

実務経験のある教員による授業科目一覧

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ファッションビジネス論	30	ファッション業界において販売、バイヤーに携わってきた金田真哉氏による授業。 単に衣服を生産し販売するというだけではなく、環境問題もふまえた人々のあり方を考え、服や着こなしに対する消費者のニーズを察知し、新しい考え方や技術に基づいて商品をつくり、効果的な方法で消費者に提案・購入・満足してもらうためのビジネスである事を理解する。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	モード史	30	アパレルメーカーにおいてパターンメーカー業務を経験している金原陽子氏による授業。 ・自己表現の手段としての『衣服』であるが、その時々々の社会環境や生活者の思いが表現されたツールでもある。紐解きながら、衣服を再確認する。 ・過去のテキスタイル技法、縫製技法などを知る。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	マーケティングリサーチ	30	企業にてマーケティング、企画立案、店舗運営等に従事していた片山留美氏による授業。 感性マーケティング・・・共感するセンスを磨く（入門編） ・商品やサービスの目的を理解し、マーケティングの感性を育てる。 ・取り巻く環境、市場（企業）の動き、生活者の意識の変化やニーズに気づく力を養う。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ECビジネス I	30	(株)ヒューマンフォーラム スピンスデザイナーおよびスピンスZOOTOWN本部長を務める野村佳祐氏による授業。ECサイト運営に必要な、物撮り、商品説明などECサイトオープンに必要な一連の業務を実習にて体験する。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	デザインアプリケーション I	60	(株)ヒューマンフォーラム スピンスデザイナーを務める野村佳祐氏による授業。店舗出店の際に必要なとされる販売促進ツールである撮影、写真の加工、ポスター、チラシのデザインを制作する。ショップコンセプトが反映され、より集客につながる表現技法を学ぶ。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	VMD	30	VMDインストラクターの資格を持つ繁田 和美氏が担当する。 店舗、売り場づくりの基本である【商品陳列】から【演出】についての一般的な知識と技術の習得。ブランドコンセプトや商品特性に基づく演出や陳列を学び、VMDを活かした店舗設計やゾーニングができる。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ファッショントレンド I	30	(株)インファスパブリケーションに在籍し、長きにわたりWWD JAPAN ジャーナリストとして活動中の相川 克彦氏による授業。世界情勢、経済、トレンド、コレクション情報など、本人が生目で見て感じたファッション業界の同行を解説。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	アパレル素材論	30	アパレルメーカーにおいてパターンメーカー業務を行っていた金原陽子氏による授業。アパレル製品の欠くことが出来ない要素である『素材』に興味をもち、以後研鑽していこうとする動機付けをする。また、ファッションアドバイザー職に必要な素材の特徴やメンテナンス手法を身につけることを目的とする。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	接客技術 I	90	(株)バーゴウの代表として小売店の経営を行なうとともに従業員教育を行なっている澤田恭子氏、及び齊藤亜美氏による授業。アパレルの販売現場における実践的な接客技術について学ぶ。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ファッションコーディネート	30	ファッション業界において販売、バイヤーに携わってきた金田真哉氏による授業。 ファッションコーディネートをする上で必要な、アイテム知識、トレンド知識、色・素材・柄・感覚に視点を置いた論理的なコーディネートの基本を学び自身の表現手法の幅を広げる。2年次の対お客様や芸術的なコーディネート提案へとつなげていく。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ヘアメイク基礎	30	美容業界で美容師として活動していた前田 紗侑里氏による授業。 ①ヘアメイクの知識、基本的な技術を学び、ファッションをトータルでスタイリングする力をつける。 ②ファッションに合ったヘアメイクを学び、自己表現の可能性を広げる。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ショップマネージメント I	30	公認会計士である松本真由美氏による授業。 店舗運営に必要な売上・仕入と在庫、利益等、計数管理に関する基本知識を計算演習により習得する。
服飾・家政	ファッションビジネス科	1	ビジネスプランニング I	30	企業にてマーケティング、企画立案に従事していた川松た見子氏による授業。 ・「問題意識」をベースにした課題発見力を身につける。 ・企画に不可欠な要素とそれを組み立てる方法を理解する。 ・ベーシックな企画書の書き方がわかる。 ・2年次の「ビジネスプランニング」に向けてのヒントを得る。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ファッションブランド研究	30	ファッション業界においてファッションデザイナーとして活躍している時田智弘氏による授業。 1年次のリサーチ、コラボ作りで培った能力を2年次ではクオリティのアップ、よりビジネスを意識して企画、テーマを練って独自の発想力を養う。

服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ECビジネスⅡ	30	1年生時に学んだ、ECビジネスの最低限の理解、表現ができる得意不得意はあると思うので、わからないをちゃんとと言える、できる人はわからない人を教えられる。 人間性の部分(話の聞き方、意見をちゃんとと言える、言葉使い)
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	デジタルマーケティングⅡ	30	ヒト、モノ、コトをプロデュースする力を学問的に学ぶ 魅力の見つけ方を養う 動画編集を習得し、ヒト、モノ、コトをプロデュースする
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ショップディスプレイ	30	1年時に学んだVMDの基礎知識を応用して、ブランドのイメージ戦略をビジュアル化する技術を身につける。自ら企画立案、計画に基づくインスタレーションを作成し、売場づくりや展示会において顧客の心を掴む発想力を訓練する。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ファッショントレンドⅡ	30	世界のファッションビジネス&デザインのトレンドに関する重要なニュースを日々追いつながら、ファッション業界の今と未来を展望することにより、自分が貢献できること、「なりたい自分」を思い描き、就職活動に役立てる
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	商品企画Ⅱ	30	グループでバイヤー、プレス、営業など役割分担しながら、アップサイクルで生産を行う企業との協業で商品企画・生産・販売までをシミュレーションする。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ドレスアイテム	30	1.ドレスファッションのルールを理解する 2.ビジネスシーンやオカーションによる装いを学ぶ 3.ドレスカジュアルを理解する(トレンド含む)
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	バイイング演習	30	後半の模擬展示会での一定条件下でのバイイング業務の体験をメインに、前半では「バイヤー」という業務をそれに関わる方たちの話から感じとってもらおう。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	接客技術Ⅱ(A)	30	全国ロールプレイング大会出場者選抜と個々の対応レベルアップをはかる。 (雑談力とパーソナルに特化したトータル提案の強化)
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	接客技術Ⅱ(B)	30	実践トレーニングによる高度な接客技術の習得
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ヘアメイク応用	30	美容業界で美容師として活動していた岩本ひとみ氏による授業。 ・ヘアメイクの応用を習得 ・トータルでイメージを表現、演出する力を習得する
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ショップマネージメントⅡ	30	公認会計士である松本真由美氏による授業。 店舗責任者・売場責任者として計数管理を応用し、品揃え・仕入・販促企画と連動した売上目標の設定から売上分析ができる
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	ビジネスプランニングⅡ	60	企業にてマーケティング、企画立案、店舗運営等に従事していた片山留美氏による授業。 ・ビジネスに不可欠な要素を理解し、市場や企業の動向、消費者意識やニーズをとらえること。・実現可能性のあるビジネスプランをまとめ、プレゼンテーション(提案)ができること。・グループワークにより、共通の目標に向け各自役割を持って協力し合えること。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	実習店舗	60	ファッション業界において販売、バイヤーに携わってきた金田真哉氏による授業。 店舗企画を基に、デザインファームにおいて商品仕入から販売促進、店舗演出、接客、ショップマネージメントなどの運営における全ての業務を行い、店舗を形成する業務の一連の流れと全体の構成を理解する。
服飾・家政	ファッションビジネス科	2	産学連携プロジェクトⅡ	30	ファッション業界において販売、バイヤーに携わってきた金田真哉氏による授業。 授業内で習得した知識や技術を、学校外部での実体験を通じ、自身の視野や価値観を拡大し 自信につなげ就職活動に活用していく。
ファッションビジネス科				990	

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	ソーイングⅠ (ソーイングⅠ A～C)	150	シャツの基礎知識、原型を使って製図、前立て・台衿・剣ボロ・ボタンホールなどのシャツの構成要素の縫製テクニックを使い自身のシャツを制作する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	パターンメイキングⅠ	90	アパレルメーカーにてパタンナーやデザイナー経験を持ち、mituya etuji ショップオーナー中本悦司氏による授業。パターンの基本的な知識や考え方、ディティールの構造を知り、パターンに落とし込むことができるようになる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	ドレーピングⅠ	30	アパレルメーカーにてパタンナーやデザイナー経験を持ち、mituya etuji ショップオーナー中本悦司氏による授業。ドレーピングの基本的な知識や考え方、トワルの組み立て技術を学び、パターンに活用することができるようになる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	ファッションデザインⅠ	60	イタリアほか国内のアパレルメーカーにて企画デザイナー経験のある、フリーランスのファッションデザイナー大谷順氏による授業。ファッションデザイン画の基礎を習得する。様々な着装・素材・発想表現が出来る。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	アパレル素材論Ⅰ	30	アパレルメーカーにて企画営業・パタンナー経験のある金原陽子氏による授業。アパレル製品の欠くことが出来ない要素である『素材』に興味をもち、以後研鑽していこうとする動機付けをする。様々な素材の物性・感性を理解することで、他の教科にも得た知識を活用することができる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	デザインアプリケーションⅠ	60	デザイン事務所でグラフィックデザイナーを務めた本野智美氏が担当する。デザインの現場で必須アプリであるデザイン系ソフト、Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	1	ファッション経済学	30	ファッションライセンサーやアパレルメーカーにて、企画MD・デザイン・生産管理・販売経験のある菅麻紀氏による授業。ファッションビジネスの基礎知識の理解とファッション産業構造を把握する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	ソーイングⅡ	60	多くのテクニックを学び組み合わせる事で、オリジナル作品のクリエーション系の授業に繋げる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	パターンメイキングⅡ	60	AULA SEWING SCHOOL代表 戸澤智也子氏による授業。応用あるデザインに対応できるパターン技術が身につく。実践現場に必要な工業用パターン、グレーディングも理解できる。パターンメイキング技術検定3級をチャレンジ取得する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	ドレーピングⅡ	30	AULA SEWING SCHOOL代表 戸澤智也子氏による授業。ドレーピングでアイテムを組み立てられる技術、能力が身につく。製図を立体で行えるようになる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	アパレルCADⅠ	30	AULA SEWING SCHOOL代表 戸澤智也子氏による授業。CADシステムの理解とアパレル業界での必要性を認識する。CADの操作の基礎を学ぶ。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	ファッションデザインⅡ	60	イタリアほか国内のアパレルメーカーにて企画デザイナー経験のある、フリーランスのファッションデザイナー大谷順氏による授業。テーマ性のあるデザインを発想し描く力が身につく。学外のコンテストやコンペへチャレンジする。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	デザインリサーチⅡ	30	好きな美術館へ行き、興味のある作品のリサーチをする。インスピレーションからどのようにデザインにしていこうかを考え、リサーチをしながら1対1で対話しながらプロジェクトを進める。今まで学んだ服の要素をいれてデザイン展開し、パターン、トワル、作品を制作する。ポートフォリオを作りプレゼンで発表。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	ファッショントレンドⅡ	30	授業ごとコレクションブランドについて、動画やWWDなどから特徴やコンセプトを知識として理解する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	デザインアプリケーションⅡ	30	ハンガーイラスト画について、使用目的、役割を具体的な作品、資料を紹介しながら概要を説明していく。また、服の構造や名称、細部のディティールの理解を深めながらハンガーイラストの表現方法を学ぶ。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	マーケティング	30	ブランディングを学ぶことで自分たちのファッションデザイン・ブランドのより良い見せ方・伝え方を知ることができる。その結果、消費者・生活者(ブランドを買ってくれる人)にブランドの魅力を伝えることができるようになることを目指す。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	ブランドプロデュースⅠA・B	120	オリジナル商品を企画デザインする上で、基本的な考え方やアプローチ方法を学ぶ。リサーチをベースにしたブランドの構成を組み立て企画書を作成、デザインに展開していく。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	ソーイングⅢ	60	1年次に学んだ知識と技術を応用発展させ、縫製工程を理解した上で工業用パターン、工業用技術を身につけ、3年次へのパターン検定/ブランド/卒業制作等に繋げる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	2	アパレル企画	60	ハンガーイラスト画について、使用目的、役割を具体的な作品、資料を紹介しながら概要を説明していく。また、服の構造や名称、細部のディティールの理解を深めながらハンガーイラストの表現方法をケースバイケースに柔軟な対応力も身につける。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	アパレルCADⅡ	30	AULA SEWING SCHOOL代表 戸澤智也子氏による授業。アパレル業界への就職に向けて、生産行程におけるCADの重要性の確認。手引きのパターンをスムーズにかつ正確にCAD化する実務手順を学ぶ。

服飾・家政	ファッションデザイン科	3	オリジナルブランド サンプル制作	60	これまで学んだ服飾造形基礎を、状況にあわせて応用、展開し、発展する力が身につく。 サンプル作成しながらシルエットやディテール、テキスタイルの見直しをしてより良い作品にしていくための柔軟性を養う。 チームでのプロジェクト推進力やチームワーク力、判断力を養う。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	オリジナルブランド 商品生産	90	効率的でスピード感をもったアパレル生産のスキルの習得 基礎から応用までの総合的な造形技術を一段と高めることができる
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	オリジナルブランド 運営A・B	60	ブランド立ち上げからデザイン・生産・出店に向け、関連授業の関係性の理解と流れを理解し、出店販売を実践する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	卒業制作 デザイン	60	卒業制作で作成するシルエットデザイン、表現したい事を服に落とし込み、デザインの発展を色々試すことができる。学生だから出来る事、既成概念に囚われず、自由で柔軟な発想をして、チャレンジ精神をもつてもつことができる。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	卒業制作 造形	360	各自の感覚、縫製技術力を集結させ、素材の特徴を生かした、オリジナルテイラーのある製作をする。その集大成として「デザイン・ア・ラ・モード2022」にて発表を行う。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	卒業制作 演出	90	卒業制作の作品衣装に演出を添えて、ファッションショーを構成し実施する。自身のクリエイションをコンセプチュアルに魅せる手法を追求し、ワークを通じてコミュニケーション力を強化し実践する。
服飾・家政	ファッションデザイン科	3	卒業制作 ポートフォリオ	30	卒業制作の作品とプロセス(アイディアからどのように発展させたか、オリジナルスケッチやリサーチ)を人に伝わるように1冊のポートフォリオで表現できる。
ファッションデザイン科				1830	

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
服飾・家政	トータルビューティー科	1	メイク実習Ⅰ A・B・C	120	メイクアップの基本を徹底して学び、安定した技術力と知識を身につける。 JMA3.2級検定取得を目指す。
服飾・家政	トータルビューティー科	1	ネイル実習Ⅰ A・B	120	JNECネイリスト技能検定試験3級取得を目標とし、学科・技術を身につけネイルケアサービスを行う為の基礎を学ぶ。ネイルアート of 技術を身につけ作品作りに繋げる。
服飾・家政	トータルビューティー科	1	化粧品学・スキンケア・エステⅠ A・B	60	「皮膚生理学」知識を習得することにより、人間の心と身体的美と健康を維持するためのサポートができる人材を育成する。また、正しい知識に基づき、エステティックの基本技術を学ぶ。
服飾・家政	トータルビューティー科	1	着付けⅠ A・B	60	着装の基礎から学ぶ～基本の着付け・帯結びを習得する 無駄のない手順、美しい動作で着装する 美しい立ち居振舞いを身につける
服飾・家政	トータルビューティー科	1	ヘアアレンジⅠ	30	ウィッグ・ブラシ・コーム・ヘアピン類・クランプ・ホットカーラー・ワックス・スプー・コテ等を利用し、ヘアセットの基礎を学ぶ
服飾・家政	トータルビューティー科	1	ウェディングⅠ A・B	60	婚礼の歴史から現在に至る形式の変容と最新トレンドを学ぶ。本番を迎えるまでの打合せの流れに沿って、関わる各職務の役割やアイテムを学ぶ。ウェディングプランナーとなり新郎新婦に寄り添い結婚式のシナリオを作り、当日の流れをイメージできるようにする。
服飾・家政	トータルビューティー科	1	セルフプロモーションⅠ	30	動画撮影(自己PR)、CapCutを使って編集、潜在記憶(固定概念等)について理解する→思考をリセット(瞑想・運動を通して脳をクリーンな状態にする) ブランディングを学ぶ為に、ヘアメイクの企画～実習、動画撮影、プレゼンという一連の流れをグループワークで実施する。
服飾・家政	トータルビューティー科	2	メイク実習Ⅱ A・B・C	90	メーキャップアーティストでkunny's主催、スタジオメイキャッパ、メディカルやエアブラシなど幅広い技術を持つ、岡野訓子氏が実施する。即戦力となれる人材として、施術相手の顔分析を行い、テーマ又は必要イメージを適切な技術でメイクアップ表現することを学ぶ。コンクールへの作品応募も行う。
服飾・家政	トータルビューティー科	2	ネイル実習Ⅱ A・B	90	現役ネイリスト、日本ネイリスト協会本部認定講師、日本ネイリスト協会大石加代子氏が実施する。JNAネイリスト技能検定試験にチャレンジ取得。ネイルを主にした職種への就職に繋げる。ほか、卒業制作展にてデザイン性や高度な技術作品を制作展示ができる。
服飾・家政	トータルビューティー科	2	化粧品・スキンケア・エステⅡ A・B	60	施術工程の目的、解剖生理学で学んだ知識を基に、相手を思いやる気持ちを掌で伝えるエステティシャンとして、必要なスキルを身につける。身の回りの整理整頓から始まりサロンワークに最低限必要なことを実習を通して体験する。技術だけの癒しではなく人間性を育成する。
服飾・家政	トータルビューティー科	2	着付けⅡ	30	理容サロンに勤務し着付けも行っていた実務経験のある、東洋きもの文化学院学院望月奈緒美氏が日本の伝統文化を実施する。きもの美学は、精神性・装飾性、機能性等が調和して成立させることを実習、技と心のスキルアップを求め、式服(留袖や振袖・色無地・袴姿等)着つけ・着せつけ・一般知識及び実技を身につける。
服飾・家政	トータルビューティー科	2	ヘアアレンジⅡ	30	サロン勤務と並行して、現役スタイリスト omekashiにて、フリーランスで介護やハンディキャッパのスタイリング提案にも力を注ぐ前田紗侑里が実施する。基礎を生かし想像力を働かせていくなかで 社会性を身につける行動力を学ぶ。
服飾・家政	トータルビューティー科	2	モニターサロン A・B	60	模擬ネイルサロンのイベントにおいて、安心・安全なネイルサービス内容を、実際にお客様を迎え入れ施術する。サロンワークを見据え、準備からカウンセリング～施術までをお客様とのコミュニケーションをとりながら行う。
服飾・家政	トータルビューティー科	2	ウェディングⅡ A・B	60	グループワークにてアイデアを出し合い協力し合いながらウェディングのシーンを創造、そして実施することを体験する。ウェディングに関わる色々なスタッフの立場や役割を学び、より実践に近い環境で挑戦することで施行の難しさや協力することの大切さを学ぶ。
服飾・家政	トータルビューティー科	2	卒業制作	90	卒業制作展 デザイン ア・ラ・モードの実施に向けて、2年間の知識技術を結集し、企画からデザイン・制作・演出の全てを他者と協働し実現実行する。
トータルビューティー科				990	

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	DTP・Web概論	30	Webエンジニアの宮崎氏、他が担当する。インターネットやWeb、デジタルデータや印刷に関する基本的な用語・仕組みの基礎知識を習得する。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	デッサン・クロッキー	90	化粧品メーカーにおいてデザイン業務の経験がある鳥羽均氏、またはクレーアーティストの川内祐司氏が担当する。「立方体・円柱・円すい・球」など基本形の描き方を習得します。形が正確にとれること、明暗法、遠近法、量感、質感の表し方等、身の回りにあるものをモチーフに表現します。テクニックを身に付け、光と影、風、水など、「美」はうつろい変化するものの中にあることを学びます。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	タイポグラフィー	60	かつて広告デザイン事務所を経営し、現在はフリーのデザイナーとして活動している池田仁氏が担当する。デザインの視野を広め、タイポグラフィーの基本を学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	ビジュアルデザイン基礎	60	グラフィックデザイナーとして活動している本野智美氏が担当する。視覚的効果の表現力、伝達能力の向上を目指す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	イラストレーション	60	フリーのイラストレーターとして活動している山田ケンジ氏、漫画家でプラモデル企画等の活動もしているたなかよし氏が担当する。パースペクティブの基本的な作図理論と制作方法を学び空間認識力の基礎を身につける。画材(コピックライナー、コピック、色鉛筆を使用予定)の基本的な使い方を身につける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	立体基礎	30	化粧品メーカーにおいてデザイン業務の経験がある鳥羽均氏が担当する。平面以外の表現ができるようになる。箱の展開図などを理解し、パッケージデザインに必要な技術を習得できる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	クレイ	60	クレーアーティストの川内祐司氏が担当する。クレーアニメーションに必要な企画から編集までの総合的取り組みを学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	デザイン発想	30	デザイン事務所経営の甲賀雅章氏が担当する。センスは知識で磨かれることを知る。そして、アイデアのヒントは身近に溢れていることを実感する。それらを通して、思いつきのデザインではなく、説得性、意味性のあるデザインを習慣づける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	コミュニケーションデザイン	30	フリーランスでデザイン業務を行なっている秋山景子氏が担当する。日常生活のなかで普段目にしていないモノや形・色・文字に対して、意識的かつ創造的な視点で認識する態度を身につけ、さまざまな表現の発想法を学習します。また、課題制作のスケジュールを自分で管理を行えるようになることを目指す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	1	産学連携プロジェクト I	30	グラフィックデザイナーの草ヶ谷あつみ氏、他が担当する。デザインアプリの総集編として、地域と連携した実際の制作物に取り組む。クライアントの希望を読み取ったデザイン制作を行う力をつけ、デザイン制作におけるスケジュール管理を学ぶ。また、デザインアプリで学んだillustrator、Photoshopのデザイン系ソフトの使い方の習熟度を高める。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	映像演習	30	AfterEffectの一連の操作を理解することでモーショングラフィックスの制作方法を学び、映像、Webにおける動画コンテンツ制作の理解を深めます。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	写真演習 II	30	フリーカメラマンの萩原一浩氏が担当する。自分で撮影した写真を基に DM ポストカード等のレイアウトを行い作品を制作する。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	コピーライティング	30	デザインの新しい領域であるソーシャルデザインを通して、調査・分析・仮説・企画・実施・検証の重要性と様々なステークホルダーとの協働作業の必要性を実感してもらおう。また、Groupワークの有効性と同時に進行の難しさも体感してもらいたい。結果、企画すること、デザイン開発すること、そしてプレゼンすることのイ・ロ・ハを学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	マーケティング基礎	60	企業にてマーケティング、企画立案に従事していた川松夕見子氏による授業。ビジネスプラン作りの基本となるマーケティングの基礎知識と考え方を学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	CI	30	グラフィックデザイン事務所を経営する杉本光俊氏が担当する。CIの意図、法的内容、制作方法を習得する。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	エディトリアル基礎	30	企画から取材・原稿整理及び管理・印刷手配まで全てを行うことで、雑誌制作のノウハウを理解する。現場と同様のグループワークの勉強ができる。InDesignをはじめとしたillustrator、Photoshopの基本操作の定着。外部の人と接することでの社会人としての話し方、接し方を学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	ユニバーサルデザイン基礎	30	ユニバーサルデザイン、メディアユニバーサルデザイン、バリアフリーデザインなどを正確に理解し、正しく伝える、基本的な知識の習得を目的とする。

文化・教養	グラフィックデザイン科	2	ポートフォリオ制作	30	効果的なポートフォリオのまとめ方について学び、2年間の学習成果をポートフォリオにまとめ、就職活動のツールとして役立てる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	サウンド演習	30	(三浦)アップル社の音楽制作アプリ『 GarageBand 』。アディ社の音楽編集アプリ『 オーディション 』、動画アプリ『 プレミア 』『 アフターエフェクト 』を学ぶ。 (大畑)オーディオトラックを制作する際に、自身のアイデアを表現できるようにする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	グラフィックデザイン演習 I A	90	①Illustrator、Photoshopのオペレーション理解度の定着。 ②様々なタイプの課題を通し、レイアウト力(文字組・配置・見た目のクオリティ)を向上させ、応用力を身につける。完成作品はポートフォリオへ入れる。 ③課題を通して現場と同じ印刷物の制作過程を学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	グラフィックデザイン演習 I B	60	Illustrator、Photoshopを使用し、現場で起こり得る様々なタイプの問題にチャレンジすることで、ソフト使用の理解度を高め、定着させる。印刷物の制作過程を学び、応用力をつける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	ビジュアルデザイン応用 I	30	グラフィックデザイン事務所を経営する黒住政雄氏が担当する。グラフィックデザインを制作するにあたってのデザインソフト数種類のオペレーション及びPCの最低限のテクニック習得。またその前段であるアイデア創出やクライアントとのコミュニケーション能力向上を反復練習により習得。半歩でも1歩でも生徒の意識改革が進み、個人意識向上を目指す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	アドバイジング I	60	コピーライターの松永志郎氏と、グラフィックデザイナーの草ヶ谷あつみ氏2名体制で担当する。 啓蒙広告に取り組むことで社会と向き合う力を養う。情報収集のやり方・企画から表現に着地させるプロセスを体験と広告の構築力を身につける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	パッケージデザイン I	30	化粧品メーカーにおいてデザイン業務の経験がある鳥羽均氏が担当する。 発想やコンセプトから制作、プレゼンテーションまでのデザインプロセスを演習課題を通して経験し実行できるようになる。様々な形態のパッケージの構造を理解し、作成できるようになる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	映像企画	30	訴求したいテーマを絞り、テレビCMとしての効果、意味付け、ノウハウを理解し、実際に企画立案する。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	映像制作 I	90	かつてはグラフィックデザイン事務所に勤務し、現在は映画制作活動を行なっている海野洋二氏と、グラフィックデザイナーの兵庫瓦氏が担当する。 実写の映像演出や、その演出から生まれるアイデア、編集を学びながら、ACジャパン広告学生賞CM部門への応募を目指す。 映像編集ソフト、AfterEffects、Premiere Pro等の操作方法を習得。映像の企画、制作、放映まで全体の流れを勉強する。また卒業制作展にてショー担当の学生をクライアント設定し学生同士が折衝してコミュニケーション能力を養う。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	広告イラスト I A・B	90	ClipStudio(状況によってはPhotoshop)+液晶タブレット+ペンを使用。デジタルツールの基礎力、デジタルイラストレーションの発想力、技術力を身につける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	写真表現 I	90	撮影テーマの決め方-撮影方法-写真のセレクト方法-レイアウトの組み方-イラストレーターを使ったページの作成-業者への発注までを学習。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	Webデザイン応用A	90	テーマと要望(クライアント要件を想定)、サイト制作条件を提示し、そのテーマに沿った①発想出し(訓練)②コンセプト・アイデア出しへと繋げ、③教科書やインターネットを活用したデザインリサーチを徹底的に行い、サイト構築に必要な事項を入念な準備と事前研究・検証を行った後、④サイト全体の構成を構築し(サイトマップ作成)XDアプリを用いて⑤サイトデザインを完成させていく。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	Webデザイン応用B	150	・Web広告に関する講義 ・各種バナー制作(サイズ違い、デザインバリエーション)
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	Web概論	30	・インターネット技術(仕組みやどのように使われているかなど)全般における講義 ・ウェブサイト構築に関する基礎知識およびワークフローの講義 ・WEB広告とアクセス解析についての講義
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	Web設計 I	120	テーマと要望(クライアント要件を想定)、サイト制作条件を提示し、そのテーマに沿った①発想出し(訓練)②コンセプト・アイデア出しへと繋げ、③教科書やインターネットを活用したデザインリサーチを徹底的に行い、サイト構築に必要な事項を入念な準備と事前研究・検証を行った後、④サイト全体の構成を構築し(サイトマップ作成)XDアプリを用いて⑤サイトデザインを完成させていく。
文化・教養	グラフィックデザイン科	2	WebPR I	60	・webリニューアルの企画書作成 / プレゼンテーション資料の作成 ・webサイトのデザイン構成案作成

文化・教養	グラフィックデザイン科	3	マーケティング実践	30	企業の事例をもとにマーケティング戦略を学び、ビジネスや表現における視野を広げることを目標とする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	コミュニケーションデザインⅢ	60	課題に対してあらゆる視点から特長を見いだす力と、表現力に幅ができる。広告の意義・意味を理解し伝えることの大切さを知り、情報を整理する力が身につく。伝えるためのコミュニケーション能力の向上とキャッチフレーズなどのコピーライティング力を養う。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	Web実践	90	「HTML・CSS・jQueryによる中級コーディングスキル」と「WEB実務で必要な知識の習得」を通じて、企画提案から運用までの流れを理解し、小～中規模サイトの構築・サイト運用・レスポンスやユーザビリティを意識したデザイン提案・制作を行うための実践的な力を身につける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	ユニバーサルデザイン	30	ユニバーサルデザイン、メディアユニバーサルデザイン、バリアフリーデザインなどを正確に理解し、正しく伝える、基本的な知識の習得を目的とする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	メディアユニバーサルデザイン	30	ユニバーサルデザインの実証実験・事例研究・分析を踏まえ、ユニバーサルデザインの理解度の確認を目的とし、ここで学んだメディアユニバーサルデザインという考え方・表現を卒業後に現場で発揮し正しく伝えることを目的とする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	キャラクタービジネス	30	戦後手塚治虫氏が確立した漫画・アニメ文化を通して、キャラクター事業やライセンス事業を学習する。また手塚作品の底流にある、反戦・反核・平和・人種や環境による差別の撤廃・環境破壊に対する警鐘等を学習し、人間性の向上を模索する。それに加えて国連が提唱しているSDGsを学習し、手塚治虫の作品を使用した作品に反映させる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	ビジュアルデザインⅣ	30	パッケージなどの商品を単体として見るのではなく、置かれている状況や販売ブースの空間を考えることで、展示方法まで意識した考える力を養い、卒業制作時など、自身の作品展示の空間ブースを意識した作品づくりができるようにする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	パッケージデザインⅡ	30	卒業制作などの作品に応用できる、完成度の高い作品を制作できるようになる。パッケージを応用した、パッケージ以外の作品への応用ができるようになる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	デザインアプリケーションⅣ	90	・CG、実写を含めた実践的な動画コンテンツの制作技術を習得する ・ポートフォリオに向けた動画コンテンツ制作
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	DTP演習Ⅱ	30	DTP実習課題としてDTPソフトを使用し、テーマに沿った物を制作。印刷物に必要な知識・技術を習得する。また、DTP技術向上を目的ではなく手段として習得し、表現手段に造詣を深めてもらう。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	エディトリアルデザイン	90	企画から取材・原稿整理及び管理・印刷手配まで全てを行うことで、雑誌制作のノウハウを理解する。現場と同様のグループワークの勉強ができる。 InDesignをはじめとしたillustrator、Photoshopの基本操作の定着。 外部の人と接することでの社会人としての話し方、接し方を学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	広告イラストⅡ	60	各媒体広告などに使用する「商業用イラスト」を描くスキルの向上を目的とする。 ツールを使い分け、ターゲットや商品内容に相応しいイラストを提案し、作成できるようにする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	デジタルイラストⅡ	30	デジタルスキルの応用力を身につける。人体の構造理解とその表現力を身につける。・世界観を表現できる背景をデザインする力をつける。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	写真Ⅲ	30	撮影方法と判断・現場の作り方、展示で写真の見せ方を学習。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	コマーシャルフォトⅡ	30	多灯のストロボを使い、1灯では出来なかった物の質感及び立体感を表現出来るようになる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	3DデザインⅡ	90	映画、CM、アニメ、ゲームなど広い分野で国内外で広く使われている3DCGツール「Maya」(マヤ)のリギング(アニメーション付けの準備)とアニメーションができるようになることを目標とする。アニメーションから動画作成するにはMayaだけでなく、ゲームエンジンであるUnrealEngine5(UE5)を使う方法も学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	フォトタッチⅡ	30	さまざまな画像を想定したレタッチ技術の向上を目指す。 Photoshopの習熟度を上げる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	PV企画	30	Webサイトや商品PR等、さまざまなシーンで使用されている動画での広告表現について学ぶ。 広告のみならず表現方法の一つとして、一眼レフカメラを活用した撮影を想定し、構成を企画する体験を通して学ぶ。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	動画実習	30	・一眼レフカメラで撮影をする動画制作 ・動画編集の基礎を習得する
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	CM制作	60	「静岡デザイン専門学校」のTVCM・サイネージの制作を通して、商業的な作品を制作し、一貫した映像制作の流れの理解を促す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	Webマーケティング	30	ウェブマーケティングの基礎知識と各種デジタルマーケティング手法を理解し、実践的なスキルを習得する。また、市場分析、戦略立案から実行までを学び、デジタル時代のマーケティングに必要な思考力と技術を養う。

文化・教養	グラフィックデザイン科	3	Web PR	60	Web PRを学ぶことでグラフィックデザインのより良い見せ方・伝え方を知ることができる。その結果、消費者・生活者(ブランド・商品・サービスを買ってくれる人)にの魅力を伝えることができるようになることを目指す。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	Web企画・運営	90	CMS(コンテンツマネージメントシステム)によるWebサイトを制作し、運用する。 グループワークを通じてWebコンテンツの企画・制作を行いながら、サイト運用やデジタル・リテラシーへの理解を深め、ウェブ制作に関連する実践的かつ総合的な能力・技術を習得する。小規模なCMSサイトの構築や運用・更新が出来るようになる。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	Webプログラミング	90	・JavaScriptおよびPHP言語についてプログラミングの基礎知識と基礎技術を身につけ、小規模のWebサイトで利用されている簡単なプログラムコードの解読と修正ができるようにする。 ・WordPress(ワードプレス)にてテンプレートを使った、シンプルなWebサイトの構築ができるようにする。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	動画研究	30	映像で表現する際の引き出しを増やし、伝えたいことを明確にし視聴者に伝えること。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	産学連携プロジェクトⅢ	60	クライアントからの依頼である各種広告媒体を制作する。実践を通してコンセプトワークから制作、完成までを一貫して学ぶ。デザイン開発の50%以上は、リサーチ、分析、コンセプトの抽出、つまり考えることにある。ここがブレると、先進的なアイデアも効果ある表現も出てこないことを身を以て覚える。
文化・教養	グラフィックデザイン科	3	卒業制作	240	【企画】3年間での習内容(紙・Web・動画等)を活かし、社会に通じる商業的デザイン表現・提案を行えるようになる。 【制作】現物制作(場合によってはプロトタイプ)までの制作を行い、作品として完成させる。 【展示】企画内容を分かりやすく伝える展示計画を考え、実施できるようにする。
グラフィックデザイン科				3330	

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
文化・教養	CGデザイン科	1	デッサン基礎	120	「立方体・円柱・円すい・球」など基本形の描き方を習得します。形が正確にとれること、明暗法、遠近法、量感、質感の表し方等、身の回りにあるものをモチーフに表現します。対象をよく観察し、テクニックを身に付け、光と影、風、水など、「美」はうつろい変化するものの中にあることを学びます。
文化・教養	CGデザイン科	1	塑像	60	構築、構造、量、立体感、動勢を触覚で受け取り考察してCG制作に繋げるスキルを身に付ける事を目標とする。
文化・教養	CGデザイン科	1	3DCG I A・B	240	3DCGソフトMayaの基本操作を習得し、作品制作ができる。テキストと各演習の進捗について講師に適切に報告・連絡・相談することができる。演習課題を提出期限までに提出し、何度も修正指示に対応して作品をより良いものにすることができることを目標とする。
文化・教養	CGデザイン科	1	デザインワーク I	60	デザインのアートワーク上での、キャラクター制作に関する基礎部分を学ぶ。動きの表現のための人体構造の知識の獲得と、線画表現に慣れること。クロッキーによる毎日の作画訓練の習慣づけを行う。反復練習を通じて「アウトライン」と「身体の縮尺」の描画能力を肌感覚で身につけることが目標。
文化・教養	CGデザイン科	1	キャラクターデザイン	30	キャラクターを用いた表現方法に関する基礎部分を学ぶ。キャラクターの個性と全身のフォルムのデザインの理解と実践を通じて素養を培う。適切な人体構造を踏まえた動作表現と感情演出の表現を獲得を目標とする。
文化・教養	CGデザイン科	2	デッサン応用	60	石膏像、静物モチーフ、人体デッサンの3つに分けての選択制とする。初回は全員に対して石膏デッサンのレクチャー、その後はそれぞれがグループを組み、3～5つの島を作るイメージで履修時間内で4枚程度の作品を完成させることを目標とする。
文化・教養	CGデザイン科	2	CGアプリケーション II A・B	90	映像制作を取り巻く環境の変化が激しさを増している中、小手先の技術ではなく映像を見る相手に何を届ける事ができるかが、ますます求められてきています。これからのCGや映像を作っていくアーティストに求められる事を講義しながら、まずは届ける手法としてCG・映像業界のスタンダードなツールであるadobe製品を使って自分の中にあるイメージを映像にしていきます。
文化・教養	CGデザイン科	2	CG表現	60	Houdiniの基本操作から始め、モデリングからアニメーション、パーティクルなどを習得する。
文化・教養	CGデザイン科	2	3DCG II A・B	210	リギングの理解: リグ構造を理解し、キャラクターやプロップを適切にコントロールできる。アニメーション原則の応用: タイミング、スクワッシュ&ストレッチ、フォロースルーなどを意識した自然な動きを表現できる。ループアニメーション: ゲームや映像向けのループモーションを制作できる。演技アニメーション: キャラクターに表情や仕草をつけ、感情表現を行う。ポートフォリオ作品制作: コンテスト応募を見据えたハイクオリティな作品を仕上げる。
文化・教養	CGデザイン科	2	CGアートワーク	30	前期の「映像編集基礎」を踏まえ本格的にバーチャルプロダクションでの撮影の知識と技術を学ぶ。バーチャルプロダクションで使う場合のUnrealEngine5 (UE5)の制作や設定の注意事項なども理解する。各班に分かれ、MayaとUE5を使い、VPで使うオリジナルコンテンツをグループで作成する。
文化・教養	CGデザイン科	2	デザインワーク II	60	映像分野における背景・キャラクター、テキストを含めたレイアウトと映像演出とモーションを学ぶ。キャラクターを用いた「絵コンテ」「Vコン」、そのための素材の制作技術の獲得が目標となる。映像演出の範囲内でテキストデータとグラフィックデザインの技術の習得も範疇とする。
文化・教養	CGデザイン科	2	CG企画制作 I	30	実際にLEDパネルにUE5の3DCGを表示して、カメラで撮影実習を行う。クラス全員同時に実習することは困難なので、いくつかの班に分かれて交代で行う。 ※下記に記載されている「授業内容・授業計画」は分かれて行う2つのシラバスになっている。前期はUE5だけを使った手法だが、後期ではバ
文化・教養	CGデザイン科	2	アニメーション I	60	アニメーションの原則(タイミング、スプライン、リギング等)を理解・実践します。テーマに基づいたオリジナル作品を制作し、フィードバックを基に改善。ポートフォリオ作成を通じて、コンペ応募やキャリア形成に役立つスキルを磨きます。
文化・教養	CGデザイン科	2	映像編集基礎	60	UnrealEngine5(アンリアルエンジン5:UE5)の基礎から、質感・ライティング・アニメーションまで総合的に学ぶ。Mayaのモデルやアニメーションを変換してUE5にするので、Mayaの授業の課題の応用も理解する。また、校内にある大型LEDディスプレイを使ったバーチャルプロダクション撮影の基礎も習得する。 ※下記に記載されている「授業内容・授業計画」の9.10回目は班に分かれて行う為、左右で別のシラバスとなっている
CGデザイン科 合計				1170	

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	構造基礎	30	構造力学に必要な算術計算から、力の基礎、力の釣り合い、反力について学ぶ。 また部材に生じる力を理解し、住宅や家具の設計における「構造的な考え方」を学ぶ。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	商品企画	60	特定のキャラクターをモチーフに、プロモーション、展示企画、グッズ企画など得意な分野を選択し、アイデアメモの作成・コンセプトシートの作成・企画書サムネイル・企画書本体・企画に基づいたプロトタイプを順次作成する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	プロダクトデザイン概論	30	授業の前半では、上記の基礎を学び、形態の奥に隠れたデザイナーの意図を読み解くトレーニングを行う。後半では、意匠と構造が密接に結びついている「家具」を中心に実習を行う。実際にデザインを行うことで、表面的な見目に構造がどのように影響しているのかを知り、プロダクトデザインへの理解を深める。 ・写真技術／デジタル一眼レフを使い撮影方法を学んだ後、室内や屋外での撮影実践。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	生活雑貨デザイン	30	雑貨デザイナー/木版画家の安富万里子氏が担当する。 雑貨をデザインするために自分の周りにあるヒントを発見し、実際に試作・検討をする。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	パッケージデザイン	30	デザイン事務所でグラフィックデザイナーを務めた本野智美氏が担当する。 素材の持つ、目に見えない「価値」や「イメージ」に姿を与え、「可視化」するデザイナーの在り方を目標着地点とし、プロダクトにおけるパッケージデザインの発想法を学ぶ。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	照明デザイン	60	照明器具の種類、機能性、照明器具の構造を学び、実際に照明器具を製作する。ヒューマンスケールのモノづくりを実践する。リサーチワークから始まり、模型検討の後、原寸サイズでのモックアップを製作する
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	デザイン図学Ⅱ	30	■フリーハンドによる線の描き方演習 ■美しい線による、具体的なモノのフリーハンドスケッチ/同一のものを様々な角度から立体的にスケッチする。■ラフスケッチしたモノにコピックマーカーによる着彩トレーニング/平面・平面グラデーション表現 ■凹凸面への着彩 ■コーナーエッジの着彩・ハイライト表現(溝引き)によるエッジアールの表現 ■ラフスケッチのコピックマーカーによる背景処理
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	立体造形基礎Ⅱ	60	金属という言葉の中に、金、銀、銅、鉄といったいろいろな性質の異なった材料が含まれるのは知られているが、プラスチックにもポリエチレンやアクリル樹脂、塩化ビニル樹脂などがあり広範囲に渡って使用されている材料であることはあまり知られていない。それらの樹脂の成形方法を学び、この材料がこの先、どのようなデザイン分野に活用出来るかを考えてもらいたい。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	ユニバーサルデザインⅡ	30	・障がい(四肢麻痺、車イス)を持ったユーザーとのコラボレーションによって進める ・ユーザーの気持ち・個性を理解し、解決策を考える ・自助具をデザイン・製作し、ユーザーによる評価を行う ・ユニバーサルデザインのベースとなる、多様性の理解と配慮の実際を学ぶ
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	伝統技法Ⅰ	30	竹細工・漆・染色・指物・挽物・・・静岡には優れた伝統工芸士が多く存在する。研ぎ澄まされた技術とモノづくりに対する考え方、そして伝統技術と今後のモノづくりが向かうべき道とはなにか。第一線で活躍する工芸士達から直接話を伺い伝統工芸の世界に触れ、学生には自らのモノづくりに対する考え方のヒントを得てもらいたい。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	クラフトデザインⅡ	30	銀地金を加工し指輪を製作する。身につける金属製品を作ることで、実践的な造形力を身につける。素材としての金属をより理解し、技術面でのスキルアップを目指す。ワックスによる銀製品も製作し、鑄造工程をより理解し実践する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	プロダクトデザインⅡA・B	60	■コンセプト立案:過去ツールの在り方、素材機能、使用方法を研究し、スケッチ展開し製作テーマを考える。■アイデアスケッチによる展開:コンセプトに基づき、スケッチ実施。閃き・アイデアを機能的で美しい造形となる様ブラッシュアップする。■デザインを進める上で最も重要な工程。アイデアスケッチの質・量で柔軟な思考を養い、造形スキルを身に着ける。■アイデアスケッチ内から2点選択しラフスケッチを完成させ、それぞれコンセプトに合ったネーミングをする。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	デザインアプリケーションⅡ	30	デザイン事務所でグラフィックデザイナーを務めた本野智美氏が担当する。 PCを使用したグラフィックデザイン応用力の習得。専門スキルとの連動として、プロダクト製品とエンドユーザーをつなぐ、コミュニケーションツール(メインビジュアル・ロゴタイプ・パンフレットなど)の制作や指示ができるデザイナー育成を目指す。

文化・教養	プロダクトデザイン科	2	デザインCAD II	60	静岡県工業技術研究所において3DCADソフトSolidWorksのインストラクターを務めている望月達也氏が担当する。 CADソフトのオペレーションを習得する中で、より高度な製品図面の描画を習得する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	マーケティング I	30	・商品開発の裏付けとなるマーケティングの基本概念と、そこを出発点に具体的な企画を組み立てるプロセスを学ぶ。 ・明確なターゲット設定に基づいた新商品企画を考え、企画書にまとめてプレゼンする。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	ポートフォリオ制作 I	30	デザイン事務所でグラフィックデザイナーを務めた本野智美氏が担当する。 自分の情報を伝える手段として、就職面接の際に実践的に活用できるポートフォリオの制作手法を身に付ける。
文化・教養	プロダクトデザイン科	2	プロダクト総合演習 I	120	デザイン事務所「環プロダクツ」代表でプロダクトデザイナーの吉川秀男氏が担当する。 道具＝プロダクトデザインの持つ機能性や、住環境との関係性などデザインに求められることがいささかでも理解されれば、実社会でのアドバンテージとなることが期待できると考えられる。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	シューズデザイン	30	企業内のデザイン部門でプロダクトデザイナーを務めた井上靖久氏が担当する。 足の構造に関する基礎知識、足に起こるトラブルの原因と対策方法の知識、履物の製作に関する基本的な知識を習得する。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	クラフトデザイン	30	駿河和染めの職人である鷲巣恭一郎氏が担当する。伝統工芸を知る。伝統工芸の考え方を学ぶ。伝統工芸をクラフトデザインへ変化させる過程を学ぶ。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	プレゼンテーション技法	30	企業にてマーケティング、企画立案に従事していた川松夕見子氏が担当する。 聞く人にわかりやすく、作品の狙いや魅力を効果的に伝えられるプレゼンテーションを目指して、準備段階での情報整理・シナリオ構成、実施段階での表現・伝達・質疑応答まで、プレゼンの様々な要素をシミュレーションしながら学ぶ。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	卒業制作/マーケティング	30	企業にてマーケティング、企画立案に従事していた川松夕見子氏が担当する。 卒業制作の企画について、マーケティングの分析ツールを活用しながら整理／構成し、その目的や効果を伝わりやすいプレゼンテーションにまとめる。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	卒業制作/展示計画	30	企業内のデザイン部門でプロダクトデザイナーを務めた井上靖久氏と雑貨デザイナーであり、木版画家でもある安富万里子氏が担当する。 予め素材の知識、加工の知識及び実践を経験することにより卒業研究をより幅が広くより深いものにしていく。
文化・教養	プロダクトデザイン科	3	産学連携プロジェクトIV	60	企業内のデザイン部門でプロダクトデザイナーを務めた井上靖久氏と雑貨デザイナーであり、木版画家でもある安富万里子氏が担当する。 予め素材の知識、加工の知識及び実践を経験することにより卒業研究をより幅が広くより深いものにしていく。
プロダクトデザイン科				960	

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	1	建築設計製図ⅠA・B	60	1級建築士事務所代表の小林良行氏が担当する。インテリアを実現するための手書きによる、製図の基礎学習し、インテリア基礎製図の知識と表現力を身につける。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	1	建築環境工学ⅠA・B	60	1級建築士事務所代表の伊達剛氏が担当する。環境に配慮した建築設計を行うための知識を得るため、基本的な光・熱・空気・音等の環境工学について学ぶ。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	1	建築一般構造Ⅰ	30	建築構造の基本と木構造について理解する。建築物にかかる力やいろいろな構造形式を学習します。木構造の構成部材や接合部の仕組みを知り、それらの名称を覚える。最終授業で学習した内容に関する筆記テストを行う。木材の種類の違いを知り、その生産現場の様子を知り、木材の乾燥方法の特性を学ぶ。校外授業で学んだことをレポートにまとめる。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	1	建築材料	60	インテリア・建築の材料に関わるメーカーのショールームの見学、展示会の参加、または、材料に関わるセミナーの参加によって材料を知る。見学後レポートを作成し、提出。 ※見学・セミナーについてはスケジュールの関係により、変更や入替えの可能性あり。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	1	インテリアコーディネーターⅠ	60	インテリアコーディネーター資格取得に向け、試験対策と共に、インテリアデザイン・建築の基礎知識を身につける。講義から過去問題を使った演習を繰り返し、一次試験合格を目指す。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	建築設計製図Ⅱ	60	既存の建物のリフォームプランニングの手法を学ぶ。コンセプト設定から設計手法、プレゼンテーションまで一貫して行う。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	建築計画Ⅰ	60	・プランニングの基礎と製図等を実践的に学ぶ。 ・期限内に課題を完成させて、提出期限を守る。 ・自分の設計したもので模型を作ることを前提に、正確に図面を書くの重要性を知り、今後の学習に活かしていく。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	建築環境工学Ⅱ	30	連続2コマの授業を2回分を前提に、前半でリサーチ+デザインスタディを行い、後半で発表をする。を繰り返す。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	建築設備	30	建築物の設備内容が理解出来る。 現場に於いて他の計画に対して速やかに判断出来る知識、能力を身に付ける。 建築物、環境に対しての省エネ、環境問題に対して対応できる。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	構造力学	30	1級建築士事務所代表の伊達剛氏が担当する。建築における構造の知識を身につけるため、身近な材料を使って構造物を作る。力のかかり方、支える力等実践を通して学ぶ。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	建築一般構造Ⅱ	30	1級建築士事務所代表の清水利至氏及び小沼勝也氏が担当する。木造建築、非木造建築の構法や建築材料について学ぶ。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	建築法規	30	1級建築士事務所代表の中野年浩氏が担当する。 建築基準法を中心に基本となる法令等について学習する。建築物は新築するときに限らず、増築・改修や用途変更などにおいても確認しなければならない項目があり、演習などを通じてこれらを学ぶ。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	インテリアコーディネーターⅡ	60	インテリアコーディネーターの岩崎京子氏が担当する。インテリアに関する幅広い商品知識を身につけ、住宅、建築・インテリアエレメント等さまざまなフィールドで活躍できる知識を習得する。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	パース技法Ⅱ	30	①1消点パース、2消点パース、その他の透視図の描き方を習得していく。 ②授業時間内でパースを立ち上げ、着色まで仕上げていくことを意識し、繰り返し行う。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	照明設計Ⅰ	30	照明器具の種類、機能性、照明器具の構造を学び、実際に照明器具を製作する。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	インテリアモデル	30	他授業との連携により計画された図面(条件)を基に実際の建築模型の組立て方を検討し制作する。空間構成を把握すること、プレゼンツールとして有効活用することを学ぶ。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	インテリアデザイン	60	2年次修了課題のターゲット設定、コンセプト設定、事例の調査 内観パース作成、コンセプトボード作成
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	店舗デザイン概論	30	実在する空間を把握する作業、ブランドイメージを汲み取る作業、手を動かす(作図、模型)感覚を学習する。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	空間コーディネーター実践	30	VMDは店のメッセージやブランド価値を伝え、お客様視点に基づく店づくり方法であり、店舗設計において、商品の展示陳列まで計画するVMDは欠かせない技術である。VMDの基礎知識を学び、実習を通してウィジュアルプレゼンテーションのスキルを習得する。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	エクステリアプランニング	30	エクステリアの基本知識。実際の業務に役に立つ知識も学習。
文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	ポートフォリオ制作Ⅰ	30	プレゼン力のある、それぞれの個性が伝わるポートフォリオの制作。

文化・教養	インテリア・空間デザイン科	2	マーケティング I	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネスの裏付けとなるマーケティングの基本概念と、そこを出発点に具体的な企画を組み立てるプロセスを学ぶ。</li> <li>・産学連携プロジェクトの課題を理解し、物件情報や周辺環境、ターゲット顧客のニーズを調査/分析することで、クライアントに対して根拠と説得力のある企画プレゼンを行う。</li> </ul>
文化・教養	インテリアデザイン科	3	基礎製図ⅢA・B	90	2級建築士製図試験対策として、手書き製図を時間内に完成させるための方法を習得する。
文化・教養	インテリアデザイン科	3	ポートフォリオ制作Ⅱ	30	インテリアコーディネーターの岩崎 京子氏が担当する。 2年次に制作したポートフォリオをさらにクオリティアップさせ、就職面接の際に実践的に活用できるポートフォリオの最終完成を目指す。
インテリア・空間デザイン科/インテリアデザイン科				1020	

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
文化・教養	フラワーデザイン科	1	デザインアプリケーション I A・B	60	グラフィックデザイナーの九島亮氏が担当する。デザインの現場で必須アプリであるデザイン系ソフト、Illustrator、Photoshopの基本操作を習得する。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	フラワーアレンジメント I	90	フラワーショップを経営し、フラワーアレンジメント教室で指導しているフローリスト増田博氏による授業。生花フローリストとして必要な知識を身に付けることができ、オリジナリティ豊かな作品を制作することができる。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	園芸 I	90	園芸店を営みグリーンアドバイザー園芸ソムリエの資格を持つ設楽和男及び、フラワーサロンと小規模ディサービスを運営している田島和子氏が担当する授業。四季の植物の育て方と用土、肥料など園芸基礎を学ぶ事によりお客様からの園芸相談や商品解説を時代に合った方法、言葉で解説でき実習作業でより理解も深まるようになる。又、新しい園芸の楽しみ方の提案もできるようになる。また園芸福祉、園芸療法という言葉が社会に広まる中、知識を持っていることで社会に出ての自信になる。老人ホームでの実習体験を活かし、高齢化社会で活躍する人材になる。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	接客マナー	30	ハーブとアロマのお店を経営し、カラーイメージアナリスト、アロマセラピスト他、数多くの資格を持つ森野裕子氏が担当する授業。フラワーショップの販売員としての基礎知識を習得できる。授業を通じてコミュニケーションスキルを向上する。人前でも臆することなく自信を持って堂々と話ができるようになる。美しい立ち居振る舞いができる。正しいかつぜつ、正しい敬語を使い、好印象を与える接客ができる。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	フラワービジネス論	60	園芸店を営みグリーンアドバイザー園芸ソムリエの資格を持つ設楽和男が担当する授業。フラワービジネスの基本知識の習得。産地生産、市場流通、経営、マーケティングの基礎的な知識を身につけることが出来る。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	ショップマネジメント I	30	公認会計士の資格を持つ松本真由美氏が担当する授業。店舗運営に必要な売上・仕入と在庫、利益等、計数管理に関する基本知識を習得する
文化・教養	フラワーデザイン科	1	キャリアプラン I	60	NPO法人 日本プロフェッショナル・キャリア・カウンセラー協会会員の太田稔子氏が実施する授業。コミュニケーション能力を高め、社会人としての基本的マナーを身につけ、自分らしさの発見とスキルアップし、就職に必要な提出書類作成方法を学ぶことができる。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	ブライダルコーディネーター	60	全日本ブライダル協会認定講師 山本知子氏、全日本ブライダル協会認定講師 榊ブライダルハウスの宇佐美晴美氏が担当する授業。ブライダル業界において基本的な知識を学習し、全日本ブライダル協会ブライダルフラワープランナーの資格取得を目指す。
文化・教養	フラワーデザイン科	1	産学連携プロジェクト I	30	フラワーサロンと小規模ディサービスを運営している田島和子氏が担当。商品開発やイベントなどを実際に手掛ける。社会の中でデザイン力を活かす。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	デザイン発想・造形基礎実技 II	60	1年次で学んだ基礎をもとに、より深く完成度の高い作品制作を目指す。学内に制作展示をする『造形と花』では、プレゼンテーションも含めた実習を行う。また、作品の撮影や卒業制作のデザイン・スケールモデルの制作にも取り組む。多くの素材や他の作品に触れる機会により、素材の扱い方や表現方法の幅を広げていく。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	フラワーアレンジメント II	60	フラワーアレンジメント I で学んだ基礎を踏まえ、フローリストとして必要な技術や感性を向上させる。生花だけではなく、造形と組み合わせることで、表現の幅を広げる。模擬ブライダル実習では、テーマに合わせた、会場フラワープランの提案、制作を行う。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	イベントアレンジメント II	30	ワイヤー等資材を使用し生花の加工技術を習得する。用途に合わせた生花の扱い方、ディスプレイ装飾の学習。(卒業制作への応用として)
文化・教養	フラワーデザイン科	2	ブライダルフラワーアレンジメント	30	フラワーアレンジメント I で学んだ基礎を踏まえ、フローリストとして必要な技術や感性を向上させる。生花だけではなく、造形と組み合わせることで、表現の幅を広げる。模擬ブライダル実習では、テーマに合わせた、会場フラワープランの提案、制作を行う。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	生け花	30	池坊・国風華道会の華道を学ぶ。日本人として、日本伝統文化である生け花の基本に触れると共に、花材の持つさまざまな可能性を探求し、花に関するエキスパートになることを求める。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	フラワー装飾法 II	60	1年時に学んだ花の処理、形を理解し更に時間内に国家検定フラワー装飾3級の項目を完成させる。筆記試験対策を行う。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	園芸 II	120	実店舗で実習する事で、店頭での対応、仕事内容が具体的に理解でき、即役立つことを学ぶ。

文化・教養	フラワーデザイン科	2	環境デザイン論Ⅱ	30	地球の生態系に豊かさをもたらすことに、花の登場は大きな役割を果たした。花の美しさや不思議な構造が花と関わる生き物たちの多様性に関係していることについて、事例を挙げて説明する。花の生存戦略や、生物との共進化を通して、花の多様性の意味を理解したい。草花遊びなどの体験や環境教育も紹介する。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	ビジネスプランニング	60	・ビジネスの裏付けとなるマーケティングの基本概念と、そこを出発点に具体的な企画を組み立てるプロセスを学ぶ。 ・クライアントに提案するフラワービジネスを題材に、情報収集やリサーチ、コンセプトワーク、仮説検証、プレゼンツール作成や表現手法等を実習し、最後にクライアントへプレゼンする。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	ラッピング装飾	30	日本の流通業界で顧客サービスの内容を考えるとき忘れてはならないものにギフトラッピングのサービスがある。接客の一環として、また他店と差別化として重要な位置づけがされている。顧客サービスのひとつである。商業ラッピング検定講座ではビジネスにおけるギフトラッピングを正しく理解し接客の中で使えるラッピングの手法を身に付ける。
文化・教養	フラワーデザイン科	2	ショップマネージメントⅡ	30	店舗運営において必要な売上・仕入・在庫・利益等に関する基本知識を、実習店舗の企画・運営・終了後の分析を通し、実践的に理解する
フラワーデザイン科 合計				1050	

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
衛生	美容科	1	衛生管理 I	60	美容師は顧客と直接に接し「美しく生きる」という願いを叶える職業であり自己ばかりでなく従業員や顧客の健康にも留意しなければならないことから学生から美容師として必要な「衛生管理」の知識を修得する目的とする。美容師国家試験に合格するための必要な知識を取得する。
衛生	美容科	1	美容保健 I	60	皮膚・毛髪・人体の構造、機能に関する科学的また知識を美容技術と関連させながら学ぶ。なぜ美容で人体の構造及び機能を関連させながら学ぶ必要があるのかを考察する。
衛生	美容科	1	化粧品化学	60	化粧品原料を主軸に美容師として必要な化粧品の「成分」「用途機能」「製品特性」等に関する知識を身に付ける。美容師の業務の中で常に扱う化粧品・医学部外品類を正しい使用目的で扱うことの重要性を学ぶ。
衛生	美容科	1	美容文化論 I	30	美容文化に関する知識を学び身に付け、来るべき時代の要請に応えられるデザイナーになることを目的とする。各時代における髪型・化粧・服装の変遷に関わる知識を身につける。
衛生	美容科	1	美容技術理論 I	90	美容の業務を安全かつ効果的に行うため、道具・器具・機械等の正しい取り扱いや、理論に基づいた施術法を学ぶ。国家試験の合格基準を満たす土台を築く。
衛生	美容科	1	美容実習 I	420	衛生的であり、安全な施術を効果的に行えるよう、美容の基礎技術を身につける。国家試験実技試験の土台を1年で築く。
衛生	美容科	1	美容総合実習 I	90	日本メイクアップ検定(3・2級)の合格を目指す。メイクの基礎技術を身につけると共に色の知識や、トータルビューティーを学ぶ。
衛生	美容科	1	美容総合理論 I	30	トータルビューティーを学ぶことで、美容師に必要なトレンドを知ることや、センスを磨ききっかけの作り方を知識や、理論を通して、身につける。
衛生	美容科	1	修了制作	30	1年間の学びを活かし、それぞれの個性を表現する。
衛生	美容科	2	関係法規	30	美容業に従事するために必要な、美容師法並びに衛生関連法等美容業に関連する各法律等の正しい知識を身につけて、美容師試験の合格を目指す。
衛生	美容科	2	衛生管理 II	30	美容師法に基づく内容の把握する。衛生管理の重要性・必要性を身に付ける。美容師国家試験の合格するための必要な知識を取得する。卒業後も直結する内容も多いため理解度を上げる。
衛生	美容科	2	美容保健 II	30	皮膚・毛髪・人体の構造、機能に関する科学的また知識を美容技術と関連させながら学ぶ。なぜ美容で人体の構造及び機能を関連させながら学ぶ必要があるのかを考察する。また、皮膚化学を知ることにより、美容がどのように人体に影響するのかを学ぶ。
衛生	美容科	2	美容文化論 II	30	美容文化やファッションに関する知識や歴史を身に付け、幅広いデザイン提案ができる美容師になることを目指す。現在は過去の上に成り立っていることを理解し、またファッションや時事の出来事との繋がりを意識することがこれからの歴史を創っていく原動力となる。
衛生	美容科	2	運営管理	30	職業理解と、業界理解を深める。また、それに付随する諸々の知識を身につけ、業界で活躍できる基礎を作る。
衛生	美容科	2	美容技術理論 II	60	美容技術の基礎を学び、職業意識を高めると共に美容の仕事の充実感を知る
衛生	美容科	2	美容実習 II	480	国家試験課題合格レベルに値する完成度と減点項目・減点数の把握
衛生	美容科	2	美容総合実習 II	90	お客様の心地よいタイミングやトーンで声掛けができる モデルの状態を判断し、適切な提案や判断ができる 期待以上のシャンプー・マッサージができる
衛生	美容科	2	美容総合理論 II	30	・顧客意識を高め、お客様に喜ばれる接客ができるようになる。 ・コミュニケーションスキルを高め、チームで仕事をすることの重要性を学ぶ。 ・就職活動に向けての心得と対策を学ぶ。
衛生	美容科	2	卒業制作	30	ヘアショーを通じてチームとして企画する力、表現する力を身につける。
美容科 合計				1710	

分野	学科	学年	科目名	時間	内容
衛生	ヘアメイク科	1	衛生管理 I	60	美容師は顧客と直接に接し「美しく生きる」という願いを叶える職業であり自己ばかりでなく従業員や顧客の健康にも留意しなければならないことから学生から美容師として必要な「衛生管理」の知識を修得する目的とする。美容師国家試験に合格するための必要な知識を取得する。
衛生	ヘアメイク科	1	美容保健 I	60	皮膚・毛髪・人体の構造、機能に関する科学的また知識を美容技術と関連させながら学ぶ。なぜ美容で人体の構造及び機能を関連させながら学ぶ必要があるのかを考察する。
衛生	ヘアメイク科	1	香粧品化学	60	香粧品原料を主軸に美容師として必要な香粧品の「成分」「用途機能」「製品特性」等に関する知識を身に付ける。美容師の業務の中で常に扱う化粧品・医学部外品類を正しい使用目的で扱うことの重要性を学ぶ。
衛生	ヘアメイク科	1	美容文化論 I	30	美容文化に関する知識を学び身に付け、来るべき時代の要請に応えられるデザイナーになることを目的とする。各時代における髪型・化粧・服装の変遷に関わる知識を身につける。
衛生	ヘアメイク科	1	美容技術理論 I	90	美容の業務を安全かつ効果的に行うため、道具・器具・機械等の正しい取り扱いや、理論に基づいた施術法を学ぶ。国家試験の合格基準を満たす土台を築く。
衛生	ヘアメイク科	1	美容実習 I	420	衛生的であり、安全な施術を効果的に行えるよう、美容の基礎技術を身につける。国家試験実技試験の土台を1年で築く。
衛生	ヘアメイク科	1	美容総合実習 I	90	日本メイクアップ検定(3・2級)の合格を目指す。メイクの基礎技術を身につけると共に色の知識や、トータルビューティーを学ぶ。
衛生	ヘアメイク科	1	美容総合理論 I	30	トータルビューティーを学ぶことで、美容師に必要なトレンドを知ることや、センスを磨ききっかけの作り方を知識や、理論を通して、身につける。
衛生	ヘアメイク科	1	修了制作	30	1年間の学びを活かし、それぞれの個性を表現する。
衛生	ヘアメイク科	2	関係法規	30	美容業に従事するために必要な、美容師法並びに衛生関連法等美容業に関連する各法律等の正しい知識を身につけて、美容師試験の合格を目指す。
衛生	ヘアメイク科	2	衛生管理 II	30	美容師法に基づく内容の把握する。衛生管理の重要性・必要性を身に付ける。美容師国家試験のに合格するための必要な知識を取得する。卒業後も直結する内容も多いいため理解度を上げる。
衛生	ヘアメイク科	2	美容保健 II	30	皮膚・毛髪・人体の構造、機能に関する科学的また知識を美容技術と関連させながら学ぶ。なぜ美容で人体の構造及び機能を関連させながら学ぶ必要があるのかを考察する。また、皮膚化学を知ることにより、美容がどのように人体に影響するのかを学ぶ。
衛生	ヘアメイク科	2	美容文化論 II	30	美容文化やファッションに関する知識や歴史を身に付け、幅広いデザイン提案ができる美容師になることを目指す。現在は過去の上に成り立っていることを理解し、またファッションや時事の出来事との繋がりを意識することがこれからの歴史を創っていく原動力となる。
衛生	ヘアメイク科	2	運営管理	30	職業理解と、業界理解を深める。また、それに付随する諸々の知識を身につけ、業界で活躍できる基礎を作る。
衛生	ヘアメイク科	2	美容技術理論 II	60	美容技術の基礎を学び、職業意識を高めると共に美容の仕事の充実感を知る
衛生	ヘアメイク科	2	美容実習 II	480	国家試験課題合格レベルに値する完成度と減点項目・減点数の把握
衛生	ヘアメイク科	2	美容総合実習 II	90	お客様の心地よいタイミングやトーンで声掛けができる モデルの状態を判断し、適切な提案や判断ができる 期待以上のシャンプー・マッサージができる
衛生	ヘアメイク科	2	美容総合理論 II	30	・顧客意識を高め、お客様に喜ばれる接客ができるようになる。 ・コミュニケーションスキルを高め、チームで仕事をすることの重要性を学ぶ。 ・就職活動に向けての心得と対策を学ぶ。
衛生	ヘアメイク科	2	卒業制作	30	ヘアショーを通じてチームとして企画する力、表現する力を身につける。
美容科 合計				1710	