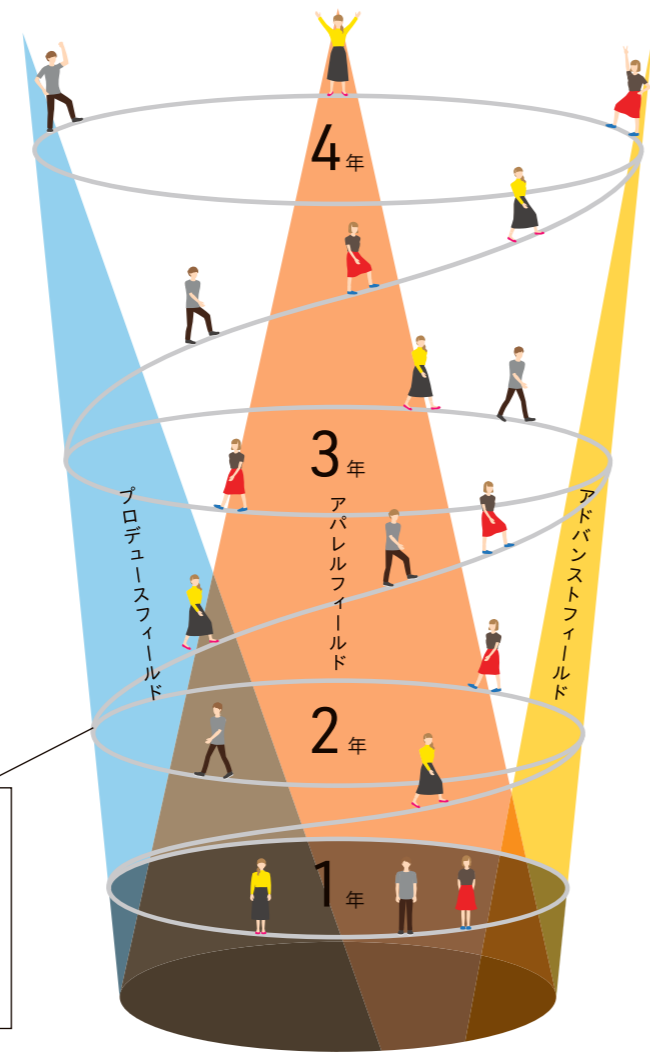


ファッションクリエイション学科

Department of FASHION TECHNOLOGY

服づくりの理論と技術を基礎から学ぶ
 ファッションクリエイション学科。
 多様化するファッション業界に対応できる
 人材育成をめざし、一人ひとりの目標に
 あわせて横断的にファッションにアプローチできる
 3つのフィールドを設置しています。
 1年次の基礎学習を経た後は、各フィールドから
 自分の将来に必要な科目を主体的に選択し、
 専門知識を磨きながら視野を広げます。
 ひとつの領域に絞り込むことなく
 好奇心と夢に合わせて
 デザイン・技術・素材などを自由に学ぶことで、
 描かれる未来は幾通りにもなります。



※横断型履修システムとは ...
 フィールドをまたいだ履修を可能としたシステムです。自らの学びの目標にあわせて、興味のある科目を履修することで、一人ひとりがファッションに関わるさまざまな夢を叶えていきます。

学びの特色

- ファッションに関する繊維素材、デザイン・製作、アパレル生産、ビジネスの基礎知識と理論を修得する。
- 繊維素材の特性・管理、衣服を着たときに関係する人間工学や人体生理、デザインとアパレルの企画・生産の各領域における知識・技能を修得する。
- 学修成果を、卒業研究とファッションショーを通して理論と実践の両方向から行うことにより、ファッションを総体的に追究する。

身につく力

- ファッションをグローバルな視点で理解する幅広い教養と円滑なコミュニケーション力が身につく。
- 専門知識と技能を生かして、新たなものを生み出す力がつく。
- 社会生活の中にある問題点に気づき、適切かつ柔軟に対処する力がつく。

1年

2年

3年

4年

服装学部共通 | 総合教養科目 | 外国語科目 | コラボレーション科目 | キャリア形成教育科目 |

基礎からはじめる	フィールドを選択	学びを深める	未来に繋げる力をつける
<ul style="list-style-type: none"> ●ファッション画 I ●テキスタイルデザイン論 ●材料学 I ●立体図形と平面設計 ●ファッション造形学 I ●ファッション造形学実習 A I ●アパレル縫製実習 I ●ファッションデザイン論 ●色彩学 ●コンピュータスキルズ ●服装学概論 	<ul style="list-style-type: none"> ●服装社会学 ●服装史 ●ファッション造形学実習 A II ●アパレル生理衛生論 ●被服管理学 	<ul style="list-style-type: none"> ●ファッションクリエイション演習 I A ●ファッションクリエイション演習 I B ●ファッションプレゼンテーション企画製作 	<ul style="list-style-type: none"> ●ファッションクリエイション演習 II A ●ファッションクリエイション演習 II B ●ファッションプレゼンテーション ●卒業研究
<ul style="list-style-type: none"> ○ファッション造形学実習 B I ○ファッション画 II ○材料学実験 A 	<ul style="list-style-type: none"> ○デザイン発想 I ○デザイン発想 II ○MD論 ○クチュール論 ○ファッション造形学 II ○ファッション造形学実習 B II ○ドレーピング I ○ドレーピング II ○テキスタイルデザイン I ○材料学 II ○材料学実験 B ○色彩計画 ○アパレル縫製実習 II ○コンピュータグラフィック I ○コンピュータグラフィック II 	<ul style="list-style-type: none"> ○ファッションクラフト I ○ニットベーシック ○ファッション造形学実習 A III ○消費生活論 ○被服管理学実験 ○和裁 I ○情報処理 ○アパレル生理衛生実験 ○ファッション画 III ○アパレル運動機能論 	<ul style="list-style-type: none"> ○VMD演習 ○舞台衣装・フォーマルウェア ○アドバンスデザイン ○歴史服の複製 ○特殊素材(皮革)

●必修科目 ○選択科目