

カリキュラム

じっくり学び、しっかりスキルを身につける！充実の3年制カリキュラム

1年次

前期

リアルプロダクツ研究

品質の高いデジタルプロダクツ制作につなげるために、服飾・服飾雑貨・インテリア雑貨の基礎知識を身につけます。

- 業界構造・業界動向
- 製作プロセスの理解
- 素材の知識
- 制約条件や法規
- 品質を高めるポイント



後期

リアルプロダクツ製作実習

- 服飾
・デザイン
・パターンメイキング
・仮縫い・縫製
- 服飾雑貨
・デザイン
・パターンメイキング
・サンプル製作、縫製
- 生活・インテリア雑貨・グッズ
・デザイン



2年次

前期

ビジネス研究1

プロダクツビジネスの最前線の現状と今後の方向性を知り、作品制作に反映します。

- ファッション/雑貨業界研究
- リアルプロダクツの動向研究
- 企業視察
- 海外研修(希望者のみ)



デジタルプロダクツ制作【実習】

ビジネスにつながる制作や、自らの卒業後の目標につながる制作に取り組みます。より質の高いデジタルプロダクツ作品に挑み、技術を高めていきます。

- 3分野から2分野に絞って複数の作品を制作
- デジタルプロダクツ上での素材や色の変更等のシミュレーションスキルの向上
- リアルプロダクツに対し、シミュレーションによるフィードバック調整の経験値を高める



3年次

前期

ビジネス研究2

プロダクツビジネスの最前線の現状と今後の方向性を知り、卒業後に備えます。

- ファッション/雑貨業界研究
- リアルプロダクツの動向研究
- 企業視察・研修



デジタル制作ツールの基本操作

シンプルなものづくりを通じて、デジタルプロダクツ制作に欠かせない多様な3DCGツールの基本操作を身につけていきます。

- 2DCADツール
- 3Dモデリングツール
- シミュレーションツール
- モーショングラフィクスツール
- VR/AR等のコンテンツ開発ツール
- 映像編集ツール
- AI、プログラミング
- WEBメディア関連ツール



デジタルプロダクツ制作【演習】

「フィジカルプロダクツ製作演習」の演習内容をデジタル上で取り組みます。演習を通して3DCGツールの操作技術を高め、実物のモノづくりとの関連を確認しながら、デジタルプロダクツ制作のスキルを磨いていきます。

- デジタルパターンメイキング
- 3Dモデリング
- シミュレーション
- モーショングラフィクス



デザインのベーシックスキル

クリエイティブ分野で必要とされる基本スキル全般を身につけます。

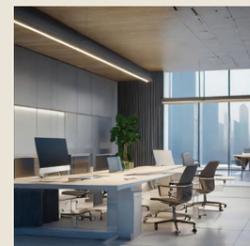
- グラフィックデザインツール
- 画像加工ツール
- 色彩構成
- 素材知識



デジタルメディアコンテンツ制作演習

デジタル空間(ヴァーチャル空間、WEB空間)において、デジタルプロダクツがどのような価値をもたらすか、具体的な方法論を学んで演習します。

- デジタルコンテンツ特有の拡張方法の知識とデータ連携の知識
- 拡張による商品価値やプレゼンスの上昇事例の研究
- 仮想空間・WEB空間の展開に関連するデジタルツールを使って、分野ごとの典型的なケースをベースに制作演習に取り組む



プロジェクト演習・プロジェクト実習

調査・企画・デザイン・制作・プロモーション・販売までをパッケージにしたプロジェクト型の制作課題に取り組みます。また、産学連携の課題にも積極的に取り組み、実務経験を積んでいきます。

- 調査・企画
- デジタルプロダクツ制作
- フィジカルプロダクツ制作/ヴァーチャルプロダクツ制作
- 拡張デジタルコンテンツ化+デジタル空間での運用設計
- プロモーションコンテンツ制作
- オンライン販売、ヴァーチャルショップ等のリテールシステム構築
例:ヴァーチャルファッションブランドの構築とプロモーション



デザインスキルのアップグレード

実践的にデザインを行うために必要なスキルを身につけます。

キャリアプロモーション 2年~3年次

- 自己分析
- 企業研究
- プレゼンテーション演習
- 個別カウンセリング
- ポートフォリオ制作
- インターン
- 就職活動
- 企業研修