

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名								授業時間数			
D301	ブランド企画Ⅱ								30			
担当教員	杉山 晶				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	婦人服アパレルのニットデザイナー職を経てフリーランスデザイナーとして大手セレクトショップの企画デザインなど様々なデザイン業務に従事。イタリアのファッションスクールに留学し、訪米のデザイン発想のリサーチ手法を学ぶ。授業では、既存のデザイナーのデザイン発想を研究。様々な視点でリサーチし、クリエイティブなコレクションデザイン表現につなげている。										
講義目的												
MYブランドの立ち上げから商品制作、プロモーション、展示会出展、販売デリバリーまでを学ぶ。												
授業内容												
自分の中なのファッションを見つめ直し、リアルターゲットの分析からリサーチ、ブランドの方向性を見据えてブランドを立ち上げ。トレンドムードのキャッチ訓練を行い、社会動向などのリサーチを踏まえシーズンテーマを出す。シーズンテーマをもとにデザイン発想したデザインよりコンテストにも挑戦。クリエイティブなデザインからリアルデザインへ落とし込む。デザイン決定後、プロモーショングッズの考案。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	10	MYブランドコレクション 1					ブランドの立案 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 自分のブランドの方向性探し</li> <li>● ブランドの方向性が決定</li> <li>● 競合ブランドを分析</li> <li>● ブランドイメージ、コンセプトの明確化</li> <li>● イメージターゲットとリアルターゲットの分析と設定</li> </ul>					
2	5	MYブランドコレクション 2					社会動向とトレンド分析					
3	7	MYブランドコレクション 3					シーズンコンセプトの立案 <ul style="list-style-type: none"> <li>● インスピレーションイメージのリサーチ</li> <li>● リサーチしたヴィジュアルの実験と研究 (デザイン発想・理論演習Ⅰ / コンセプトデザインⅠ / コンセプトデザインⅡを履修した内容をもとにデザインを進行する)</li> <li>● コンテストデザイン</li> </ul>					
4	8	コラボレーション企画					(上記MYブランドと同時進行) クライアントの意向に合わせて衣装を制作 <ul style="list-style-type: none"> <li>● クライアントとミーティング</li> <li>● クライアントへ提案する企画の立案</li> <li>● デザイン発想・理論演習Ⅰ / コンセプトデザインⅠ / コンセプトデザインⅡを履修した内容をもとにデザインを進行</li> </ul>					
留意事項												
ブランド企画Ⅰから引き続く教科												
教材												
最終到達目標												
学習法												
評価方法及び評価割合												
MYブランドを立ち上げ(デザインからパターン、トワールバランスの確認、プロモーション)販売までの一括したプロセスを実戦で体験し学ぶ。		個人別にブランドを立ち上げ、発想デザインから実験と研究を繰り返す。教員チェックを繰り返しブランドにしていく。					取組姿勢			25%		
							提出物			25%		
							習熟度(到達目標に対して)			50%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D302	コレクションデザイン I							30				
担当教員	杉山 晶				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	<p>婦人服アパレルのニットデザイナー職を経てフリーランスデザイナーとして大手セレクトショップの企画デザインなど様々なデザイン業務に従事。イタリアのファッションスクールに留学し、訪米のデザイン発想のリサーチ手法を学ぶ。授業では、既存のデザイナーのデザイン発想を研究。様々な視点でリサーチし、クリエイティブなコレクションデザイン表現につなげている。</p>										
講義目的												
MYブランドの立ち上げから商品制作、プロモーション、展示会出展、販売デリバリーまでを学ぶ。												
授業内容												
<p>自分の中なのファッションを見つめ直し、リアルターゲットの分析からリサーチ、ブランドの方向性を見据えてブランドを立ち上げる。トレンドムードのキャッチ訓練を行い、社会動向などのリサーチを踏まえシーズンテーマを出す。シーズンテーマをもとにデザイン発想したデザインよりコンテストにも挑戦。クリエイティブなデザインからリアルデザインへ落とし込む。デザイン決定後、プロモーショングッズの考案をする。</p>												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	10	MYブランドコレクション 4					スタylingデザイン ● テキスタイル&テクニク制作 ● プリント柄制作 ● Stylingバランス確認					
2	10	MYブランドコレクション 5					立体構成 ● パターン制作後 立体にて確認 ● 各アイテムをStylingでトータルチェック ● アイテム制作					
3	10	MYブランドコレクション 6					プロモーション ● ブランドロゴデザイン ● 名刺デザイン ● ホームページデザイン ● キャンペーンフォト(撮影イメージ立案) ● DM作成&パターン調作成 ● 展示会構成とファッションショー構成					
留意事項												
ブランド企画IIから引き続く教科												
教材												
最終到達目標												
学習法												
評価方法及び評価割合												
MYブランドを立ち上げ(デザインからパターン、トータルバランスの確認、プロモーション)販売までの一括したプロセスを実戦で体験し学ぶ。				個人別にブランドを立ち上げ、発想デザインから実験と研究を繰り返す。教員チェックを繰り返しブランドにしていく。					取組姿勢			25%
									提出物			25%
									習熟度(到達目標に対して)			50%

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D303	コンテストドローイングⅡ							15				
担当教員	蓬萊 彩奈				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目												
講義目的												
各コンテストに向けたデザイン画を作成。過去の入賞者や各コンテストの特徴を調べ、表現方法を模索し独自のスタイルを身に付ける。												
授業内容												
各コンテストの特徴をホームページなどからリサーチし、傾向を探る。またPinterestやInstagram、イラストレーターの本などから様々な描き方を模写し、表現力を向上させ独自のスタイルを定着させる。各回、可能な範囲で授業初めにクロッキーを実施。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	バランス、着色技術確認①					ボディバランスの確認					
2	2	バランス、着色技術確認②					着色技術の確認					
3	2	描き方バリエーション 模写①					コンテストに合ったイラストをリサーチ、模写①					
4	2	描き方バリエーション 着色①					模写したイラストの着色①					
5	2	描き方バリエーション 模写②					コンテストに合ったイラストをリサーチ、模写②					
6	2	描き方バリエーション 着色②					模写したイラストの着色②					
7	2	描き方バリエーション 模写③					コンテストに合ったイラストをリサーチ、模写③					
8	2	描き方バリエーション 着色③					模写したイラストの着色③					
9	2	描き方バリエーション 模写④					コンテストに合ったイラストをリサーチ、模写④					
10	2	描き方バリエーション 着色④					模写したイラストの着色④					
11	2	コンテストに合わせたデザイン画作成①					コンテスト傾向を分析し、デザイン画を作成①					
12	2	コンテストに合わせたデザイン画着色①					作成したデザイン画に着色①					
13	2	コンテストに合わせたデザイン画作成②					コンテスト傾向を分析し、デザイン画を作成②					
14	2	コンテストに合わせたデザイン画着色②					作成したデザイン画に着色②					
15	2	まとめ					コンテストの傾向リサーチ、結果まとめ					
留意事項												
授業毎に課題を終わらせ、技術の向上及びコンテスト期日までに提出できるよう準備する。欠席した場合は次回の授業までに課題を終わらせておくことが必須。												
教材												
最終到達目標												
学習法												
評価方法及び評価割合												
コンテストに向けたデザイン画を意識し、表現力の向上や独自のスタイルを描く		繰り返しデザイン画を書き、授業毎に提出					取組姿勢			30%		
							提出物/期限遵守			40%		
							習熟度(到達目標に対して)			30%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D303	コンテストドローイングⅡ							15				
担当教員	蓬萊 彩奈				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目												
講義目的												
各コンテストに向けたデザイン画を作成。過去の入賞者や各コンテストの特徴を調べ、表現方法を模索し独自のスタイルを身に付ける。												
授業内容												
各コンテストの特徴をホームページなどからリサーチし、傾向を探る。またPinterestやInstagram、イラストレーターの本などから様々な描き方を模写し、表現力を向上させ独自のスタイルを定着させる。各回、可能な範囲で授業初めにクロッキーを実施。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	コンテストに合わせたデザイン画作成③					コンテスト傾向を分析し、デザイン画を作成③					
2	2	コンテストに合わせたデザイン画着色③					作成したデザイン画に着色③					
3	2	コンテストに合わせたデザイン画作成④					コンテスト傾向を分析し、デザイン画を作成④					
4	2	コンテストに合わせたデザイン画着色④					作成したデザイン画に着色④					
5	2	コンテストに合わせたデザイン画作成⑤					コンテスト傾向を分析し、デザイン画を作成⑤					
6	2	コンテストに合わせたデザイン画着色⑤					作成したデザイン画に着色⑤					
7	2	入賞作品をデザイン画で表現①					デザインポイントの表現方法を学ぶ①					
8	2	入賞作品をデザイン画で着色①					作成したデザイン画に着色①					
9	2	入賞作品をデザイン画で表現②					デザインポイントの表現方法を学ぶ②					
10	2	入賞作品をデザイン画で着色②					作成したデザイン画に着色②					
11	2	マイブランドの作品をデザイン画で作製①					デザインポイントを強調し、表現する①					
12	2	作成したデザイン画の着色①					作成したデザイン画に着色①					
13	2	マイブランドの作品をデザイン画で作製②					デザインポイントを強調し、表現する②					
14	2	作成したデザイン画の着色②					作成したデザイン画に着色②					
15	2	まとめ					コンテストの傾向リサーチ、結果まとめ					
留意事項												
授業毎に課題を終わらせ、技術の向上及びコンテスト期日までに提出できるよう準備する。欠席した場合は次回の授業までに課題を終わらせておくことが必須。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
コンテストに向けたデザイン画を意識し、表現力の向上や独自のスタイルを描く				繰り返しデザイン画を書き、授業毎に提出				取組姿勢		30%		
								提出物/期限遵守		40%		
								習熟度(到達目標に対して)		30%		

学科名	コレクションパターン理論・演習				コース名			スーパーデザイナー学科				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D304	コレクションパターン理論・演習							60				
担当教員	上等 峰子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	大手デザイナーブランド専属パタンナーとしてトワールチェック、仕様書作成、サンプルチェック等に幅広く携わり、東京コレクションで新ブランドの立ち上げに参加。授業では、パターンメイキングの基礎を基に、各アイテムのシルエット展開やディテールパターンの操作法をパターンメイキングからトワールの組み立てを繰り返しながら学ぶ。並行してドレーピング手法も習得する。										
講義目的												
パターンメイキングの基礎を基に、ジャケット研究を中心にあらゆるデザイン・アイテムに対応できるパターンメイキング知識と技術を習得する												
授業内容												
ジャケットを中心に各アイテムのシルエット展開方法やディテールパターンの操作法をスローパーや有り型パターンを使用してパターンメイキングかつドレーピング方法を習得しながらトワール組み立ての実践、完成パターン・工業用パターンを製作。キモノスリーブ平面製図・カットソー・グレーディングの基礎知識												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	ジャケット研究Ⅰ					テーラードジャケット:パターン原理と工業パターンの追求(1/2縮図)					
2	2	ジャケット研究Ⅰ					3面体ジャケットのシルエット講座・ドレーピング研究①					
3	2	ジャケット研究Ⅰ					3面体ジャケットのトワール組み立て・確認					
4	3	袖研究					変形袖の操作方法9種類の講座					
5	1	グレーディング					グレーディングについてのピッチと配分と操作法					
6	1	カットソー・フード					カットソーの特徴とパターンメイキングの留意点・フード作成法					
7	4	ジャケット研究Ⅱ					各自のブランドジャケットのパターンメイキング					
8	4	ジャケット研究Ⅱ					トワール組み立て・修正・分析・再組み立て・確認					
9	2	ジャケット研究Ⅱ					モデルフィッティングでバランス・シルエット確認					
10	1	ジャケット研究Ⅱ					完成パターン					
11	2	ドレーピング					ドレーピング研究②トワール組み立て・研究					
12	2	ドレーピング					分析・再組み立て・パターン作成					
13	2	ドレーピング					完成パターン					
14	1	ブランドコレクションスタイリング1					ブランドデザインのパターンメイキング					
15	1	ブランドコレクションスタイリング1					トワール組み立て・確認・修正					
留意事項												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
ジャケット研究から変形袖・グレーディング・カットソーの製図方法、ドレーピング手法を習得し多種多様なデザインに対応できる応用力を身につける				講義 課題作成 デザイン画に対するパターンメイキング方法・トワール作成 ドレーピング実習				提出物/期限厳守		25%		
								授業内実習トワール		30%		
								授業内実習パターン		20%		
								習熟度(到達目標に対して)		25%		

学科名	コレクションパターン理論・演習				コース名			スーパーデザイナー学科				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D304	コレクションパターン理論・演習							60				
担当教員	上等 峰子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	<p>大手デザイナーブランド専属パタンナーとしてトワールチェック、仕様書作成、サンプルチェック等に幅広く携わり、東京コレクションで新ブランドの立ち上げに参加。授業では、パターンメイキングの基礎を基に、各アイテムのシルエット展開やディテールパターンの操作法をパターンメイキングからトワールの組み立てを繰り返しながら学ぶ。並行してドレーピング手法も習得する。</p>										
講義目的												
パターンメイキングの基礎を基に、ジャケット研究を中心にあらゆるデザイン・アイテムに対応できるパターンメイキング知識と技術を習得する												
授業内容												
<p>マイブランド立ち上げ5スタイリング作成          ジャケットを中心に各アイテムのパターンメイキングかつドレーピング方法駆使し、トワール組み立ての実践、完成パターン・工業用パターン</p>												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	5	ブランドコレクションスタイリング1					モデルフィッティングでバランス・シルエット確認					
2	6						最終パターンとトワール組立て確認・完成、工業用パターン					
3	3	ブランドコレクションスタイリング2					ブランドデザインのパターンメイキング					
4	2						トワール組み立て・確認・修正 パターン修正と再組立て					
5	4						モデルフィッティングでバランス・シルエット確認					
6	4	ブランドコレクションスタイリング3					最終パターンとトワール組立て確認・完成、工業用パターン					
7	5						ブランドデザインのパターンメイキング・トワール組み立て					
8	4	ブランドコレクションスタイリング4					パターン修正と再組立て モデルによるバランス・シルエット確認					
9	4						最終パターンとトワール組立て確認・完成、工業用パターン					
10	5						ブランドデザインのパターンメイキング・トワール組み立て					
11	4	ブランドコレクションスタイリング5					パターン修正と再組立て モデルによるバランス・シルエット確認					
12	3						最終パターンのトワール組立て確認・完成、工業用パターン					
13	5	ブランドコレクションスタイリング5					ブランドデザインのパターンメイキング・トワール組み立て					
14	3						パターン修正と再組立て モデルによるバランス・シルエット確認					
15	3						最終パターンのトワール組立て確認・完成、工業用パターン					
留意事項												
教材												
最終到達目標												
学習法												
評価方法及び評価割合												
パターンメイキングとトワール修正法を通して、デザイン画とシルエットの良否の判断が出来る様に感性を養う		デザイン画に適するパターンメイキング方法を学び、次回までに各自でパターン操作、制作を実施					デザイン画を基に応用且つ忠実なトワール			40%		
							トワールに忠実なパターン			40%		
							習熟度(到達目標に対して)			20%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D305	サンプル生産演習							30				
担当教員	下岸 貴美子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	OEM(相手先ブランドの企画・生産)メーカーでサンプルメーカーとして勤務。授業では、デザイナーの世界観を表現するため特殊素材やニット企画、編立等を研究し、学生独自の世界観を引き出しアート感覚なクリエイティブ作品制作を指導。										
講義目的												
自身のデザインした世界観をどの様に形作ればよいか、素材の特徴を理解し、素材に適した副資材の知識を高めると共に、特殊ミシンの使い分けや操作方法を学び、クリエイティブな作品づくりを目指す。												
授業内容												
重衣料のアイロンテクニックや副資材の選び方をジャケットやコートで使用されるディテールを部分縫いすることで理解を高める。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	8	重衣料素材の部分縫い					比翼仕立て ふらし始末とドンデン始末 消し台衿の始末 スリット始末					
2	8	合皮ベスト					皮革の扱い方 裁断方法 針や糸について 切り替えオープンファスナー 身頃組み立て ステッチ 表地 裏地縫い合わせ どんでん始末					
3	4	高密度素材の扱い方					針と糸の関係 縫い代始末					
4	10	コレクション作品					始末方法の研究 工業用パターン作成 裁断から縫製					
留意事項												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
自らの世界観を前面に落とし込み アート感を打ち出したクリエイティブな作品が出来る				講義 課題作成				提出物		70%		
								取り組み姿勢		10%		
								習熟度(到達目標に対して)		20%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D305	サンプル生産演習							30				
担当教員	下岸 貴美子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	OEM(相手先ブランドの企画・生産)メーカーでサンプルメーカーとして勤務。授業では、デザイナーの世界観を表現するため特殊素材やニット企画、編立等を研究し、学生独自の世界観を引き出しアート感覚なクリエイティブ作品制作を指導。										
講義目的												
自身のパーソナルな部分を掘り起こしつつ、マイブランドの立ち上げに向けて、リアルターゲットを明確にし、アートとリアルの中間地点を探り、商品としての服を考え商品力の展開力を学ぶ。												
授業内容												
マイブランドの立ち上げに向けて、ディティール研究や素材の研究を行い商品を作成する。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	4	コレクション作品					縫製及びシルエット確認					
2	10	素材研究					コレクションに使用するテクニック研究					
3	16	コレクション作品制作					パターン作成 工業用パターン作成 裁断から縫製					
留意事項												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
自らの世界観を前面に落とし込みアート感を打ち出したクリエイティブな作品が出来る				講義 課題作成				素材研究		20%		
								コレクション作品3体		80%		

学科名	CAD				コース名	スーパーデザイナー学科					
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期
講座コード	授業科目名							授業時間数			
D307	CAD							30			
担当教員	上等 峰子				科目区分	講義		演習	○	実習	
実務経験のある教員等による授業科目											
講義目的											
TORAY ACS CREA COMPOを使用してCAD操作を習得											
授業内容											
CADシステムを利用してパソコン上で基礎知識を基にパターンメイキングが出来る											
授業計画及び学習課題											
項目	回数	内容				学習課題					
1	2	基礎トレーニング				周辺機器・画面構成の説明 図形の移動・コピー					
2	2	基礎トレーニング				削除・直線・曲線・計測・カット					
3	2	基礎トレーニング				復習・平行線・部分取り出し・ノッチ作成					
4	2	基礎トレーニング				回転・切り開き・合わせ・ダーツ/タック展開					
5	2	基礎トレーニング				パターン内書き込み・地の目					
6	2	スカート セミタイト				スカート展開・書き込み・パーツ化・情報・縫代					
7	2	スカート フレア				スカート展開・書き込み・パーツ化・情報・縫代					
8	2	トレース				スキャン&トレース・トレースパターンの処理					
9	2	スカート ヨーク切り替え				原型作成・パターン展開・					
10	2	スカート ヨーク切り替え				書き込み・工業用パターン					
11	2	小テスト				展開から縫代付けまでの小テスト					
12	2	各自デザインジャケット				デザインジャケット:パターン データ入力・トレース					
13	2	各自デザインジャケット				軸戻し・パターン作成					
14	2	各自デザインジャケット				書き込み・パーツ化・情報					
15	2	各自デザインジャケット				工業用パターンの完成					
留意事項											
教材											
PatternMagic 基礎操作編 PatternMagic 1stStep編											
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合			
CADシステムの基本操作法を習得して、パソコン上でパターンが引ける様に技術を身につける				講義 パソコン使用した実習				授業内実習		15%	
								取組姿勢		10%	
								テスト		50%	
								習熟度(到達目標に対して)		25%	

学科名	CAD				コース名			スーパーデザイナー学科				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D307	CAD							30				
担当教員	上等 峰子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目												
講義目的												
TORAY ACS CREA COMPOを使用してCAD操作を習得												
授業内容												
CADシステムを利用してパソコン上で基礎知識を基にパターンメイキングが出来る												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	基礎トレーニング					データ変換の仕方・バックアップ・リストア					
2	1	基礎トレーニング					保存方法・マーキング・出力					
3	5	応用マイブランド					マイブランドのパターン作成/スキャン・トレース					
4	5	応用マイブランド					パターン作成					
5	5	応用マイブランド					トワール修正による再トレース					
6	5	応用マイブランド					パターン修正・パターン展開・書き込み					
7	3	応用マイブランド					パーツ化・パーツ情報・縫代・出力					
8	5	課題					マイブランド スキャンから縫代付けまでの工業パターン課題提出					
留意事項												
教材												
PatternMagic 基礎操作編 PatternMagic 1stStep編												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
CADシステムの基本操作法を習得して、パソコン上でパターンが引ける様に技術を身につける				講義 パソコンを使用した実習				課題		50%		
								習熟度(到達目標に対して)		35%		
								授業内実習		15%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D309	グラフィックデザインⅡ・WEBⅠ							30				
担当教員	藤井 桜子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	芸術大学情報デザイン学科出身。現在、フリーランスとして活動中。代表的なクライアントとして、百貨店、企業、プロスポーツなど。授業では、ブランドプロモーションに必要な各種ツールの作成方法やポートフォリオ制作の指導を行う。										
講義目的												
アパレル業界において広く利用されている、コンピューターによるデザインやプレゼンテーション資料作成のスキルは必須である。就職活動・トレンドを加味した提案資料や卒業作品で取り組む自己ブランドに関連するコンピューター作業がスムーズに実践できるように応用力を高める。												
授業内容												
デザイナーとし必要なトレンド情報を活用しポートフォリオやプレゼンテーション資料の作成&実践をAdobeイラストレータ、フォトショップを使用して演習する。またMicrosoftエクセルを使った仕様書の作成も行う。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	イラストレータ復習					アイテム作成方法確認					
2	2	トレンド情報活用					トレンド情報からマップを作成する					
3	2	トレンド情報活用					トレンド情報からマップを作成する					
4	2	トレンド情報活用					トレンド情報からロゴを作成する					
5	2	トレンド情報活用					トレンド情報からアイテムを作成する					
6	2	トレンド情報活用					トレンド情報からアイテムを作成する					
7	2	トレンド情報活用					作成した内容をプレゼンテーションする					
8	2	トレンド情報活用					作成した内容をプレゼンテーションする					
9	2	イラストレータ応用					柄作成方法を学ぶ					
10	2	イラストレータ応用					各自でオリジナル柄を作成する					
11	2	イラストレータ応用					トレンド情報からモチーフを考える					
12	2	イラストレータ応用					モチーフから柄へ展開					
13	2	イラストレータ応用					柄を使ったアイテム作成					
14	2	エクセル基礎					エクセルの基本操作					
15	2	エクセル基礎					仕様書を作成する					
留意事項												
内容も応用となる為、2年次のDTPⅠを欠点していないことが原則必要である。興味をもって課題練習に取り組み、操作が覚えらるまで繰り返し実践すること。遅刻・欠席(公欠の場合も)等で授業に遅れた時は、次の授業時間までに、必ず自習しておくこと。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
Adobeイラストレータ、フォトショップを操作して、マップや商品提案ができる。エクセルを使用して仕様書の作成ができる。				Appleコンピューターを使用した実技 口頭発表				定期課題		50%		
								小課題		40%		
								プレゼンテーション		10%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D309	ク「ラフィックテ「サ「インII・WEB I							30				
担当教員	藤井 桜子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	芸術大学情報デザイン学科出身。現在、フリーランスとして活動中。代表的なクライアントとして、百貨店、企業、プロスポーツなど。授業では、ブランドプロモーションに必要な各種ツールの作成方法やポートフォリオ制作の指導を行う。										
講義目的												
アパレル業界において広く利用されている、コンピューターによるデザインやプレゼンテーション資料作成のスキルは必須である。就職活動・トレンドを加味した提案資料や卒業作品で取り組む自己ブランドに関連するコンピューター作業がスムーズに実践できるように応用力を高める。												
授業内容												
ブランド展開をする上で必要なプロモーショングッズとホームページの作成をAdobeイラストレータ、フォトショップなどを使用し演習する。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	ブランドについて					各自が設定するブランドの競合について調査研究					
2	2	ブランドマップ作成					研究したものをイラストレータでマップにまとめる					
3	2	ブランドマップ作成					ブランドコンセプト・ターゲットをマップにまとめる					
4	2	ブランドマップ作成					ブランドロゴ作成					
5	2	ブランドマップ作成					キービジュアルの作成					
6	2	プロモーショングッズ作成					DM作成					
7	2	プロモーショングッズ作成					名刺作成					
8	2	プロモーショングッズ作成					インビテーション作成					
9	2	プロモーショングッズ作成					タグ作成					
10	2	ホームページ作成					レスポンスWEBサイトの調査研究					
11	2	ホームページ作成					調査研究した結果をマップにまとめる					
12	2	ホームページ作成					フォトショップを使用してカンパを作成する					
13	2	ホームページ作成					カンパに基づいたホームページ作成					
14	2	ホームページ作成					ドメインについての説明					
15	2	ホームページ作成					カンパに基づいたホームページ作成					
留意事項												
興味をもって課題練習に取り組み、操作が覚えられるまで繰り返し実践すること。遅刻・欠席(公欠の場合も)等で授業に遅れた時は、次の授業時間までに、必ず自習しておくこと。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
Adobeイラストレータ、フォトショップを操作して、マップや商品提案ができる。マイブランドのホームページを作成することができる。				Appleコンピューターを使用した実技 口頭発表				定期課題		50%		
								小課題		50%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D312	商品企画生産Ⅱ・実習							60				
担当教員	下岸 貴美子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○				OEM(相手先ブランドの企画・生産)メーカーでサンプルメーカーとして勤務。授業では、デザイナーの世界観を表現するため特殊素材やニット企画、編立等を研究し、学生独自の世界観を引き出しアート感覚なクリエイティブ作品制作を指導。							
講義目的												
ブランド企画Ⅱの演習と実習 デザイン・パターン・縫製の研究												
授業内容												
MY ブランド制作の研究 デザイン～制作まで様々な観点で実験と研究を繰り返し担当教員とディスカッションしてMY ブランド製品を確立させる。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	60	MY ブランドコレクション 研究					デザイン・パターン・縫製研究  ● デザイン インスピレーションリサーチとアート実験  ● パターン ドレーピングにて立体構成研究  ● 縫製 テクニック&テキスタイル実験と様々な縫製テクニックの研究					
留意事項												
コレクションデザインⅡから引き続く教科												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
MY ブランドの確立し、そのコレクションをコレクション発表する				自らアイデアのリサーチ、実験、研究を繰り返しデザインを発想し、担当教員とミーティングを重ね方向性を定めながら、最終的なデザインを完成させる				取組姿勢		25%		
								提出物		25%		
								習熟度(到達目標に対して)		50%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D312	商品企画生産Ⅱ・実習							30				
担当教員	下岸 貴美子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	OEM(相手先ブランドの企画・生産)メーカーでサンプルメーカーとして勤務。授業では、デザイナーの世界観を表現するため特殊素材やニット企画、編立等を研究し、学生独自の世界観を引き出しアート感覚なクリエイティブ作品制作を指導。										
講義目的												
ブランド企画Ⅱの演習と実習 デザイン・パターン・縫製の研究												
授業内容												
MY ブランド制作の研究 デザイン～制作まで様々な観点で実験と研究を繰り返し担当教員とディスカッションしてMY ブランド製品を確立させる。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	30	MY ブランドコレクション 研究					デザイン・パターン・縫製研究  ● デザイン インスピレーションリサーチとアート実験  ● パターン ドレーピングにて立体構成研究  ● 縫製 テクニック&テキスタイル実験と様々な縫製テクニックの研究					
留意事項												
コレクションデザインⅡから引き続く教科												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
MY ブランドの確立し、そのコレクションをコレクション発表する				自らアイデアのリサーチ、実験、研究を繰り返しデザインを発想し、担当教員とミーティングを重ね方向性を定めながら、最終的なデザインを完成させる				取組姿勢		25%		
								提出物		25%		
								習熟度(到達目標に対して)		50%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
	Design process and Portfolio building デザインプロセスとポートフォリオの作成							15				
担当教員	Oleg Mitrofanov (オレグ・ミトロファンフ)				科目区分	講義	○	演習		実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	2014年より、LCF、CSMを含む6つのカレッジで構成される国立ロンドン芸術大学で教鞭を採る。CSMのファッションコミュニケーション&プロモーション学士課程・責任者を務めた経歴を持つ、欧州の第一線でファッション教育を行う現役指導者。また、専門分野「ビジュアルリサーチ」と「クリエイティブコンサルティング」においては、「アルマーニ」各種ライン、「シャネルビューティー」、「ワールド オブ インテリアズ」誌、パリ装飾芸術美術館の「ルイ・ヴィトン - マーク・ジェイコブス展」などの業務に携わるほか、ジュエリーブランドでブランドマネージャーも歴任。多彩な経歴と才能を持つ。										
講義目的												
ファッションデザインのポートフォリオを構築するためのノウハウを学び、自分の作品をより効果的に伝える方法を学ぶ。												
授業内容												
6スタイリングで構成されるミニコレクションを提案し、ポートフォリオにまとめる。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	プロジェクトの紹介 マインドマップのワークショップ					マインドマップのワークショップからコンセプトを考える。 最初のコンセプトボードを作成。					
2	2	ビジュアルリサーチのレクチャーとリサーチ資料					リサーチのプロセスを説明。 100枚以上の画像を用意する					
3	3	デザイン分析のワークショップ ポートフォリオデザインの紹介					リサーチやデザインのアイデアをもとに実験。 布や3Dサンプルの作成					
4	3	前週の課題レビュー					4スタイリングデザイン ポートフォリオ20ページ以上を作成					
5	3	個別フィードバック①					ポートフォリオ作成・修正					
6	2	プロジェクトのプレゼンテーション					作成したポートフォリオをもとにミニコレクションのプレゼンテーション。					
留意事項												
出席を重視し、欠席した場合は次回の授業までに課題を終わらせておくことが必須。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
自身のデザインやコンセプトをビジュアルで説明できるポートフォリオを作成する力がつき、海外でも通用するポートフォリオの制作プロセスを習得する。				ミニコレクションをデザインしていく上で、デザインリサーチの仕方やビジュアルコミュニケーションについて海外講師から直接アドバイスをもらい1つのポートフォリオを作成する。				取組姿勢		30%		
								提出物/期限遵守		40%		
								習熟度(到達目標に対して)		30%		