

学科名	科目名	年次/学期	単位数	必修・選択
クリエイション	デザイン学	3年/通年	2	必修
担当講師	大島 由紀	実務経験のある教員等による授業科目		○
講義目的				
デザイン発想の基礎となる考え方、落とし込みを学ぶ				
授業内容				
素材やディテールの基礎を学びデザインの基礎をデザイン画やレポートにする				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	デザインについての講義	6	デザインの持つ力を知る	
2	デザインにおけるポイント	10	感性や感覚を磨いてデザインにつなげるため	
3	アパレル生産のプロセス	4	アパレル生産のプロセスを理解する	
4	素材について生地巾、マテリアル	4	素材の基礎知識を習得する	
5	布帛・ニットの基礎理解	4	素材の基礎知識を習得する	
6	布地を知るためのアプローチの方法	4	素材を実際に触れてみて学ぶ	
7	アイテムディテールと運動機能の解説	4	具体的な名称を覚え機能を理解する	
8	着衣機能について	4	具体的な名称を覚え機能を理解する	
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
講義内容を振り返りクリエイションポイントを再度確認する 講義の後にミニレポート提出				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標	学習形態	成績評価方法		
素材やディテールの基礎知識を習得し、ファッションデザインに落とし込むことができる。	講義60%・実習40%	作品提出 レポート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）		
【実務経験の内容】 大手アパレルの企画職を経て企画会社を設立。現在はOEM・小売事業を手掛け、業界での幅広い経験を活かし、ファッションデザイン企画の知識・技術を指導する。				

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	企画	3年/通年	0.75	必修
担当講師	井浦 啓子	実務経験のある教員等による授業科目		○
講義目的				
デザインや造形の基礎を学ぶ				
授業内容				
「服飾造形学」(テキスト)に沿っての講義				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	アパレルカレンダーを考える	1	アパレルカレンダーの作成	
2	ターゲット、セグメントを考える	2	ターゲット、セグメントの決定	
3	テキスタイルの3大カテゴリー	1	使用テキスタイルの決定	
4	シーズンキーワード	2	シーズンキーワードの決定	
5	イメージマップの作成	2	イメージマップの作成	
6	デザインワーク	5	ポートフォリオ作成	
7	プレゼンテーション	2	プレゼンテーションを実施し評価する	
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項(履修条件)				
最終的にポートフォリオを1冊完成させプレゼンテーション発表をする				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標	学習形態	成績評価方法		
テーマからデザインまでを一貫して企画。それらをポートフォリオにまとめる。	講義50%・実習50%	ポートフォリオ提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる(出席重視)		
【実務経験の内容】 大手アパレルでの複数のブランドデザイナーとして従事。現在はデザイン企画会社を設立し、ユニフォームから服飾雑貨まで幅広い分野で活躍、デザイン発想から技術・企画を指導する。				

学科名	科目名	年次/学期	単位数	必修・選択
クリエイション	色彩学	3年/通年	2.5	必修
担当講師	川瀬 康子	実務経験のある教員等による授業科目		○
講義目的				
色彩理論と感覚の関係を理解し、ファッション業界で必要とされる的確な配色テクニックを身につける。				
授業内容				
講義とテキストおよびカラーカードを使用した演習で理解を深める				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	カラーの資格(検定)の種類や職業の説明	5	A.T.F色彩検定3級レベルに対応した内容で	
2	色名について	5	色の伝達方法で言葉による色表示の種類を	
3	色相環を理解し、3つに分類	5	P.C.C.Sは色彩調和を目的	
4	P.C.C.Sトーンの概念について	5	色を2つの属性で色を整理	
5	まとめり配色ときわだち配色について	5	調和を理論的に考える	
6	混色について	5	混色を分類する	
7	多色配色について	5	多色配色を正確に選ぶ	
8	多色配色のまとめ方	5	実践的に活用する	
9	日本の伝統色1	5	演習し、一覧表で日本の伝統色を理解する	
10	日本の伝統色2	5	演習し、一覧表で日本の伝統色を理解する	
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項 (履修条件)				
テーマにあったターゲットアイテムを的確に選ぶ目を持つ				
使用教材				
プリント等を配布				
最終到達目標	学習形態	成績評価方法		
色彩についての基礎知識を習得	講義80%・実習20%	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる (出席重視)		
【実務経験の内容】 アパレルでブランド企画・販売指導および運営に至るまで従事。パーソナルカラーアナリストとして企業研修を担う。販売からバイヤー・スタイリスト育成まで幅広い技術・企画を指導。				

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	アパレルデザイン	3年/通年	4.4	必修
担当講師	久保 貴信	実務経験のある教員等による授業科目		○
講義目的				
デザイン発想の基礎となる考え方からコンセプトワーク。コンセプトから企画への落とし込みを学ぶ				
授業内容				
自分の秘める事柄をキーワードとして、デザイン発想の基となるものを導きだす。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	ブレインストーミング	5	アイデアを出し合い発想の誘発を期待する	
2	イメージ資料の収集とチェック	5	ブレストからの写真素材を収集	
3	イメージ資料のスケッチ	5	収集した素材をスケッチングし学び取る	
4	インスピレーションミューズ	5	理想的なイメージターゲットの設定方法	
5	リサーチと研究	5	テーマを研究し知識を深める	
6	リサーチと研究のチェック	5	研究内容を反復して、より探求させる	
7	シルエット開発	5	アウトラインを設計	
8	プロポーショナル決定	5	バランスの設計	
9	ディテール落とし込み	5	細部の設計	
10	テクニクスタイリングの見直し	5	トータルを見直し整える	
11	アパレルテクニク①	7	生産に関する基礎知識	
12	アパレルテクニク②	7	生産担当者の位置づけ	
13	アパレルテクニク③	8	アパレルメーカーにおける業務の全体像	
14	アパレルテクニク④	8	生産担当者の業務領域	
15	アパレルテクニク⑤	8	生産実務の概要	
留意事項（履修条件）				
企画アイデアをたくさんの事柄から落とし込む為、何事にも興味を持って普段から過ごすこと。				
使用教材				
プリント等を配布				
最終到達目標	学習形態	成績評価方法		
企画のプロセスについて順を追って学び、進級後に自ら応用できる力を身につける。	講義60%・実習40%	作品評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）		
【実務経験の内容】 大手アパレルのMD職を経てデザイン企画会社を設立、他業種間の企画立案プロデュースに精通する。デザイン発想手法から企画の知識・技術を指導。				

学科名	科目名	年次/学期	単位数	必修・選択
クリエイション	IT (デザイン)	3年/通年	2.25	必修
担当講師	久保 貴信	実務経験のある教員等による授業科目		○
講義目的				
アドビ: Illustrator /Photoshopの基礎操作を学ぶ				
授業内容				
精密なハンガーイラストの作成およびデザインデータの展開				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	Illustrator (A i) の基本操作	3	各種ツールの操作説明	
2	Photoshop (P s) の基本操作	3	各種ツールの操作説明	
3	Illustratorのテキストデータを作成	3	文字ツールを使いテキストページの作成	
4	Photoshop 先染め柄のシュミレーション	3	図形ツールを使い単純柄の作成	
5	A i・P sを使って企画書を編集	3	ダイレクト選択ツールで編集作業の習得	
6	Illustratorの応用操作	3	応用ツール、ショートカットキーの操作	
7	Photoshopの応用操作	3	応用ツール、ショートカットキーの操作	
8	Illustratorを使って図案作成などを学ぶ	3	パターンエフェクトを使用し柄の作成	
9	Illustrator ハンガーイラストとデザイン画	3	ベジェ曲線を使いハンガーイラストを描く	
10	Illustratorによる柄の作成	3	パターンエフェクトを使用し柄の作成	
11	Photoshopを使って図案作成などを学ぶ	3	平面的なパターンに織柄を入れる	
12	カジュアルイラストのシュミレーション	3	イラストをモデルにスタイリングする	
13	デザイン提案書・ポートフォリオの作成	3	コンセプトから一貫した提案を作成	
14	C.G を利用した効果的な表現 (1)	3	実践的なツールの基本ルールガイダンス	
15	C.G を利用した効果的な表現 (2)	3	実践的なツールの基本ルールガイダンス	
留意事項 (履修条件)				
操作が覚えられるまで反復して履修し、次回の授業までに各自自習しておくこと。				
使用教材				
パソコン・USBメモリー				
最終到達目標	学習形態	成績評価方法		
デザイナーに必要なビジュアル・プレゼンテーションの為にCGデータ作成を習得する。	講義40%・実習60%	学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する		
【実務経験の内容】 大手アパレルのMD職を経てデザイン企画会社を設立、他業種間の企画立案プロデュースに精通する。デザイン発想手法から企画の知識・技術を指導。				