | ↓ | 55,56 | ↓ |
| 27,28 | ↓ | 57,58 | ↓ |
| 29,30 | まとめ | 59,60 | 公開プレゼン審査会 |

【成績評価方法】

課題作品の評価 60% 期末試験 30% 授業態度 10%

【教科書・参考書】

上田安子『立体式洋裁』服飾手帖社 改訂版

上田安子『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版

『テーラリングテクニック』・『スカート』・『ブラウス』・『ワンピース』・『ジャケット』・『コート』上田安子服飾専門学校 最新版

教員作成のオリジナルプリント

【教科・教具】

ミシン等縫製機器、洋裁道具一式 実物または部分縫いの見本

| | | | |
|-----|----------------------|------|-------------|
| 科目名 | クリエイションテクニック&デザインⅡ-B | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 通年 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義20% 実習80% |
| 時間数 | 120 | 作成者 | 宮田 共子 |

【科目の到達目標】

想像力と表現力を伸ばし、クリエイションを具現化する過程の中で作品制作のための縫製技術を修得する。

【科目の概要】

B(構造)

特に物理的な表現に特化した制作行う。

クリエイションを具現化する過程の中で作品制作のための縫製技術を学び、修得する。

【授業計画】

90分/コマ

前期

後期

| | | | |
|-------|------------------|-------|-------------------------|
| 1,2 | INSERTION(プレタ作品) | 31,32 | オリジナル企画 |
| 3,4 | ↓ | 33,34 | マイブランド(LVMH PRIZEエントリー) |
| 5,6 | ↓ | 35,36 | ↓ |
| 7,8 | ↓ | 37,38 | ↓ |
| 9,10 | ↓ | 39,40 | ↓ |
| 11,12 | ↓ | 41,42 | ↓ |
| 13,14 | ↓ | 43,44 | ↓ |
| 15,16 | ↓ | 45,46 | ↓ |
| 17,18 | デニムパンツ | 47,48 | ↓ |
| 19,20 | ↓ | 49,50 | ↓ |
| 21,22 | ↓ | 51,52 | ↓ |
| 23,24 | ↓ | 53,54 | ↓ |
| 25,26 | ↓ | 55,56 | ↓ |
| 27,28 | ↓ | 57,58 | ↓ |
| 29,30 | ↓ | 59,60 | 公開プレゼン審査会 |

【成績評価方法】

課題作品の評価 60% 期末試験 30% 授業態度 10%

【教科書・参考書】

上田安子『立体式洋裁』服飾手帖社 改訂版

上田安子『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版

『テーラリングテクニック』・『スカート』・『ブラウス』・『ワンピース』・『ジャケット』・『コート』上田安子服飾専門学校 最新版

教員作成のオリジナルプリント

【教科・教具】

ミシン等縫製機器、洋裁道具一式 実物または部分縫いの見本

| | | | |
|-----|----------------------|------|-------------|
| 科目名 | クリエイションテクニック&デザインⅡ-C | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 前期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義20% 実習80% |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 宮田 共子 |

【科目の到達目標】

想像力と表現力を伸ばし、クリエイションを具現化する過程の中で作品制作のための縫製技術を修得する。

【科目の概要】

C(技術)

部分縫いで高度な縫製技術を学び、縫製仕様の理解を深める。

【授業計画】

90分/コマ

後期

- | | |
|----|-----------------|
| 1 | Tシャツ1 |
| 2 | Tシャツ2 |
| 3 | Tシャツ3 |
| 4 | Tシャツ4 |
| 5 | ファスナー1 |
| 6 | ファスナー2 |
| 7 | ファスナー3 |
| 8 | カーブのバイアス始末、角作り |
| 9 | スラッシュ明き:パイピング始末 |
| 10 | スラッシュ明き:見返し始末 |
| 11 | 切り替え線利用:スリット明き |
| 12 | Gジャンの袖口明き 1 |
| 13 | Gジャンの袖口明き 2 |
| 14 | ポケット1 |
| 15 | ポケット2 |

【成績評価方法】

課課題作品 10点の評価60%、 期末試験 30% 授業態度 10%

【教科書・参考書】

上田安子『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版

『スカート、ブラウス、ワンピース、ジャケット、テーラリングテクニック』上田安子服飾専門学校 最新版

【教材・教具】

縫製用具、実寸製図用具・トワール・シルクピン・メジャー・筆記用具・裁断はさみ等

| | | | |
|-----|--------------|------|-----------------|
| 科目名 | パターンメイキングⅡ | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 通年 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 20 % 実習 80 % |
| 時間数 | 120 | 作成者 | 上田安子パターン担当 |

【科目の到達目標】

理論を技術に結びつける。アイテムのパターンをデザイン画を見て表現できるようになる

【科目の概要】

時代のデジタル化に伴い、ファッション業界におけるパターン分野では3DやCADの多様化が進んでいる。しかしパターンの基礎・応用が確立した上でのデジタル化が必要不可欠である。この科目では原型から平面パターンを作り、トワールを組み立て立体としての確認を行い、さらに工業パターンに仕上げるための技術を学ぶ。

【授業計画】

| 前期 | | 後期 | |
|--------|---|-------------------------|---------------------------------|
| 90分/コマ | | | |
| 1 | パンツのバリエーション (1/2スローパー使用) バギーパンツ(ハイウエスト) | 31,32 33,34 | スカートのパターンメイキング トワール組み |
| 2 | ベルボトムパンツ・ペグトップパンツ フレアーパンツ | 35,36 | |
| 3,4 | デニムパンツ | 37,38 | カット無しジャケット、2枚袖 |
| 5 | 各自サイズのスラックス原型→形状操作→スローパー | 39,40 | 身幅コントロールとカット移動 |
| 6,7,8 | 創作パンツ(トワール組・工業パターン作成) | 41,42 | トワール組み、工業パターン作成 |
| 9,10 | | 43,44 | 表襟、見返しの展開 |
| 11,12 | ダーツ操作のバリエーション | 45,46 | オフボディのデザイン |
| 13,14 | ウエスト・センター・ゴージ ショルダー・アームホール | 47,48 49,50 51,52 | 製図 トワール組み 工業パターン作成 |
| 15,16 | 襟のバリエーション (立体検証による) | | |
| 17,18 | スタンド・オープンカラー・台襟付きシャツ・ フラットカラー・ステンカラー | 53,54 55,56 57,58 | 平面⇄立体のアプローチ |
| 19,20 | 袖のバリエーション | | |
| | 谷1/3・3/1-1.5・1/3-5 | 59,60 | 後期試験 |
| 21,22 | タックスリーブ・フレアスリーブ ランタンスリーブ・ペタルスリーブ・ジゴスリーブ | | |
| 23,24 | 創作ブラウス | | |
| 25,26 | トワール組・工業パターン作成 | | |
| 27,28 | マチ 身頃続きの袖 | | |
| 29,30 | 前期試験 | | |

【成績評価方法】

課題の評価60%
期末試験の評価30%
授業態度の評価10%

【教科書・参考書】

服飾手帖社『パターンメイキングⅡ』
山路俊美『メンズ製図集抜粋』
教員作成 オリジナルプリント

【教材・教具】

製図用具、模造紙、製図用シャープペンシル カッター、メンディングテープ、ドラフトテープ
トワール、シルクピン、ミシン用具

| | | | |
|-----|----------------|------|-----------------|
| 科目名 | クリエイションドローイングⅡ | 整理番号 | 前期 |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 昼間 |
| コース | トップクリエイターコース | | 講義 30 % 実習 70 % |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 30 % 実習 70 % |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 小川雄士 |

【科目の到達目標】

一年間終了時に、アパレル企業やオートクチュール業界で即戦力となるドローイング表現が出来るようになる事。日々の学生生活、及び社会人になった際に必要な知識、メンタル、意識力を習得する。画力だけではなく、表現力や個性を最大限に引き出し伸ばす。

【科目の概要】

アパレル企業やオートクチュール業界で必要となる技術や知識の習得。主にデザイン画を描く授業です。画力・表現力の向上を目的とし、技術や感性を磨く。ファッション界の第一線で活躍する為に評価される為に必要な知識を学一般的画材道具の他に、学生の感覚を磨く為に道具や意識を変え、長所を伸ばして短所を無くす為の授業を展開します。

【授業計画】

前期

90分/コマ

- 1 ヌード、顔、ヘア、手足の復習
- 2 基礎画力と表現力の向上
- 3 柄・素材・影など 魅せ方の変化と進化
- 4 デザイン画の質を上げる為の調味料の提案
- 5 アートタッチのデザイン画の習得①
- 6 アートタッチのデザイン画の習得②
- 7 柄・素材・影・アートタッチの融合
- 8 画力と感性を磨く為のドローイングトレーニング
- 9 着色・着飾①「色塗り」を辞め「色付け」を始める
- 10 着色・着飾② 自分に合った「色」を見つける
- 11 イメージの確認・向上+スピードドローイング
- 12 音楽や感情をデザインする or 商品自主製作①
- 13 音楽や感情をデザインする or 商品自主製作②
- 14 テスト準備
- 15 テスト

【成績評価方法】

課題作品の評価 70%、期末試験 20%、授業態度 10%
(+@先生やクラスメイトとのコミュニケーション能力)

【教科書・参考書】

立嶋滋樹著『Creation Drawing』服飾手帖社2009年、高村是州著『ファッションデザインテクニック』グラフィック社2005年
NANCY RIEGELMAN著『COLORS FOR MODERN FASHION』NINE HEADS MEDIA その他

【教材・教具】

ケント紙、ドローイングペン、着色画材など
普段使い慣れた道具・普段絶対画材道具として使わない生活雑貨を使用した授業

| | | | |
|-----|-----------------|------|---------------|
| 科目名 | クリエイションデザイン論Ⅱ-A | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 通年 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 40% 実習 60% |
| 時間数 | 60 | 作成者 | 藤原博之/佐山孝典 |

【科目の到達目標】

本科目ではリサーチ・デザイン演習を通して自身のブランドコンセプトが設定できる力を養う。

【科目の概要】

LVMHプライズに向けた企画書とデザイン画の作製。
ブランドを想定したコンセプトの提案とデザイン発想のための講義と演習。

【授業計画】

| 90分/コマ | | 前期 | 後期 |
|--------|-----------------|----|-----------|
| 1 | クリエイションデザイン概要 | 16 | ブランディング1 |
| 2 | 外部コンペデザイン | 17 | ブランディング2 |
| 3 | 外部コンペデザイン | 18 | ブランディング3 |
| 4 | 創作デザインプレゼンテーション | 19 | ブランディング4 |
| 5 | 創作デザインプレゼンテーション | 20 | ブランディング5 |
| 6 | LVMHプライズデザイン企画 | 21 | ブランディング6 |
| 7 | LVMHプライズデザイン企画 | 22 | ブランディング7 |
| 8 | LVMHプライズデザイン企画 | 23 | ブランディング8 |
| 9 | LVMHプライズデザイン企画 | 24 | ブランディング9 |
| 10 | LVMHプライズデザイン企画 | 25 | ブランディング10 |
| 11 | ブランディング | 26 | ブランディング11 |
| 12 | ブランディング | 27 | ブランディング12 |
| 13 | ブランディング | 28 | ブランディング13 |
| 14 | ブランディング | 29 | ブランディング14 |
| 15 | テスト | 30 | テスト |

【成績評価方法】

提出物評価60% テスト30% 授業態度10%

【教科書・参考書】

『QUOTATION』株式会社Matoi Publishing
Simon Seivewright『ファッションデザイン・リサーチ』株式会社ビー・エヌ・エヌ新社2011年

【教材・教具】

筆記用具、ノート、ケント紙、のり、ハサミ、着彩道具
モニター、PC、パワーポイント

| | | | |
|-----|-----------------|------|-----------------|
| 科目名 | クリエイションデザイン論Ⅱ-B | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 前期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 50 % 実習 50 % |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 山本廣道 |

【科目の到達目標】

ファッション業界で独立し自身のブランドを立ち上げることのできる人材を育成する。一過性でなく長期に渡りブレない自身のテーマコンセプトを立案できるよう課題を設定し、服以外にもアート、カルチャー、音楽、映像、映画、建築などの事例を紹介する講義を行い、各テーマに即したデザイン画を提出。またプレゼン形式による発表も試み、今後の就職活動に対応させる。

【科目の概要】

時代の空気間と共に、トレンドやアイテムは変化する。ここでの演習は時代のキーワードとも言うべきテーマを各自が研究し、現時点での普遍的なデザインに落とし込むことを科目の概要とする

【授業計画】

| 90分/コマ | 前期 | 後期 |
|--------|---------------------|----|
| 1 | 講アプロプリエーション・サンプリング | |
| 2 | 講LGBTQ・ジェンダーニュートラル | |
| 3 | 講サステナビリティ・トランスペアレント | |
| 4 | ①2025年大阪万博コンパニオン | |
| 5 | 〃 | |
| 6 | ②挑発するファッション | |
| 7 | 〃 | |
| 8 | ③民族衣装とジャポニスム | |
| 9 | 〃 | |
| 10 | ④ジェンダーニュートラルのファッション | |
| 11 | 〃 | |
| 12 | ⑤サステナビリティのファッション | |
| 13 | 〃 | |
| 14 | ⑥「SPACE-X」のCAファッション | |
| 15 | テスト | |

【成績評価方法】

課題評価点60%、期末試験30%、平常点10%を100点満点で評価する。

【教科書・参考書】

【教材・教具】

筆記用具、のり、はさみ、A4判ノート、ケント紙、10枚綴じクリアファイル

| | | | |
|-----|-----------------|------|-----------------|
| 科目名 | クリエイションデザイン論Ⅱ-C | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 後期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 60 % 実習 40 % |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 大槻剛 |

【科目の到達目標】

クリエイティブデザインを考えるときに、衣服の変遷、アイテムの構造、アート、時代性を知ることは必須である。本科目ではこれらについての知識を修得し、「自分で調べ、考え、まとめる」ことをとおしてクリエイティブデザインを制作するための基礎を養成することを目標とする。

【科目の概要】

ファッションデザインの変遷と、民族・習慣等による衣服のデザインについて理解を深めるための講義と演習。

【授業計画】

90分/コマ

後期

- 1 東京コレクションの研究①
- 2 東京コレクションの研究②
- 3 東京コレクションの研究③
- 4 東京コレクションの研究④
- 5 東京コレクションの研究⑤
- 6 2025SS企画デザイン①
- 7 2025SS企画デザイン②
- 8 2025SS企画デザイン③
- 9 2025SS企画デザイン④
- 10 2025SS企画デザイン⑤
- 11 2025SS企画デザイン⑥
- 12 2025SS企画デザイン⑦
- 13 2025SS企画デザイン⑧
- 14 2025SS企画デザイン⑨
- 15 まとめ

【成績評価方法】

課題評価点60%、期末試験30%、平常点10%を100点満点で評価する。

【教科書・参考書】

高村是州『スタイリング・ブック』グラフィック社、文化出版局『ファッション辞典』

【教材・教具】

筆記用具、のり、はさみ、A4判ノート、コピックスマルチライナー、コピックスケッチ、ガッシュ着彩の用意

| | | | |
|-----|-----------------|------|-----------------|
| 科目名 | クリエイションデザイン論Ⅱ-D | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 前期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 40 % 実習 60 % |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 桑原 守 |

【科目の到達目標】

インスピレーションソースの獲得からイメージ表現・デザインング・作品製作までできるを目標にする。

【科目の概要】

クリエイティブなデザイン表現ができるようになるために、古着のリメイクやバッグのデコレーション、ファッションスタイリングを通してインスピレーションの引き出し方やイメージマップの製作、デザイン画から作品製作までを学ぶ。

【授業計画】 90分/コマ

- 1 オリエンテーション
- 2 インスピレーションとは
- 3 ファッションイメージ表現1
- 4 ファッションイメージ表現2
- 5 デコレーションとリメイク方法
- 6 商品企画1
- 7 商品企画2
- 8 商品企画3
- 9 商品企画4
- 10 商品企画5
- 11 ファッションスタイリング表現1
- 12 ファッションスタイリング表現2
- 13 ファッションカスタマイズ1
- 14 ファッションカスタマイズ2
- 15 テスト

【成績評価方法】

課題評価60% 試験評価30% 授業研究態度10%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

| | | | |
|-----|--------------|------|---------|
| 科目名 | 服飾素材論Ⅱ | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 前期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 100% |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 河本 育子 |

【科目の到達目標】

ファッション業界における素材の位置づけ、役割を体系的に理解し知識を深める。
 素材特性や構造による機能の違いなど、専門知識を習得し、環境や人に配慮したデザインのできる人材の育成を目指す。

【科目の概要】

“循環型ファッション”がビジネス・キーワードになっている現在、素材の生産工程や組成は重視される傾向にある。
 本科目では、市場動向を踏まえながら、アパレル素材知識の体系的理解を深めていく。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 オリエンテーション
ファッショントレンドと素材の関連性について
- 2 ■ パレル製品の生産流通経路
- 3 繊維・糸・布地□
- 4 メーカー、産地など□
- 5
- 6 ■ 生地の種類
- 7 織物の代表的な組織とその特徴
- 8 編物の代表的な組織とその特徴
- 9 不織布、レース、その他
- 9 ■ 家庭用品品質表示法 品質表示の見方
- 10 ■ 繊維の種類と特性・取扱い方法について
- 11 ■ 繊維に求められる機能と着心地
- 12 ■ 生地の加工 染色・プリント・仕上げ
- 13 ■ 糸の種類と太さ
- 14 総復習(テスト傾向と対策)
- 15 総合テスト

【成績評価方法】

提出物の評価 40 %
 テスト 50% (期末試験40%, 小テスト 10%)
 授業態度 10 %

【教科書・参考書】

・一見 輝彦、『わかりやすいアパレル素材の知識』,ファッション教育社, 2012年
 ・田中道一、『生地の事典』,株式会社みずしま加工, 2013年

【教材・教具】

・筆記用具

| | | | |
|-----|--------------|------|-----------------|
| 科目名 | コンピュータ演習Ⅱ | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 通年 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 20 % 実習 80 % |
| 時間数 | 60 | 作成者 | 於保 可那子 |

【科目の到達目標】

Illustrator・Photoshopの技術向上と、就職に向けてのポートフォリオづくり、またはその技術を就職にアピールする。後期ではアパレルCADでのパターンメイキングの技術を習得する。

【科目の概要】

自身のデザインワークの豊かさ、製作の選択肢を増やすために技術を習得する。

【授業計画】

| 90分/コマ | | 前期 | 後期 |
|--------|---------------------|----|-------------------|
| 1 | リテラシーテスト 復習 | | 16 プレタ展企画マップ |
| 2 | illustrator 復習 | | 17 プレタ展企画マップ |
| 3 | photoshop 復習 | | 18 プレタ展企画マップ |
| 4 | ジャケット・コート ポートフォリオ作成 | | 19 プレタ展企画マップ |
| 5 | ジャケット・コート ポートフォリオ作成 | | 20 プレタ展企画マップ |
| 6 | ジャケット・コート ポートフォリオ作成 | | 21 プレタ展企画マップ |
| 7 | ジャケット・コート ポートフォリオ作成 | | 22 プレタ展プレゼン |
| 8 | ジャケット・コート ポートフォリオ作成 | | 23 プレタ展プレゼン |
| 9 | ジャケット・コート ポートフォリオ作成 | | 24 LVMH企画・プレゼンマップ |
| 10 | ポートフォリオ提出 | | 25 LVMH企画・プレゼンマップ |
| 11 | 商品企画 | | 26 LVMH企画・プレゼンマップ |
| 12 | 商品企画 | | 27 LVMH企画・プレゼンマップ |
| 13 | 商品企画 | | 28 LVMH企画・プレゼンマップ |
| 14 | 商品企画 | | 29 LVMH企画・プレゼンマップ |
| 15 | 商品企画 | | 30 LVMH企画・プレゼンマップ |

【成績評価方法】

提出課題(的確さ、完成度)70% 授業への取り組み態度30%
 以上を指導要項の認定要項に基づいて総合的に評価する

【教科書・参考書】

【教材・教具】

教材:プリントやPDF等で配布 準備物:筆記用具
 アドビ社イラストレータ、フォトショップ Googleクラウドサービス

| | | | |
|-----|--------------|------|--------|
| 科目名 | ファッションビジネス論Ⅱ | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 前期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義100% |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 秦野知邦 |

【科目の到達目標】

クリエイティブデザインを考えるときに、衣服の変遷、アイテムの構造、アート、時代性を知ることは必須である。本科目ではこれらについての知識を修得し、「自分で調べ、考え、まとめる」ことをとおしてクリエイティブデザインを制作するための基礎を養成することを目標とする。

【科目の概要】

ファッションデザインの変遷と、民族・習慣等による衣服のデザインについて理解を深めるための講義と演習。

【授業計画】

90分/コマ

前期

- 1 ファッションの魅力とファッションビジネスの現状について
 - ・今、ファッション業界が求める人材とは
- 2 グローバル社会とファッションビジネスについて
 - ・SCMとグローバリズムと商社の役割など
- 3 サステナブルファッションを本気で考えるための講義
 - ・カーボンニュートラルやSDGsについてなど
- 4 循環型ファッションについて
 - ・3Rや二次流通についてなど
- 5 オムニチャネルとOMOについて
 - ・最先端ビジネススタイルOMOとCXIについてなど
- 6 ブランドの重要性と戦略について
 - ・ブランディング・ブランドコンセプト・ブランドアイデンティティなど
- 7 マーケティングのプロセスについて
 - ・SWOT→STP→4Pを詳しく
- 8 これからのマーチャンダイザーの必要とされる能力について
 - ・あらゆる分野での知識とコミュニケーション力など
- 9 顧客から個客へのビジネスについて
 - ・ペルソナ・カスタマージャーニーマップなど
- 10 CXとロイヤルカスタマーの重要性について
 - ・体験を軸としたファッションビジネスなど
- 11 これからのビジネスD2Cについて
 - ・海外国内の実例から自ら考え行動を
- 12 リアルショップの魅力と必要性について
 - ・南青山・原宿・表参道の市場動向から考える
- 13 即戦力として知っておきたい計数や取引条件について
 - ・損益分岐点・4つの利益など
- 14 これからの消費のあり方とモノの先にあるものの大切さについて
 - ・ファッションの仕事にたずさわることのすばらしさを強く持つてもらうことの目的の授業
- 15 期末テスト
 - ・筆記試験 90分

【成績評価方法】

ノートによる評価40% ・授業内による評価20% ・テスト試験による評価40%

【教科書・参考書】

日経MJ ・ 織研新聞 ・ 読売新聞 ・ WWD ・ プレジデント

【教材・教具】

筆記用具、ノート、

| | | | |
|-----|--------------|------|---------------|
| 科目名 | 映像実習Ⅱ | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 後期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 20% 実習 80% |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 平原 栄治 |

【科目の到達目標】

映像表現に必要なソフトウェアを学習する。
作品発表のためのホームページを制作し、IT社会に対応するプロモーション技術を習得する。

【科目の概要】

現代のファッションビジネスに対応するため、基本的なソフトウェアの使い方を修得する。
講義を行い教員と同時進行でコンピューターを使用してそれぞれの課題を取り組み、
目的に合わせてソフトウェア選択し、使いこなせる。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 授業ガイダンス・写真实習
Google Chrome Adobe Photoshop等
- 2 写真实習
Google Chrome Adobe Photoshop等
- 3 ポートフォリオ・ホームページ制作
Google Chrome Adobe Photoshop等
- 4 ポートフォリオ・ホームページ制作
Google Chrome Adobe Photoshop等
- 5 ポートフォリオ・ホームページ制作
Google Chrome Adobe Photoshop等
- 6 ポートフォリオ・ホームページ制作
Google Chrome Adobe Photoshop等
- 7 グラフィック・デザイン演習
Adobe Photoshop Adobe Illustrator
- 8 グラフィック・デザイン演習
Adobe Photoshop Adobe Illustrator
- 9 映像制作実習
Powerpoint Adobe Premier 等
- 10 映像制作実習
Powerpoint Adobe Premier 等
- 11 映像制作実習
Adobe Premier Adobe Aftereffect等
- 12 映像制作実習
Adobe Premier Adobe Aftereffect等
- 13 作品プロモーションまとめ
- 14 作品プロモーションまとめ
- 15 テスト

【成績評価方法】

課題点 70%
テスト 20%
平常点(授業態度) 10%
以上を指導要項の認定要項に基づいて総合的に評価する。

【教科書・参考書】

【教材・教具】

パソコン ・USBメモリー ・デジタルカメラ等

| | | | |
|-----|--------------|------|---------------|
| 科目名 | 英会話 I | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 後期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 50% 実習 50% |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 萩山 さやか |

【科目の到達目標】

簡単な言葉を用いて英語でコミュニケーションをとることに慣れ、臆せず自分の意思を伝える力を鍛えるべく、日常会話をベースにファッション用語や表現法を学び、ビジネスの場に対応できる生きた英語を習得する。

【科目の概要】

日常会話を中心に英語でコミュニケーションをとる。ファッション関連の語句や表現法を学び、ビジネスの場に対応できる会話などを習得する。書き取り、音読、暗誦、ロールプレイを使用する。

90分/コマ

1. 挨拶 : 初対面／日常の挨拶いろいろ
2. ・紹介のしかた
・天候、体調を語る
3. 数字、数量、時間に関する表現
4. ファッション関連英単語・フレーズ
5. レストランにて／ディナーの席で
6. ボディパーツと動き(スタイリスト編)
7. 職場で使う英語・電話の応対
8. 英文メール(手紙)の書き方
9. 道案内の英語
10. 日常会話(応用編) 天気以外の話題 ・ 適切なあいづち、感情表現
11. 基本動詞(Have/Get/Make)
12. 基本動詞(Take/Give/Come/Go)
13. 基本動詞(Put/Keep/Run/Turn)
14. これまでの授業の内容の復習 / 期末テストの対策と傾向
15. 期末テスト／ おすすめの教材の紹介

【成績評価方法】

ダイアログ、基本構文の暗誦等の表現能力60% 期末筆記テスト30% 授業態度と出席率10%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

筆記用具(ノートとペン)

| | | | |
|-----|--------------|------|-----------------|
| 科目名 | ニットデザイン I-A | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 後期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 50 % 実習 50 % |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 重本昌利 |

【科目の到達目標】

ニットの基礎知識を有して、その知識を用いてオリジナルのニット製品を企画する事が出来る
ニットデザイナーの養成を目標とする。

【科目の概要】

現在市場で販売されるアパレル商品の中で、ニット製品の占める比率は大変多い。
また、カットソーとニットのドッキングなど、生地とニット両方の知識を有したデザイナーが必要とされている。
織生地と、ニット生地の違いを比較しながらニットの基礎知識の理解を深めていく。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 ニットの基礎 概要
- 2・3 ニットCAD 基礎知識
- 4・5 組織編み 1
- 6・7 組織編み 2
- 8・9 組織編み 3
- 10・11 ジャカードの考察
- 12・13 インターシャの考察
- 14・15 まとめ、総復習

【成績評価方法】

課題評価 50% 期末試験 40%、平常点 10%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

A4用紙 縦型A4フラットファイル
SDS-ONE(ニットCAD) SES122-S 8G (コンピューター制御横編み機)

| | | | |
|-----|--------------|------|---------------|
| 科目名 | ニットデザイン I-B | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 後期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 70% 実習 30% |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 佐藤良祐 |

【科目の到達目標】

編み地ファブリックの構造と、ニット製品の企画・設計に必要な基礎知識を修得することで、素材が秘める可能性を見出し、素材の段階から踏み込んだ新しい商品開発にチャレンジする。また、ニット商品の企画に必要な関係者と円滑に意思疎通が図れることができることを目標とする。

【科目の概要】

手編みで実際に編み地を作り、裏目と表目の理解をしたうえで横編みニットの基礎知識修得を目指す。現職のニットデザイナーによる解説により、リアリティのある講義を展開。同時期に並行して展開される島精機による機械編みの授業と絡めて、PARISコレTRANOI出展サンプル企画へ。また、ニットデザイン事務所でのアシスタントや、島精機による編立やニットCADオペレーションのインターンを誘致する見通し。

【授業計画】 90分/コマ

- 第1週 ・ニットの基本講座・概要
- 第2週 ・手編み実習→基本の編み方①
- 第3週 ・手編み実習→基本の編み方 ②
- 第4週 ・ゲージと番手、適正本数の計算
・編地のサンプル解説
- 第5週 ・手編み実習→基本の編み方 ③
- 第6週 ・糸の製造方法と意匠糸種類、サンプル比較
・編地スクラップ作成SS
- 第7週 ・手編み実習→ニット帽
- 第8週 ・編地スクラップ作成AW
- 第9週 ・手編み実習→家庭機について
- 第10週 ・ニット製品の基礎知識、仕様書設計の解説
・アイデアを企画書へ落とし込む方法
- 第11週 ・デザイン出し→企画書作成
- 第12週 ・仕様設計書作成
- 第13週 ・デザイン出し→企画書作成
- 第14週 ・仕様設計書作成②
- 第15週 ・プレゼン(試験)

【成績評価方法】

- ・平常点(出席率、授業態度)・・・10%
- ・提出物の評価・・・30%
- ・プレゼンの評価(理解力30%、企画力30%)

【教科書・参考書】

オリジナルレジュメ

【教材・教具】

筆記用具、バインダーファイル

| | | | |
|-----|--------------|------|---------------|
| 科目名 | キャリアデザイン | 整理番号 | |
| 学科 | トップクリエイター学科 | 期 | 後期 |
| コース | トップクリエイターコース | | 昼間 |
| 学年 | 2年 | 授業形態 | 講義 80% 実習 20% |
| 時間数 | 30 | 作成者 | 大槻 剛 |

【科目の到達目標】

クリエイター学科が目指す卒業後の進路・就職先の獲得と卒業後のスキルアップの方法を修得。

【科目の概要】

アパレル業界を中心とした川上・川中・川下の理解と社会人としての基本マナーの習得、就職活動の方法や面接、グループディスカッションの技術を学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 就職先となる業界の現状把握(A先生)
- 2 就職活動までに準備すべき内容(B先生)
- 3 ポートフォリオの制作方法(B先生)
- 4 企業分析の方法と対策(C先生)
- 5 インターンシップの活用方法(C先生)
- 6 エントリーシートの記入方法(C先生)
- 7 自己PRと志望動機のポイント(C先生)
- 8 個別面接対策(C先生)
- 9 グループディスカッション(C先生)
- 10 卒業後のスキルアップ(C先生)
- 11 社会人マナー①(D先生)
- 12 社会人マナー②(D先生)
- 13 社会人マナー③(D先生)
- 14 社会人マナー④(D先生)
- 15 キャリアサポートセンターの活用方法(A先生)

【成績評価方法】

提出物評価90% 授業態度10%

【教科書・参考書】

「キャリアテキスト」株式会社パーソナルヴィジョン研究所

【教材・教具】

筆記用具、参考プリント