

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	連作の6体(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	デニムパンツ	31,32	オリジナル企画
3,4	↓	33,34	連作の6体(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	カットソー	45,46	↓
17,18	↓	47,48	↓
19,20	↓	49,50	↓
21,22	オリジナル企画	51,52	↓
23,24	連作の6体(LVMH PRIZEエントリー)	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	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	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

前期

後期

1	INSERTION(プレタ作品)	16	ファスナー1
2	↓	17	ファスナー2
3	↓	18	ファスナー3
4	↓	19	スラッシュ明き:パイピング始末
5	↓	20	スラッシュ明き:見返し始末
6	↓	21	切り替え線利用:スリット明き
7	↓	22	Gジャンの袖口明き 1
8	↓	23	Gジャンの袖口明き 2
9	↓	24	脇シームポケット 1
10	↓	25	脇シームポケット 2
11	↓	26	箱ポケット 袋布袋縫い 1
12	↓	27	箱ポケット 袋布袋縫い 2
13	↓	28	ファスナーのカーブポケット 1
14	↓	29	ファスナーのカーブポケット 2
15	まとめ	30	カーブのバイアス始末、角作り

【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	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	宮田 共子

【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	デニムのパターンメイキング	31,32	スカートのパターンメイキング
2	サンプル使用による作図	33,34	トワール組み
3	トワール組み	35,36	
4	工業パターン作成		
5	パンツのバリエーション7体(1/2スローパー使用)	37,38	カット無しジャケット、2枚袖
6	スリムパンツ・ハイウエストパンツ	39,40	身幅コントロールとカット移動
7	バギーパンツ・ベルボトムパンツ	41,42	トワール組み、工業パターン作成
8	ペグトップパンツ・フレアーパンツ	43,44	表襟、見返しの展開
9	各自サイズのスラックス原型→形状操作→スローパー		
10,11	創作パンツ (トワール組・工業パターン作成)	45,46	オフボディのデザイン
12,13		47,48	製図
		49,50	トワール組み
14,15	ダーツ操作のバリエーション	51,52	工業パターン作成
16,17	ウエスト・センター・ゴージ ショルダー・アームホール	53,54	平面⇄立体のアプローチ
		55,56	
17,18	襟のバリエーション (立体検証による)	57,58	
19,20	スタンド・オープンカラー・台襟付きシャツ・フラットステ ン・リビア	59,60	後期試験
20	袖のバリエーション 谷1/3・3/1-1.5		
21	谷1/3-5		
22	タック・フレアー・ランタン		
23	ペタル・ジゴ		
24,25	創作ブラウス		
26,27	トワール組・工業パターン作成		
28	縫製仕様書・仕様図		
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	
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 30 % 実習 70 %
時間数	30	作成者	中村 賢

【科目の到達目標】

アートを取り入れたドローイングを学び、潜在しているアート感を引き出し、幅広い分野に生かしていく。

【科目の概要】

事務作業が人の手からAIに受け継がれつつある時代にクリエイティブな手作業を実践し価値を高める。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 モードイラストレイションのデッサンとアート画を解説。アートの考え方、生み出し方をレクチャー。
- 2 ファッション誌からデッサンのトレーニング。
- 3 【顔】をデッサン→オリジナルモードイラストレイションを仕上げる①
- 4 【顔】をデッサン→オリジナルモードイラストレイションを仕上げる②
- 5 【全身】をデッサン→オリジナルモードイラストレイションを仕上げる①
- 6 【全身】をデッサン→オリジナルモードイラストレイションを仕上げる②
- 7 面と線で描くイラストレイション①
- 8 面と線で描くイラストレイション②
- 9 構図→コラージュとイラストレイションで作品を仕上げる。
- 10 構図→10パターン。ポストカード制作
- 11 東京新人ファッション大賞 作品制作①【デザインテーマ設定】
- 12 東京新人ファッション大賞 作品制作②【デザイン出し】
- 13 東京新人ファッション大賞 作品制作②【2デザインを仕上げる】
- 14 まとめ
- 15 テスト

【成績評価方法】

課題60%期末試験30%平常点10%

【教科書・参考書】

WWD

【教材・教具】

科目名	クリエイションデザイン論Ⅱー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

【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②
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②
4	LVMHプライズデザイン企画	19 ブランディング③
5	LVMHプライズデザイン企画	20 ブランディング③
6	LVMHプライズデザイン企画	21 ブランディング③
7	LVMHプライズデザイン企画	22 ブランディング④
8	LVMHプライズデザイン企画	23 ブランディング④
9	LVMHプライズデザイン企画	24 ブランディング⑤
10	LVMHプライズデザイン企画	25 ブランディング⑤
11	LVMHプライズデザイン企画	26 ブランディング⑥
12	ブランディング①	27 ブランディング⑥
13	ブランディング①	28 ブランディング⑥
14	ブランディング①	29 ブランディング⑥
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
Slimon 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	ファッションクリエイター	期	前期
コース	トップクリエイター		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 2022SS企画デザイン①
- 7 2022SS企画デザイン②
- 8 2022SS企画デザイン③
- 9 2022SS企画デザイン④
- 10 2022SS企画デザイン⑤
- 11 2022SS企画デザイン⑥
- 12 2022SS企画デザイン⑦
- 13 2022SS企画デザイン⑧
- 14 2022SS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 うめだ阪急スーク企画1
- 7 うめだ阪急スーク企画2
- 8 うめだ阪急スーク企画3
- 9 うめだ阪急スーク企画4
- 10 うめだ阪急スーク企画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% 実習 %
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

【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。
 人材の育成を目指す。

【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
- 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】

- ・ファッションを通じて、社会に貢献できる社会人としての知識や考え方の基礎を身につける。
- ・社会人としてのコミュニケーションの能力を高め、即戦力としての知識や行動力を身につける。
- ・一人ひとりの目標を明確にし、強い意志でその目標に向かって行動する姿勢を身につける。

【科目の概要】

ファッションビジネスを業態や職種を通じてその仕事の中身を理解し、なぜそうなのかを考えるグループミーティングやプレゼンなどを取り入れ、自分の言葉や行動で表現する。
最新の業界の情報を新聞やリサーチなどで自分で行動して調べ、ファッションビジネスを理解する。

【授業計画 90分/コマ】

- 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とグローバルイズムと商社の役割など
- 3 サステイ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ってもらふことの目的の授業
- 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】

ノート ・ 筆記用具

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

後期

- | | |
|----|--|
| 1 | 授業ガイダンス・写実実習
Google Chrome Adobe Photoshop等 |
| 2 | 写実実習
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	衛藤 沙耶加

【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、ビジネスの場で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、ビジネスの場で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・電話の対応
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】

講師作成のスライド(状況設定したダイアログ)
ネイティブの発音のためのYoutubeなどのビデオ

【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	宮田 共子

【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基礎知識の修得を行う。現職のニットデザイナーによる解説と、ニット工場の訪問・見学を実施することで、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(10/1)	・ニットの座学	(佐藤)
第2週(10/15)	・手編み実習→基本の編み地①	(佐藤)
第3週(10/22)	・手編み実習→基本の編み地②	(佐藤)
第4週(10/29)	・手編み実習→ニットキャップ	(佐藤)
第5週(11/5)	・手編み実習→ニットキャップ	(佐藤)
第6週(11/12)	・手編み実習→ニットキャップ	(佐藤)
第7週(11/19)	・家庭機による編み立てとしくみ	(佐藤)
第8週(11/26)	・ゲージと番手、適正本数の計算 ・編地のサンプル解説	(株式会社インブルーヴ:鈴木弘美先生)
第9週(12/3)	・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	(株式会社インブルーヴ:鈴木弘美先生)
第10週(12/10)	・編地スクラップ作成AW	(株式会社インブルーヴ:鈴木弘美先生)
第11週(12/17)	・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	(株式会社インブルーヴ:鈴木弘美先生)
第12週(1/14)	・デザイン出し→企画書作成	(佐藤)
第13週(1/21)	・仕様設計書作成	(株式会社インブルーヴ:鈴木弘美先生)
第14週(1/28)	・仕様設計書作成	(株式会社インブルーヴ:鈴木弘美先生)
第15週(2/4)	・プレゼン(試験)	(株式会社インブルーヴ:鈴木弘美先生)

【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】

【教材・教具】