

1年次 ファッションデザイン専攻

ファッションデザイン、マーケットトレンド、モデリング、メーカーなど基礎的な知識や技術を習得。同時にファッションブランドの企画力を深めるため、素材への理解、服飾史、発想力、表現力などの基礎を学び、さらにプレゼンテーション資料のつくり方を学びます。

前期

後期

講義

デザインについての基本的な知識や社会、思想、文化、歴史などデザイナーとして活動するうえで必要な知識を学びます。

服飾美学A

素材の特徴(植物繊維、動物繊維、再生繊維、合成繊維)などを豊富な生地サンプルから学び、現代のファッションデザインに生かすための知識を養う。

デザイン概論 ①

デザインについての基本的な知識や、デザインの現在をとらえるために効果的な発想力を身につける。そのための方法として新たな概念に触れる。

ファッションマーケティング ①

アパレル業界における商品計画の実態と専門知識を学ぶ。ファッション産業の構造、消費者行動、ファッション情報、トレンド情報の分析、ファッション分類など、これからのファッション産業について考察する。

合同講義

専攻デザイン科の1年生の全学生が聴講する講義。4つの専攻分野ごとに講師を招き、分野の垣根を越えて多面的にデザインの広がりに触れる。

基礎

デザインの基礎となる造形、空間、色彩、材料、フォルムなどについて学ぶと共にファッションに対する客観的な見方、考え方を身につけます。

構成 ①

造形要素である色彩と形体を中心に、平面から立体における造形表現および造形の秩序などを理論と素材体験を踏まえた実習により学ぶ。デザイン活動に充分に対応できる基礎能力を養う。

デザイン

社会、環境とデザインの関係を選び、基本的服種に対する理解を高めると共に個々の発想、表現、クリエーション能力を引き出します。また、ファッションデザインを具現化するために必要な立体把握や技術など理論に裏づけられた総合的なデザイン表現力を養います。

ファッションデザインIA ①

ファッションデザインの基礎過程として、生活と衣服、身体と衣服の関係を理解し、基本的なアイテムに対するデザイン力を養う。

ファッションデザインIB ①

前期に学んだ基本的なアイテムに対するデザイン力を応用し、造形力や色彩感覚を高める。さらに、表現力を豊かにするためにPCを活用したデジタル加工のテクニックを学ぶ。

ファッションドローイング ①

クロッキーの実習を通して、衣服と身体との関係をとらえる。彩色技法や素材の表現を習得し、コスチュームに使用する素材やデザイン画の表現力を養う。

立体裁断 ①

工業ボディを使用し、布地(トワル)を直接留めながら、立体的に衣服をつくるためのドレーピングテクニックを学ぶ。フォルムの量感をとらえ、平面と立体の関係を把握する。

ベーシックメーカーキング ①

衣服を制作するために必要な道具の扱い方、縫製技術などを基礎から演習する。また、ブラウス・シャツの実物制作を通してデザイン、作図、素材の特性や扱い方などを知り、基本的なアイテムに対する理解を深める。

アドバンストメーカーキング ①

前期で学んだ縫製テクニックをさらに発展させ、Aラインギャザースカートを制作する。さらに、人体の構造や特徴を把握し、原型との関係を理解しながら、スカート作図の基礎理論を学ぶ。

2年次 ファッションデザイン専攻

基礎を発展させて、自らのテーマに取り組み、新たにビジネスの可能性のあるプランニングを立案します。また、さまざまなアイテムにも対応できる力を身につけるためにニットの知識、テキスタイルデザイン、雑貨・小物なども学びます。アパレル商品企画ではブランドを企画し商品の外注生産から展示会までのプロセスを経験します。

前期

後期

講義

デザインについての基本的な知識や社会、思想、文化、歴史などデザイナーとして活動するうえで必要な知識を学びます。

服飾美学B

衣服の起源から現代に至るまでの服飾の変遷とともに、社会、思想、美意識がファッションにどのように影響し、また表現されてきたかを豊富な資料を用いて学習する。

デザイン

社会、環境とデザインの間を学び、基本的服種に対する理解を高めるとともに個々の発想、表現、クリエーション能力を引き出します。また、ファッションデザインを具現化するために必要な立体把握や技術など理論に裏づけられた総合的なデザイン表現力を養います。

ファッションデザインIIA ①

ジャケット・コートアイテムの他、フォーマルやスポーツウエアなど、特殊アイテムのデザインを学ぶ。さらに雑貨・小物デザインを知ることで、トータルでの見せ方を演出する表現力を養う。

ファッションデザインIIB ①

前期に学んだ多様なアイテムの特徴を理解し、さらに現代社会のニーズに応えるファッションを総合的に考察し、洗練されたデザイン感覚と表現力を養う。

アパレル商品企画 ①

商品企画を立案し、工業パターン・仕様書を作成後、縫製を依頼し製品化する。さらに、情報の分析、ファッションイメージの分類、トレンドマップ、VMDなどを作成し、プレゼンテーションする。

トータルビジネス企画 ①

ファッション産業のビジネスの形態を学び、そこからアパレル・マーチャンダイジングの一連の流れに沿った企画立案～表現伝達方法を習得する。さらにニットの基礎知識とデザインの特徴を学び、ブランドの商品構成を豊かにする。

トータルメーカーキング ①

ジャケットアイテムをベースに、インナーとボトムをコーディネートした実物制作を通して、トータルのスタイリングを学ぶ。さらに、作図、素材の特性や扱い方を知り、各アイテムに対する理解を養う。

テキスタイル ①

シルクスクリーンによる染色や加工法を学び、さらにデジタルプリントでリビート柄を制作する。また、織り物・編み物の実習を通して、テキスタイル全般の基礎を習得する。

チュートリアル

校外見学・校外実習(年間)

素材の展示見学・企業研究・ショップリサーチなど校外見学