

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	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	↓	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			
【教材・教具】 ミシンなど縫製機器、洋裁道具一式・製図道具一式			

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			
【教材・教具】 ミシンなど縫製機器、洋裁道具一式・製図道具一式			

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			
	前期		
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			
【教材・教具】 縫製用具、実寸製図用具・タオル・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	高瀬 可奈子
【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】 90分/コマ			
前期		後期	
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	オフボディのデザイン
2	ベルボトムパンツ・ペグトップパンツ フレアーパンツ	33・34	製図
3・4	デニムパンツ	35・36	トワール組み、工業パターン作成
5	各自サイズのスラックス原型 →形状操作→スローパー	37・38	
6・7・8	創作パンツ (トワール組・工業パターン作成)	39・40	スカートのパターンメイキング
9・10		41・42	トワール組み
11・12	ダーツ操作のバリエーション ウエスト・センター・ゴージ ショルダー・アームホール	43・44	
13・14	襟のバリエーション (立体検証による)	45・46	カット無しジャケット、2枚袖
15・16	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	47・48	身幅コントロールとカット移動
17・18	袖のバリエーション	49・50	トワール組み、工業パターン作成
19・20	谷1/3・3/1-1.5・1/3-5	51・52	表襟、見返しの展開
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	53・54	平面⇄立体のアプローチ
23・24	創作ブラウス	55・56	
25・26	トワール組・工業パターン作成	57・58	マチ 身頃続きの袖
27・28		59・60	後期試験
29・30	前期試験		
【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】 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	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。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ぶ。一般的な画材道具の他に、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】			
90分/コマ		前期	
1	ヌード、顔、体、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	イメージ力の確認・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		
※用意された課題ばかりやるのではなく自主的に「自らの課題」を見つけ絵を描く楽しさを見出す【自主選択授業】も展開□			
【成績評価方法】			
課題作品の評価 70%、期末試験 20%、授業態度 10%			
【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 NANCY RIEGELMAN著『COLORS FOR MODERN FASHION』NINE HEADS MEDIA 小川雄士著 オリジナルテキスト			
【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・普段画材道具として使わない生活雑貨等を使用した授業			

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 30 % 実習 70 %
時間数	60	作成者	大槻剛・南方 一
【科目の到達目標】 就活・コンテスト・自身のデザインの道標に活用できるポートフォリオの完成			
【科目の概要】 LVMHの審査に向けるのと共に、その他のコンテストまたは就活に活用できる自分のプロセスを構築的に見せ、デザインを纏めていくための講義と演習。			
【授業計画】 90分/コマ			
前期		後期	
1	LVMHプライズと外部コンテストについて	16	ポートフォリオ製作
2	コンテスト：YKKファスニングアワード	17	ポートフォリオ製作
3	コンテスト：ナゴヤファッションコンテスト	18	ポートフォリオ製作
4	コンテスト：ナゴヤファッションコンテスト	19	ポートフォリオ製作
5	LVMHプライズの昨年度の検証	20	ポートフォリオ製作
6	LVMHプライズ：コンセプトの構築①	21	ポートフォリオ製作
7	LVMHプライズ：コンセプトの構築②	22	ポートフォリオ製作
8	LVMHプライズ：コンセプトの構築③	23	ポートフォリオ製作
9	LVMHプライズ：デザインの構築①	24	ポートフォリオ製作
10	LVMHプライズ：デザインの構築②	25	ポートフォリオ製作
11	LVMHプライズ：デザインの構築③	26	ポートフォリオ製作
12	LVMHプライズ：デザインブックまとめ①	27	ポートフォリオ製作
13	LVMHプライズ：デザインブックまとめ②	28	ポートフォリオ製作
14	外部コンテスト：千年大賞①	29	ポートフォリオ製作
15	外部コンテスト：千年大賞②	30	ポートフォリオプレゼン試験
【成績評価方法】 提出物評価60% 授業態度40%			
【教科書・参考書】 プリントを配布			
【教材・教具】 筆記用具、パソコン、デザイン画準備			

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でできる人材を育成する。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、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作成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】 前期 90分/コマ			
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%、授業態度10%			
【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枚綴りクリアファイル			

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	佐山 孝典
【科目の到達目標】			
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】			
セレクトショップ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		後期	
1	ブランディング1		
2	ブランディング2		
3	ブランディング3		
4	ブランディング4		
5	ブランディング5		
6	ブランディング6		
7	ブランディング7		
8	ブランディング8		
9	ブランディング9		
10	ブランディング10		
11	ブランディング11		
12	ブランディング12		
13	ブランディング13		
14	ブランディング14		
15	試験		
【成績評価方法】			
課題評価点60%、期末試験30%、授業態度10%			
【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』瀬川達也『VMDの基礎知識』			
【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			
	前期		
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	■ア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	試験		
【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の活用技術を得し、ハンガーイラストやデザイン画、イメージマップなどを用いたポートフォリオを制作できる。
ポートフォリオを制作できる。イメージを可視化する力を養い、より効率的かつスピーディーに、幅広いデザイン提案が可能となる。
ホームページや動画など、ブランディングに必要なツールの制作力も身につける。

【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】

前期 90分/コマ		後期	
1	illustrator復習①	16	デザイン企画書
2	illustrator復習②	17	リサーチワーク
3	テキストスタイルデザイン	18	アイディアワーク
4	↓	19	デザインワーク
5	↓	20	完成提出
6	↓	21	コレクション企画
7	プレタ展 作品まとめ	22	↓ ムードボード
8	↓	23	↓ プロフィールシート
9	↓	24	↓ 動画
10	ホームページ作成/フォーマット設定	25	↓ コレクション発表
11	↓ トップページ	26	↓ ポートフォリオ
12	↓ プロフィール	27	↓
13	↓ 作品紹介ページ	28	↓
14	↓ 連絡フォーム	29	↓
15	↓ 完成	30	↓ まとめ

【成績評価方法】

提出物評価60% 授業態度30% 出席率10%

【教科書・参考書】

プリントを配布

【教材・教具】

筆記用具・USBメモリ

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 70 % 実習 30 %
時間数	30	作成者	佐藤 良祐
【科目の到達目標】 自分でブランドを立ち上げる際に自己満足や独りよがりで終わらずに学生一人一人が社会をよくするためのアイデアを持つ事が重要だと考える。サスティナブルの最新情報をインプットし自身の創作に活用するための能力を養う。			
【科目の概要】 アパレル業界におけるサスティナブルの重要性が日増しに高まってきており、今や企業が経済活動を行う際に無視できない項目の一つとなっている。アパレル、クリエイティブの業界で求められるサスティナブルの知識や最新情報を身につける。			
【授業計画】 90分/コマ			
前期			
1	ファッションの未来に関する報告書①		
2	ファッションの未来に関する報告書②		
3	サーキュラーエコノミーについて		
4	巨大コングロマリットの取り組み 【LVMH ケリング リシュモン】		
5	次世代繊維について		
6	ユニクロリサイクルダウン アーバンリサーチ河田フェザー		
7	外部研修		
8	江戸時代のサスティナブル		
9	コレクションブランドの取り組み マリーンセル、ガニー、ダブレット cfcl Bコープ取得		
10	サスティナブルな目線で見える御三家ブラン		
11・12	国内企業分析(コラボレーション)		
13・14	国内企業分析(コラボレーション)		
15	試験		
【成績評価方法】 提出物評価60% プレゼンテーション試験30% 授業態度10%			
【教科書・参考書】 ファッション週刊誌WWDジャパン ファッションの未来に関する報告書 WGSN			
【教材・教具】 筆記用具 専用ノート 参考プリント			

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	小浦 哲郎
【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。			
作品発表のためのプロモーションの技術を習得する。			
【科目の概要】			
講師作成の参考映像を元に、基本的なソフトウェアの使い方を復習し、応用を学ぶ。			
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ポートフォリオの作成に取り組む。			
【授業計画】 後期			
90分/コマ			
1	授業ガイダンス・写真实習(実習Ⅰ復習)		
	Google Chrome Adobe Photoshop		
2	写真实習(実習Ⅰ復習)		
	Google Chrome Adobe Photoshop		
3	ポートフォリオ制作 ①		
	Google Chrome Adobe Photoshop		
4	ポートフォリオ制作 ②		
	Google Chrome Adobe Photoshop		
5	ポートフォリオ制作 ③		
	Google Chrome Adobe Photoshop		
6	ポートフォリオ制作 ④		
	Google Chrome Adobe Photoshop		
7	グラフィック・デザイン演習		
	Adobe Photoshop		
8	グラフィック・デザイン演習		
	Adobe Photoshop		
9	映像制作実習		
	Adobe Premier 等		
10	映像制作実習		
	Adobe Premier 等		
11	映像制作実習		
	Adobe Premier 等		
12	映像制作実習		
	Adobe Premier 等		
13	映像制作実習		
	Adobe Premier 等		
14	作品プロモーションまとめ		
15	講評		
【成績評価方法】			
課題点70%、出席率20%、授業態度10%			
【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のコミュニケーションに慣れ、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。			
【授業計画】			
後期			
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	32	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】 後期 90分/コマ 1 ニットの基礎 概要 2 ニットCAD 基礎知識 3 組織編み 1 4 組織編み 2 5 組織編み 3 6 ジャカードの考察 7 インターシャの考察 8 まとめ、総復習			
【成績評価方法】 課題評価50%、試験40%、授業態度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		後期	
1	・ニットの基本講座・概要		
2	・手編み実習→基本の編み方①		
3	・手編み実習→基本の編み方 ②		
4	・ゲージと番手、適正本数の計算 ・編地のサンプル解説		
5	・手編み実習→基本の編み方 ③		
6	・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		
7	・手編み実習→ニット帽		
8	・編地スクラップ作成AW		
9	・手編み実習→家庭機について		
10	・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		
11	・デザイン出し→企画書作成		
12	・仕様設計書作成		
13	・デザイン出し→企画書作成		
14	・仕様設計書作成②		
15	・プレゼン（試験）		
【成績評価方法】			
・提出物30%、プレゼンの評価（理解力30%、企画力30%）、授業態度10%			
【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			
	後期		
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			