

2023年度シラバス

ファッションビジネス科 1年

授業科目	必・選の別	年間授業時間数	単位数	担当教員	業界実務経験	ページ
ファッションビジネス	必修	90	3	面田 憲郎	有	2
市場調査 I	必修	90	3	面田 憲郎	有	4
リテールマーケティング I	必修	90	3	笠原 敏正	有	6
ビジュアルマーチャダイジング I	必修	45	1.5	小池 寛子	有	8
ファッションブランディング I	必修	45	1.5	平山 宙歩	有	10
ファッション画	必修	90	3	松本 和子	有	12
ファッション造形	必修	90	3	小堀 雅恵 / 福原 葉瑠子	有	14
素材 I	必修	45	1.5	島田 朋子	有	16
ファッション論	必修	45	1.5	清水 早苗	有	18
カラー	必修	90	3	落合 里美	有	20
パソコンワーク	必修	90	3	塚田 大祐	有	22
コミュニケーションマナー	必修	45	1.5	秋山 美子	有	24
英会話 I	必修	45	1.5	NATHAN/JERRY	無	26
校外研修 I	必修	30	1	福原 葉瑠子	無	30
インターンシップ I	選択	30	1	福原 葉瑠子	無	32
ショープロデュース I	選択	30	1	福原 葉瑠子	無	34
ショーフィッター I	選択	30	1	福原 葉瑠子	無	36
ショーヘアメイク I	選択	30	1	猪股 義明 / 成田 幸代	有	38
ショーモデルウォーキング I	選択	30	1	三島 亜希子	有	40

科目名	ファッションビジネス	教員名	面田 憲郎
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>◎アパレル業界において業務上必要である基本的なビジネス知識への理解を第一に考え、あわせてファッション業界の全体像を理解しつつ、ファッションビジネスの幅広い習得を目指します。また衣服の流通システムを理解するとともに、ブランドやショップへの理解、業界用語などを幅広く習得していきます。</p> <p>◎一年を通して、業界知識、ファッション感度の向上、制作物を通じ、感性とプレゼン力の向上を目指します。</p> <p>◎ファッションビジネスへの理解を深め進路の幅を広げ、業界の多種多様な仕事へアプローチできる人材への成長を目指します。</p>		
到達目標	<p>◎アパレル業界の全体像の把握、専門用語の理解</p> <p>◎マップ制作(視覚的にまとめたもの)を通じて講義内容の復習と思考力、編集力、美意識を高めていく。</p>		
授業の方法	<p>◎ファッションニュース、トレンド、社会情勢などタイムリーな時事問題を取り上げつつ、ファッションビジネス、ブランドビジネスや知識、アパレル業界を取り巻く環境を理解していく。</p> <p>◎講義・実習を交える。講義では座学だけにならないよう学生参加型の内容とする。</p> <p>◎インプットのみにならないようアウトプットする場面も設ける。</p>		
成績評価の方法	<p>◎課題の内容・出来栄え(含む提出期限) 70%</p> <p>◎テスト 30%</p> <p>◎授業、課題に対する積極性・授業態度(マナー) 加点+0 ~ 10%</p> <p>◎発表の態度・わかりやすさ 加点+0~10% ◎出席率 加点+0~15%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			
教員の実務経験	<input checked="" type="radio"/> 無 実務概要(販売、営業、ディレクター、人材コンサル、スタイリスト)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	授業予定、制作・提出方法、イントロダクション
2回	ファッションビジネス基礎	導入、生活者とファッション企業の関係
3回	↓	ファッションビジネスと生活者ニーズ・ウォンツ
4回	↓	ファッション業界の仕組み
5回	↓	ファッション小売産業と現状・今後
6回	↓	その他アパレル産業の概要・形態
7回	↓	EC業界の現状と今後
8回	↓	消費者行動とファッション表現
9回	↓	マーケティング基礎
10回	↓	マーケティング戦略・ポジショニング
11回	↓	リテールマーチャンダイジング基礎
12回	↓	係数から捉えるファッションビジネス
13回	↓	ファッション商品知識
14回	↓	ブランド、ショップからみるファッションビジネス・知識
15回	前期まとめ	前期まとめテスト
16回	顧客とファッション	顧客とファッション商品の細分化
17回	↓	ファッションテイスト 解説、店舗調査
18回	↓	ファッションテイスト 制作、感性イメージについて
19回	↓	ファッションイメージ感性分析① ソフィスティケート マップ制作
20回	↓	ファッションイメージ感性分析② モダン マップ制作
21回	↓	ファッションイメージ感性分析③ マニッシュ マップ制作
22回	↓	ファッションイメージ感性分析④ アクティブ マップ制作
23回	↓	ファッションイメージ感性分析⑤ カントリー マップ制作
24回	↓	ファッションイメージ感性分析⑥ エスニック マップ制作
25回	↓	ファッションイメージ感性分析⑦ ロマンティック マップ制作
26回	↓	ファッションイメージ感性分析⑧ エレガント マップ制作
27回	↓	ファッションイメージトレンド まとめ 各イメージとの関連
28回	総括	後期のまとめテスト
29回	↓	これからのファッションファッションビジネスへの視点
30回	↓	就職活動について

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	市場調査 I	教員名	面田 憲郎
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>市場調査は、何故しなければいけないのか？</p> <p>常に変化するファッションの最新情報をタイムリーに収集する重要性を確認します。</p> <p>最初にワードローブを点検し、その特徴、傾向を共有し、同一アイテムの店舗調査をします。</p> <p>また、最新のファッション雑誌等の内容から現在のファッショントレンドを探っていきます。</p> <p>さらに、街中(青山・表参道・原宿)にて観察調査(街・店舗)を実施し、ファッションの今を探ります。</p> <p>「現場で実際に見て発見したこと」を撮影写真とコメントでまとめ楽しさを味わいます。</p>		
到達目標	<p>◎業界人にとって、「市場調査の必要性」を認識すること</p> <p>◎青山・表参道・原宿にて、「店舗」の調査を通じて「現在のファッショントレンド」を把握する。</p> <p>◎街や店舗を時系列に調査・分析することで、「変化を発見する」楽しさを味わうこと。</p> <p>◎観察調査(店舗)の手法を習得し、就職活動における情報収集に活用できること。</p> <p>◎街・店・人を観察すること＝感性や創造性を高め、時代を感じ取ること。</p> <p>◎市場調査の基本知識(意義と種類・手法)を理解すること。</p>		
授業の方法	<p>◎講義・実査・実習を交えて授業に飽きないように指導する。</p> <p>◎店舗調査から、分析結果を写真とコメントで的確に表現できるように指導する。</p> <p>◎市場調査を通じてファッションの楽しさ、学ぶ意欲を高めていく。</p>		
成績評価の方法	<p>◎課題の内容・出来栄(含む、提出期限) 100%</p> <p>◎授業、課題に対する積極性・授業態度(マナー) 加点+0~10%</p> <p>◎発表の態度・分かりやすさ 加点+0~10%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			
教員の実務経験	<input checked="" type="radio"/> 有 ・ 無 実務概要(販売、営業、ディレクター、人材コンサル、スタイリスト)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション～リサーチ	授業内容、評価方法、市場調査の意義
2回	アイテム&ワードロープリサーチ①	S/S ワードロープ実査、まとめ
3回	↓	↓
4回	ファッショントレンドリサーチ	S/S トrendリサーチ実査 校舎内で実施
5回	↓	S/S トrendリサーチ まとめ
6回	ファッションタウンリサーチ①	S/S 表参道・青山エリア 街と店舗 実査
7回	↓	S/S 表参道・青山エリア 街と店舗 実査・まとめ
8回	↓	S/S 表参道・青山エリア 街と店舗 まとめ
9回	ファッションショップリサーチ①	S/S 表参道・青山エリア 店舗・アイテム 実査
10回	↓	S/S 表参道・青山エリア 店舗・アイテム 実査・まとめ
11回	↓	S/S 表参道・青山エリア 店舗・アイテム まとめ
12回	アイテム&ワードロープリサーチ①	A/W ワードロープ実査、まとめ
13回	↓	↓
14回	ファッションタウンリサーチ②	A/W 表参道・青山エリア 街と店舗 実査
15回	↓	A/W 表参道・青山エリア 街と店舗 実査・まとめ
16回	↓	A/W 表参道・青山エリア 街と店舗 まとめ
17回	ファッションショップリサーチ②	A/W 表参道・青山エリア 店舗・アイテム 実査
18回	↓	A/W 表参道・青山エリア 店舗・アイテム 実査・まとめ
19回	↓	A/W 表参道・青山エリア 店舗・アイテム まとめ
20回	店舗比較調査	対象店舗双方を視察・調査し、方針、内容の改善を掴む
21回	↓	↓
22回	ファッションSCリサーチ	表参道・青山エリア SC 実査
23回	↓	表参道・青山エリア SC 競合店調査 実査・まとめ
24回	↓	表参道・青山エリア SC 競合店調査 まとめ
25回	コーポレートリサーチ	ファッション企業を調査 顧客・市場・競合の観点からまとめる
26回	↓	↓
27回	コレクショントレンドリサーチ	2023AW コレクションブランドの店舗・アイテムトレンド 実査
28回	コレクショントレンドリサーチ	2024AW コレクションブランドの店舗・アイテムトレンド 実査 まとめ
29回	総括	ファイル、データチェック、記事のライティングまとめ
30回	↓	↓

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	リテールマーケティングⅠ	教員名	笠原 敏正
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>アパレル業界において成果を出すためには、基本を学び、理解し実践力を身につけていくことが重要です。</p> <p>その為には、物事の作法や決まりを理解し、知識を増やして知恵に変えていくことが重要です。</p> <p>学びの中で自ら考え行動することで、小さな気づきや発見を積み重ねていきます。</p> <p>時代の変化や身近な話題を、授業の中で会話を通して楽しく学んでいきます。</p> <p>授業の中で学んだことは、社会に出てから実践を通して活かせることを目的とします。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・お客様に愛される人柄(笑顔の重要性)と接客スキルを身につけます。 ・商品が納品されてから店舗運営までの一連の流れを理解します。 ・お客様へのアプローチから接客、販売技術を身につけます。 ・能動的な行動力を通してコミュニケーション力を高めます。 ・ファッション販売能力検定3級合格を目指します。 		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・テキストと課題を中心に、座学と実践に取り組み理解を深めます。 ・予習と復習のルーティーンを通して学習能力を高めます。 ・定期的に過去の問題に取り組み、解答と解説から理解を深めます。 		
成績評価の方法	<p>出席／40%</p> <p>授業態度／10%</p> <p>課題／30%</p> <p>期末テスト／20%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>授業以外の進路に対しての相談やアパレル業界の仕事内容等、</p> <p>気になることがあれば気軽にご相談ください。</p>		
教員の實務経験	<p>(有)・無 實務概要(アパレル企業でのブランドディレクション、マネージメント等)</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	自己紹介/授業の進め方/社会人に向けての心構え
2回	ファッション販売知識	ファッションとは/販売とは/小売業の業種・業態
3回	↓	売り場への期待値/求められるサービス
4回	ファッション販売技術	購買体験ワーク/基本マナー/電話対応
5回	↓	お客様の購買心理と対応
6回	↓	コンサルティングセールス
7回	↓	課外授業
8回	商品知識	アイテム知識/インナーウェア/装飾雑貨
9回	↓	素材の種類と加工/シルエットの知識
10回	↓	過去問の取り組みと解説
11回	↓	過去問の取り組みと解説
12回	↓	衣服の構成とディテール
13回	↓	柄の種類と特徴/色彩と配色の知識
14回	前期テスト	前期テスト
15回	接客スキルの振り返り	ロールプレイング
16回	前期の振り返り	前期の振り返り
17回	商品知識	サイズの知識/品質管理/副資材の知識
18回	↓	ロールプレイング
19回	売り場づくり	VMDとは/購買心理と動き/売れる店と売れない店
20回	↓	マーチャндаイズプレゼンテーション
21回	マーケティング	マーケティングの基礎知識
22回	↓	ファッション店舗のマーケティング
23回	↓	過去問題の取り組みと解説
24回	↓	過去問題の取り組みと解説
25回	↓	顧客満足度を高めるための情報収集
26回	販売スタッフの業務	1日の仕事の流れ/販売業務/付帯業務
27回	↓	店舗計数知識/数字から読み取れる状況
28回	↓	計数問題/ミーティングワーク
29回	後期テスト	後期テスト
30回	総括	1年の振り返り

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	ビジュアルマーチャンダイジング I	教員名	小池 寛子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>ビジュアルマーチャンダイジング (VMD: Visual Merchandising) とは、商品の購入を促すために 行う視覚的な手法のことです。</p> <p>お客様のメンタルとフィジカル両方に効果的に働きかけるVMDとは何か。</p> <p>カスタマーショッピングエクスペリエンスを高めるVMDとは何か。</p> <p>リサーチを通して「観察」する眼と「分析」する力を伸ばし、VMDを「計画」「実施」する能力を育てます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ビジュアルマーチャンダイジングの基礎理論を理解すること。 ・効果的な売り場づくり、商品陳列の基本を習得すること。 ・VMDとブランディングの関連性について理解すること。 ・VMDとマーケティングの関連性について理解すること。 ・3Dのデザイン力、クリエイティブ力を養うこと。 		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・講義を通して理解力を深める。 ・リサーチを行うことで、VMDに対する観察力と分析力を向上させる。 ・実習で基礎的スキルを身につける。 ・作品製作でクリエイティブ力を養う。 		
成績評価の方法	<p><前期> ・課題① 課題:30% ・課題② レポート:70%</p> <p><後期> ・課題③ 実習:30% ・課題④ プラン/デザイン:70%</p> <p>◎課題の提出期限遅れ:減点 -1~-15点 ◎欠席:減点 -1~-15点</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			
教員の實務経験	<input checked="" type="radio"/> 有 實務概要(外資系ブランドでVMDとして20年勤務)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	VMD基礎	VMDとは？
2回	ショップVMD①	商品カテゴリー/グルーピング/ゾーニング
3回	ショップVMD②	VP/PP/IP
4回	ショップVMD③	什器種類、什器レイアウトとカスタマー動線①
5回	ショップVMD④	什器レイアウトとカスタマー動線②
6回	カラー	カラーによるVMD
7回	デザイン基礎	ウインドウデザイン/平面図・立面図
8回	ショップレポート発表	ショップレポートのプレゼンテーション
9回	ショッププランニング①	ショッププランニング
10回	ショッププランニング②	ショッププランニング
11回	仮ショップ実習	商品ディスプレイ、商品構成、空間構成の実践
12回	↓	↓
13回	↓	↓
14回	ショッププランニング③	ショッププランニング/ウインドウデザイン
15回	ショッププラン発表	ショッププランのプレゼンテーション

1日3時間 × 15回 = 45時間

科目名	ファッションブランディング I	教員名	平山 宙歩
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>授業のゴールは、チームで今までにない自分たちのブランドを作り上げること。</p> <p>自由な発想で、Z世代ならではの斬新な切り口のブランディングを期待しています。</p> <p>その為には、なぜそのブランドが、何のために存在しているかの理由が必須。</p> <p>このなぜを言語化、ビジュアル化し、1つのブランドを作るまでの道のりを学ぶ授業。</p> <p>一緒に、洋服を通して今までにないワクワクを作り上げていきましょう。</p>		
到達目標	<p>なぜ、ブランディングが必要なのかを自分のブランドを通じて実感する。</p> <p>自分が社会に出た際に、働くブランドの哲学を理解し、正しい方向へ最短距離で進めるように導く。</p> <p>洋服を通して世の中の新しいワクワクを作れる人材を育成する。</p>		
授業の方法	<p>基本的には講師と生徒のセッション方式。</p> <p>打ち合わせに重きを置き、対話をしながら作り上げていくスタイル。</p> <p>ゴールは年3回の発表がメインで、たどり着くまでの工程を一緒に思案していく。</p> <p>ブランディングの道しるべとして、年2回トレンドセミナーと講師自身が直接赴く海外情報を伝え、今と先の空気感を実感できるようにしていく。</p>		
成績評価の方法	<p>・課題 60% ・テスト 30%</p> <p>・普段のスタイリング 10%</p> <p>・課題／提出物に対する積極性／授業態度 加点+0~10%</p> <p>・出席率 加点+0~15%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>普段からなぜその服を着ているのか？</p> <p>言語化できるよう自分自身をしっかりとブランディングしてってください。</p>		
教員の実務経験	<p><input checked="" type="radio"/> 有 実務概要(ADAM ET ROPEチーフMD・フリーディレクター)</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーショントレンドとは？	トレンドのできる仕組みを解説
2回	オリエンテーション コレクションとトレンド	コレクションとトレンドの関連性を講義
3回	なりたい職種につくために	アパレル内部の構造と職種の説明
4回	コンペTシャツ作成①	Tシャツデザイン作成 実際のコンテストへ応募①
5回	アスプリ様展示会①	アスプリ様展示会説明 アスプリ奥村社長
6回	コンペTシャツ作成②	Tシャツデザイン作成 実際のコンテストへ応募②
7回	アスプリ様展示会②	23AWアスプリ様展示会実地見学
8回	コンペTシャツ作成③	Tシャツデザイン作成 発表ブランディング説明
9回	ブランディング作成①	仮想ブランドのマップ作成①
10回	ブランディング作成②	仮想ブランドのマップ作成②
11回	ブランディング作成③	仮想ブランドのマップ作成③
12回	発表	仮想ブランドのマップ作成④発表
13回	前期テスト予習	テスト説明
14回	前期テスト	テスト
15回	前期テスト返却	テスト返却 チーム発表
16回	セミナー	24SSトレンドセミナー
17回	ブランディング①	チームで1つのブランドを作り上げていく①
18回	ブランディング②	チームで1つのブランドを作り上げていく②打ち合わせ
19回	ブランディング③	チームで1つのブランドを作り上げていく③修正
20回	ブランディング④	チームで1つのブランドを作り上げていく④修正
21回	ブランディングカタログ作成①	チームでランドブランドのカタログを作り上げていく①
22回	ブランディングカタログ作成②	チームでランドブランドのカタログを作り上げていく②
23回	ブランディングカタログ作成③	チームでランドブランドのカタログを作り上げていく③
24回	発表	発表
25回	発表	発表フィードバック
26回	後期テスト予習	後期テスト説明
27回	後期テスト	テスト
28回	後期テスト返却	テスト返却
29回	対談	対談2コマ続けて 補講期間に1・2年生合同で行います。
30回	対談	対談2コマ続けて 補講期間に1・2年生合同で行います。

1日1.5時間 × 30回 = 45時間

科目名	ファッション画	教員名	松本 和子
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>ファッション業界において、ファッション画(イラスト、製品図)が描ける事は、イメージの表現伝達手段の一つとして、便利なことであり、大切なことです。</p> <p>ファッション画の基礎を学ぶことで、他の授業、就職活動、その後の仕事上でのステップアップに役立ててもらいたいです。</p> <p>絵を描く事は、対象物(人間、服、ファッショングッズ)をよく見ることです。</p> <p>どの様に考え、服を捉え絵にしていくか？</p> <p>苦手意識を持っている人にも、シンプルに解りやすく、合理的に授業を進めていきます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッション画の基本を理解し、イメージを伝達するための基礎的な描写手法を習得すること。 ・ファッション画を学ぶことで、服に対する興味と理解を深め、それまで漠然と眺めていた服を、もっと専門的に観る習慣を養うこと。 ・絵を描く中で服に関する専門用語を理解し、専門用語を使って服の説明ができるようになること。 (服の構造、ディテール、素材、名称の理解を深める) ・必要に応じてファッション画が描けるという自信を身につけること。 ・検定試験との関連を意識すること。 		
授業の方法	<p>学生の性格、個性、能力を理解したうえで、持っている良い部分を伸ばしていく。</p> <p>また、努力することで、学生自らが成長する楽しさを感じ取れる授業を目指す。</p> <p>少しずつでも自信が持てるようになり、新しい事にチャレンジする気持ちを育てていきたい。</p>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ★ 課題の出来映え(含む、提出期限) 80% ★ 授業、課題に対する積極性 20% ★ 授業態度(マナー) 加点+0~20% ★ 出席率 加点+0~10% <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>絵を描くことを、難しく考え過ぎないこと。(自分の気持ちを、のびのびと表現する)</p> <p>きちんと出席し、手を動かすことで1年間の答えが出ます。</p> <p>状況に応じて、メンズ表現の学習時間を追加。</p>		
教員の實務経験	<p>(有)・無 實務概要(ファッションデザイナー、クリエイター、イラストレーター)</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	F画を学ぶ目的、画材の説明、F画の基本練習 等
2回	プロポーション (レディース)	F画の基本バランス、ポーズ及び動きについて
3回	シルエット 画材の扱い	基本シルエットの表現、画材の特徴を体験
4回	↓	↓
5回	プロポーション (メンズ)	基本バランス、ポーズ
6回	人体部分練習	頭部、顔、手、脚
7回	↓	↓
8回	ディテール表現	ギャザー、フレア、プリーツ、襟、袖、等
9回	↓	↓
10回	着装表現、製品図 (基礎)	基本アイテムの表現
11回	↓	スカート、パンツ、シャツ、ブラウス 等
12回	↓	↓
13回	↓	↓
14回	素材表現	ウール、デニム、ファー、キルティング、透明、光沢 等
15回	↓	↓
16回	着装表現、製品図 (応用)	ジャケット、コート
17回	↓	↓
18回	↓	↓
19回	↓	↓
20回	服装史との関連	過去のファッションを表現する
21回	↓	↓
22回	↓	↓
23回	写真を見て描く	ファッション雑誌を参考にトレンドを捉える
24回	↓	↓
25回	↓	↓
26回	修了作品	各自のテーマに沿ったファッション画を表現する
27回	↓	↓
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	1年間のまとめ	友だちを描く

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	ファッション造形	教員名	小堀 雅恵・福原 葉瑠子
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>・販売職として店頭及び現場で必要とされる服作りの専門的な知識と基礎技術を学習する。</p> <p>・手縫いの基礎として釦付けやまつり縫い、ミシンの基礎として縫い代の始末方法を学び、アイテム製作を通してデザインに合わせた素材の扱い、パターンの構造と縫製テクニックについて学ぶ。</p> <p>・ファッションビジネスを学ぶ上でも、用途・目的なども含め、素材や加工、機能、着心地について理解を深めることで、幅広い対応が出来るようになる。</p>		
到達目標	<p>・服作りの基礎を習得し、構造を理解すること。</p> <p>・簡単なお直しができるようになること。</p>		
授業の方法	<p>・職業を意識した時間管理と到達目標に向かって作業を促す。</p> <p>・上記に必要なコミュニケーションを促し、「伝える力」「助け合う心」を育てる。</p> <p>・服や小物の製作を通じてそれらの特徴を理解する。</p> <p>・作品を製品と捉え、コストや着心地について考える。</p>		
成績評価の方法	<p>①作品の品質評価(含む 提出期限) 50% ②出席率 20%</p> <p>③現場における知識の評価(筆記、実技テスト実施) 30%</p> <p>◎授業、課題に対する積極性・授業態度(マナー) 加点+0~10%</p> <p>◎出席率 加点+0~15%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			
教員の實務経験	<input checked="" type="radio"/> 有 實務概要(パタンナー)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	授業内容説明・道具の説明・人体について・採寸の仕方
2回	採寸実技・小物企画	採寸実技・ピンクッション企画書製作
3回	小物企画・構造	ピンクッション製作
4回	工業縫製の用語と作業	トートバッグ・巾着裁断～しるし付け
5回	機材の取り扱いと基礎縫いを学習	ミシンの使い方・巾着製作
6回	↓	↓
7回	小物の構造と工程	トートバッグ製作
8回	↓	↓
9回	↓	↓
10回	手縫いの基礎	基礎縫い
11回	パンツの構造と工程	構造説明・裁断～芯貼り
12回	↓	縫製
13回	↓	↓
14回	↓	↓
15回	前期まとめ・テスト	確認テスト
16回	シャツの構造と工程	構造説明・裁断～芯貼り
17回	↓	縫製
18回	↓	↓
19回	↓	↓
20回	↓	↓
21回	↓	↓
22回	パーカーの構造と工程	構造説明・裁断～芯貼り
23回	↓	縫製
24回	↓	↓
25回	↓	↓
26回	↓	↓
27回	↓	↓
28回	服飾雑貨企画	帽子製作
29回	↓	↓
30回	一年間のまとめ	理解度確認テスト(筆記・実技)

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	素材 I	教員名	島田 朋子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッション業界の流れ、その中で作られていく素材のポジションと意味を知る ・アパレルで使用頻度の高い服地(綿・麻・毛織物・絹・化合織・複合素材・ジャージーなど) 基本服地100種ほどを学ぶ ・服地の良否の見分け方やデザインにマッチした服地素材のセレクトの仕方を学ぶ ・アパレル製品の品質管理の為に必要な知識を学ぶ(家庭用品品質表示法について) 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アパレル製品を扱う上で必要な基礎知識を身につける ・素材知識を深め、特性を理解することで、消費者に正しく商品情報を伝えることができるようになる ・店頭にある商品がどのような加工をされているのか、実習で学ぶ 		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・基本素材ブックの作成で、実際の生地に触れながら素材名や特徴を理解する ・プリント資料をベースに基本知識を説明していく ・実習でもの作りを体験する ・自身で素材構成を考えていくことで、商品企画を理解する 		
成績評価の方法	出席率、受講姿勢 テスト、作品完成度(ステンシル)		
※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。			
特記事項			
教員の実務経験	<input checked="" type="radio"/> 有 実務概要(テキスタイルデザイン、OEM企画、品質管理)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	ファッション業界におけるテキスタイル	ファッション業界の大きな流れとテキスタイルのトレンドを説明／ これからの進行を説明
2回	繊維の分類と名称、生地が出来るまで	繊維についてと、その繊維が生地になるまでを学ぶ
3回	繊維についての小テスト、織物と編物	小テスト実施、織物と編物についての知識を学ぶ
4回	三原組織について、素材ブック作成①	織物の三原組織を知る。素材ブックを作りながら生地特性を知る
5回	素材ブック作成②植物繊維について	素材ブックを作りながら生地特性を知る(綿、麻について)
6回	素材ブック作成③動物繊維について	素材ブックを作りながら生地特性を知る(羊毛、獣毛について)
7回	前期末テストと解説	期末テストで習得度を測る
8回	染色について・ステンシル実習	染色について学び、ステンシル実習でプリント効果を知る
9回	素材ブック作成④化学繊維について	素材ブックを作りながら生地特性を知る(化学繊維について)
10回	素材ブック作成⑤カットソーについて	素材ブックを作りながら生地特性を知る(カットソーについて)
11回	品質について(家庭用品品質表示法)	商品を販売する際に必要な、家庭用品品質表示法を学ぶ
12回	品質について(品質とクレーム)	品質試験の項目と市場で起こるクレーム事例と解決法を知る
13回	素材構成①	商品の素材構成を説明し、自身でターゲットを決め素材の当て込みをする
14回	素材構成②	素材とアイテムを適合させ、洗濯表示を自身で考える
15回	後期末テストと解説	期末テストで習得度を測り、解説を聞いて復習する

1日3時間 × 15回 = 45時間

科目名	ファッション論	教員名	清水 早苗
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>ファッションについて学び、考えるために必要な基礎的知識。</p> <p>人が服を着ること、身体を飾ることの意味、時代との関係などを、伝統的服飾文化から現代ファッションに至るまでの流れを通して解説する。</p> <p>①服を着ることの意味とファッションの歴史。</p> <p>②近代・現代ファッションの特色と今後の見通し。</p> <p>③ファッションクリエイションの特色、クリエイションとビジネスの深い関係とはどのようなことなのか。</p>		
到達目標	<p>①ファッションが好きというだけでは、クリエイターの仕事もビジネスもできない。 プロとしての仕事のためには何が必要かを理解する。</p> <p>②衣服やデザイン、流行などについて深い理解を得る。</p> <p>③ファッションの歴史を知ること、ファッションの現状とこれからの可能性について、 クリエイションとビジネスの両面から考える能力を高める。</p> <p>④感性、創造性、審美眼を高める。</p>		
授業の方法	<p>①講義とワークショップ・グループワークを基本として、スライドやビデオ、衣服などを使って理解の手助けとする。</p> <p>②テーマによって質問を投げかけて学生の意見参加を求め、かつ成績評価の参考とする。</p> <p>③内容によっては感想文やレポートの提出を求める。</p>		
成績評価の方法	<p>①出席率 30% * 出席加点 +0~10点</p> <p>②課題、レポート 30% * 提出期限遅れ 減点 -30%~14%</p> <p>③期末テスト、ミニテスト 20%</p> <p>④その他(感想文など) 20% * 授業態度(積極性・マナー) 加点 +0~10点</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			
教員の実務経験	(有)・無	実務概要(スタイリスト、ファッション写真のディレクション、書籍の編著、雑誌・新聞などに服飾評論、ブランドのブランディング及びクリエイティブディレクションなど)	

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	授業内容、評価方法の説明 コレクションスケジュールについて
2回	ファッションの基礎知識	「ファッション」「デザイン」「流行」の定義 2023秋冬～パリ、東京
3回	ファッションの基礎知識	ファッション業界の仕組み 2023秋冬～ロンドン、ミラノ、NY
4回	ファッションの歴史①	2000年代～2020年代 デザイナー研究について
5回	ファッションの歴史②	1950年代～1960年代前半（オートクチュールとプレタポルテ）
6回	ファッションの歴史③	1960年後半（スウィングロンドン他）
7回	ファッションの歴史④	1970年代（高田賢三ほか） ワークショップ
8回	ファッションの歴史⑤	1970年代（三宅一生ほか） ワークショップ
9回	ファッションの歴史⑥	1980年代（川久保玲ほか） ワークショップ
10回	ファッションの歴史⑦	1980年代（山本耀司ほか） ワークショップ
11回	ファッションの歴史⑧口	1990年代 ワークショップ
12回	ファッションの歴史⑨	1900年代～1940年代 ワークショップ
13回	ファッションの歴史⑩	中世～19世紀
14回	ワークショップの発表	プレゼンテーションの実践
15回	全体のポイントの復習	覚えておくべきポイント今後のファッションの可能性

1日3時間 × 15回 = 45時間

科目名	カラー	教員名	落合 里美
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>デザインの三大要素の一つである色彩は、最も顧客の興味を引き付ける力を持っていると言われています。この授業では、そのような色彩のもつ力を最大限に活用するための基礎的な知識を習得していきます。色のしくみ、色のもつ感情効果、対比や同化、面積効果などの色による様々な効果について、配色の基本とファッション業界でよく使われる応用配色、また流行色の流れ、色を使ったVMDの基本的な知識、ファッションアドバイスにおける色彩活用のポイントなどについて学習することにより、ファッション業界において企画、製造、販売のあらゆる分野で、色を仕掛け、顧客に喜ばれる「売れる色彩」を計画するために必要な基本知識を身に付けることができます。</p>		
到達目標	<p>カラーカードを使った演習課題や作品作りを通して、色を見る力を養い、ファッション業界で必要な色彩の基礎知識や技術を身に付けると共に、「ファッション色彩能力検定3級」を取得することを目標とします。</p>		
授業の方法	<p>各单元ごと、講義により基本的な内容について学習した後、カラーカードを使った演習課題を行い、実際に色を「見て」、「使う」練習を繰り返し、楽しく自然に色を使う力を身に付けていきます。また、作品作りでは色彩だけでなく、形や大きさ、配置など、デザインをトータルで考えた上で、効果的に色を使う訓練をしていきます。色を感覚的に使うのではなく、色を理論として捉え、説得力のある色使いができるようになるために、作品の分析や発表(プレゼンテーション)なども行っていきます。</p>		
成績評価の方法	<p>◎出席率 10% ◎授業に対する積極性 加点+0~10% ◎期末テスト、ミニテスト 10% ◎演習課題(理解度、提出状況、課題への取り組み姿勢) 60% ◎作品による応用力 20% ※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>使用教材:ファッション色彩能力検定3級 公式テキスト「ファッション色彩Ⅰ」 「ファッション色彩能力検定試験 3級問題集」</p>		
教員の實務経験	<p>(有)・無 實務概要(インテリアスタイリング、パーソナルカラー診断、色彩心理)</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	教材のセッティング、身のまわりで使われている色の役割について
2回	色の三属性①	色の持つ性質について理解する(有彩色と無彩色、色の三属性)
3回	” ②	色相(マンセルシステムの基本10色相)
4回	” ③	明度、彩度、等色相面、色立体
5回	トーン①	各トーンの特徴とイメージ
6回	” ②	純色、清色、濁色
7回	配色の基本①	色相を基準とした配色方法
8回	” ②	トーンを基準とした配色方法
9回	応用配色①	グラデーション、レピテーション
10回	” ②	アクセントカラー配色
11回	” ③	セパレーションカラー配色
12回	ファッションカラーコーディネート①	トーン・オン・トーン配色、トーン・イン・トーン配色
13回	” ②	カマイユ配色、フォ・カマイユ配色、トータル配色
14回	” ③	コントラスト配色、マルチカラー配色
15回	店舗リサーチ	ショーウィンドウの色彩分析
16回	色彩構成	シンメトリー/アシンメトリー、ベースカラー/アソートカラー他
17回	色彩心理①	色の感情効果
18回	” ②	色の見え(対比、同化、面積効果他)
19回	混色理論	加法混色、減法混色、中間混色
20回	色が見える仕組み①	光と色
21回	” ②	視覚と色
22回	ファッション産業と色彩①	流行色
23回	” ②	素材と色、色名
24回	” ③	デザインと色彩
25回	” ④	VMD、ファッションアドバイスと色彩
26回	生活の中の色	服飾における色の役割、視認性・誘目性他
27回	ファッションカラーコーディネートの応用①	作品制作
28回	” ②	”
29回	” ③	”
30回	” ④	作品の発表(プレゼンテーション)

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	パソコンワーク	教員名	塚田 大祐
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>ファッションの業界においても、パソコンを使用しないで仕事をするという事はあまりありません。</p> <p>Webでの画像加工や印刷物の作成、売上管理や顧客管理などはパソコンが絶対必須のツールになります。</p> <p>この科目では、画像加工をするPhotoshop、印刷物を作成するIllustrator、案内状等を作成するWord、売上管理や顧客管理等で使用するExcel、プレゼンテーションや企画書に使用するPowerPointの基本操作を習得し、理解していきます。またデータ保存等でのクラウドの使用方法やスマートフォンとPCの両方を活用しながら指導します。</p> <p>パソコンでできることは多岐に渡っており、スマートフォンやタブレットとの連携は今の時代は必須となってきています。</p> <p>1年間の中でアプリケーションの基本操作をマスターし、自分のイメージしたものを制作・管理できるように指導します。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshop：画像の加工・合成・編集等の操作を習いながら、SNSやカタログ等に使用する画像の加工方法を習得すること。 ・Illustrator：トレンドマップやポストカード等の作成に必要な操作を習いながら、Photoshopで加工した画像を貼り付けて1つの作品を完成させること。 ・Word：表組みや画像取り込みも含めた簡単な案内状の作成ができること。 ・Excel：見やすい表組み作成と代表的な関数・グラフを使用してデータ作成ができるようになること。 ・Power Point：プレゼンテーション資料や企画書を作成する手法を習得すること。 ・Cloud：グーグルクラウドを使用して、データの保存やクラウド上でのデータ編集の方法を習得すること。 		
授業の方法	<p>各アプリケーションごとに資料を用意し、全員同じものを作成しながら基本操作を学んでいきます。</p> <p>その後に、課題(例:自分の好きなアーティストのコラージュなど)を作成して、制作条件やバランスを見て評価します。</p>		
成績評価の方法	<p>◎課題の出来映え(デザインや全体のバランス、アプリケーションの機能をうまく活用しているか) 65%</p> <p>◎テスト 10%</p> <p>◎授業に対する態度・マナー 10%</p> <p>◎出席率 15%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			
教員の実務経験	<input checked="" type="radio"/> 有 ・ 無 実務概要(印刷物の制作・Webサイトの企画・制作・運用)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	授業進行の説明・クラウドの使い方	パソコンのセッティング・操作方法・データ保存方法・データの取り扱いについて・グーグルクラウドの説明
2回	Photoshop基礎1	画像の切り抜き1・合成・レイヤー操作(レイヤーとは・重ね順等)
3回	Photoshop基礎2	画像の切り抜き2・画像の補正
4回	Photoshop基礎3	画像・文字の加工
5回	Photoshop基礎4	レイヤーマスク・フィルタ効果
6回	Photoshop基礎5	Tシャツのデザイン作成1
7回	Photoshop基礎6	Tシャツのデザイン作成2
8回	PowerPoint	基本操作(スライドの追加・図形等の挿入)画像等の加工など
9回	Photoshop / PowerPoint課題1	ブランディングマップの作成1
10回	Photoshop / PowerPoint課題2	ブランディングマップの作成2
11回	Photoshop / PowerPoint課題3	ブランディングマップの作成3
12回	Word	案内状の作成方法(インデント・タブ・表組み・行間設定等)
13回	Photoshop課題1	自分の好きなもののコラージュを作成1
14回	Photoshop課題2	自分の好きなもののコラージュを作成2
15回	Photoshop課題3	自分の好きなもののコラージュを作成3・課題提出
16回	Illustrator基礎1	画面構成説明・オブジェクトの塗りと線・図形作成・編集
17回	Illustrator基礎2	簡単なアイコンを作成してみる
18回	Illustrator基礎3	A4チラシを作成しながらの演習(文字の入力・画像の挿入・クリッピングマスクの作成)
19回	Illustrator / Photoshop課題1	チームでブランディングしてカタログ作成1
20回	Illustrator / Photoshop課題2	チームでブランディングしてカタログ作成2
21回	Illustrator / Photoshop課題3	チームでブランディングしてカタログ作成3
22回	Illustrator / Photoshop課題4	チームでブランディングしてカタログ作成4
23回	Illustrator / Photoshop課題5	チームでブランディングしてカタログ作成5
24回	Excel基礎1	基本操作(文字・数値入力・罫線作成・四則演算) 使用頻度の高い関数の使用方法
25回	Excel基礎2	表作成・グラフ作成
26回	Excelテスト	テスト
27回	Illustrator応用1	招待状を作成しながらのレイアウトデザイン1
28回	Illustrator応用2	招待状を作成しながらのレイアウトデザイン2
29回	Illustrator / Photoshop課題6	トレンドマップの作成1
30回	Illustrator / Photoshop課題7	トレンドマップの作成2

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	コミュニケーションマナー	教員名	秋山 美子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>社会人になると、友人関係とは異なる、ビジネスを通してつながる人間関係が、重要な位置を占めていきます。</p> <p>その環境を視野に入れ、よりよい人間関係作りと、自分を活かすための基本のコミュニケーションとマナーを学びます。</p> <p>そして、就職面接で必須となる敬語、立ち居振る舞い、発声などを、自己表現のひとつとして、またツールとして使えるように磨いていきます。</p> <p>自己分析を通して、「自分」の基盤づくりも目指します。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・基本のコミュニケーションとマナーの必要性を理解すること。 ・正しい言葉遣い、立ち居振る舞いが自然にできること。 ・就職活動を視野に入れ、積極的な行動ができるようになること。 		
授業の方法	<p>講義だけでなく、繰り返しのロールプレイングで、基本をブラッシュアップしていきます。</p> <p>一人ひとりの良いところを伸ばし、基本を中心に、各人のレベルにも目を向け指導します。</p> <p>難しい内容も分かりやすく伝えつつ、明るく楽しく学べる授業を目指します。</p>		
成績評価の方法	<p>◎テスト 50%</p> <p>◎出席日数 30%</p> <p>◎授業の取り組み方(積極性)、授業態度(マナー)、提出物 20%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>授業内容はすべて、日常生活の様々なシーンで実践ができます。</p> <p>どこでも楽しみながら、さらなる自分磨きをしてください。</p>		
教員の實務経験	<p>(有)・無 實務概要(マスコミ放送業務・心理カウンセリング業務・企業研修業務)</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	ビジネス基本マナー	第1印象の重要性について
2回	↓	好感度の高い第1印象を作る立ち居振る舞い、マナーの必要性
3回	↓	コミュニケーションの基本(話の仕方聞き方、声の影響力と発声)
4回	↓	敬語演習(敬語の種類、使い方など)
5回	↓	↓
6回	↓	↓
7回	前期のまとめ&テスト	前期のまとめ&テスト
8回	ビジネス基本マナー	ビジネスシーンでの訪問マナー ・席次のマナー
9回	↓	ビジネスシーンでの名刺のマナー ・食事のマナー
10回	就職活動対策	就職活動の心得 ・円滑な人間関係を築くコミュニケーション
11回	↓	面接準備の必要性 ・自己分析
12回	↓	自己分析 ・ロールプレイング
13回	↓	履歴書 ・エントリーシートの書き方 ・就職活動ハンドブック
14回	後期テスト・就職活動対策	後期テスト ・面接準備(伝わる技術について) ・ロールプレイング
15回	↓	面接準備と春休み中の就職活動について ・ロールプレイング

1日3時間 × 15回 = 45時間

科目名	英会話 I (シニアコース)	教員名	NATHAN HORNSBY
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>英会話を学ぶ上では、相手が話していることを理解し、自分が思っていることを相手に伝えることができるようになることが重要です。多くの学生は英語は難しいと思っていますが、苦手意識を捨てて、意欲的に授業に参加し、トライしてみることで、自分が「解る&出来る」ことに気づき、それを繰り返すことで、「解る&出来る」といった気持ちが膨らんでいきます。授業では、日常会話の他、海外旅行で役立つ会話、ファッションに関連する会話など、英語で簡単なコミュニケーションがとれるようになることを目指します。英語でのコミュニケーションがとれるようになると、旅行、友達、仕事など、人生の幅が広がりますので、皆さんに、そういった広い世界を知ってもらえるための手助けをしたいと思っています。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・外国人との英語での簡単なコミュニケーションがとれるようになること。 ・日常会話やビジネス会話の基礎を理解し、就職後、仕事に活かすことができるようになること。 ・英語でのコミュニケーションにより、広い世界を知り、豊かな人生を送ること。 		
授業の方法	<p>楽しい英語で、楽しくコミュニケーションし、英語に対する恐怖心をなくすことが基本になります。</p> <p>毎回の授業の始めに、教師が学生に英語で簡単な質問をし、学生は英語でそれに答える訓練をします。</p> <p>そのあと、テキスト&CDおよび教師が用意したレジュメを使用し、リスニングや会話のロールプレイングを行います。授業中はいつでも学生が教師に質問できるので、積極的に質問して、解らないことはその場で解決するようにしてください。</p>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 20% ・授業態度(参加意欲) 20% ・テスト 60% <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>テキストとして「FASHIONABLE ENGLISH a language course for design students」(南雲堂)を使います。</p>		
教員の實務経験	<p>有・<input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/> 實務概要(英会話講師)</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	オリエンテーション、Placement Test
2回	0 IT'S NICE TO MEET YOU !	教師と会話、テキスト(Meeting People)・日常会話ロールプレイング
3回	1 WHAT SHALL I WEAR ?	教師と会話、テキスト(Clothes and Apparel)・日常会話ロールプレイング
4回	↓	教師と会話、テキスト(Clothes and Apparel)・日常会話ロールプレイング
5回	2 WHAT COLOR IS IT ?	教師と会話、テキストブック(Colors and Patterns)・日常会話ロールプレイング
6回	↓	教師と会話、テキストブック(Colors and Patterns)・日常会話ロールプレイング
7回	3 WHAT'S IT MADE OF ?	教師との会話、テキスト(Materials)・日常会話ロールプレイング
8回	↓	教師との会話、テキスト(Materials)・日常会話ロールプレイング
9回	↓	教師との会話、テキスト(Materials)・日常会話ロールプレイング
10回	4 DO THEY MATCH ?	教師との会話、テキスト(Coordination)・日常会話ロールプレイング
11回	↓	教師との会話、テキスト(Coordination)・日常会話ロールプレイング
12回	↓	教師との会話、テキスト(Coordination)・日常会話ロールプレイング
13回	5 WHAT'S HOT AND WHAT'S NOT ?	教師との会話、テキスト(Styles and Trends)・日常会話ロールプレイング
14回	↓	教師との会話、テキスト(Styles and Trends)・日常会話ロールプレイング
15回	↓	教師との会話、テキスト(Styles and Trends)・日常会話ロールプレイング
16回	6 WHAT DOES HE LOOK LIKE ?	教師との会話、テキスト(Describing People)・日常会話ロールプレイング
17回	↓	教師との会話、テキスト(Describing People)・日常会話ロールプレイング
18回	↓	教師との会話、テキスト(Describing People)・日常会話ロールプレイング
19回	7 WHAT'S YOUR PLACE LIKE ?	教師との会話、テキスト(Home Decorating)・日常会話ロールプレイング
20回	↓	教師との会話、テキスト(Home Decorating)・日常会話ロールプレイング
21回	↓	教師との会話、テキスト(Home Decorating)・日常会話ロールプレイング
22回	8 WHERE DID YOU GET IT ?	教師との会話、テキスト(Shops and Cafes)・日常会話ロールプレイング
23回	↓	教師との会話、テキスト(Shops and Cafes)・日常会話ロールプレイング
24回	↓	教師との会話、テキスト(Shops and Cafes)・日常会話ロールプレイング
25回	9 HOW DO YOU MAKE IT ?	教師との会話、テキスト(Sewing and Cooking)・日常会話ロールプレイング
26回	↓	教師との会話、テキスト(Sewing and Cooking)・日常会話ロールプレイング
27回	↓	教師との会話、テキスト(Sewing and Cooking)・日常会話ロールプレイング
28回	10 HOW OFTEN DO YOU GET A HAIR CUT ?	教師との会話、テキスト(Daily Routines)・日常会話ロールプレイング
29回	↓	教師との会話、テキスト(Daily Routines)・日常会話ロールプレイング
30回	↓	教師との会話、テキスト(Daily Routines)・日常会話ロールプレイング

1日1.5時間 × 30回 = 45時間

科目名	英会話 I (エレメンタリーコース)	教員名	JERRY SCHLEGEL
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>英会話を学ぶ上では、相手が話していることを理解し、自分が思っていることを相手に伝えることができるようになることが重要です。多くの学生は英語は難しいと思っていますが、苦手意識を捨てて、意欲的に授業に参加し、トライしてみることで、自分が「解る&出来る」ことに気づき、それを繰り返すことで、「解る&出来る」といった気持ちが膨らんでいきます。授業では、日常会話の他、海外旅行で役立つ会話、ファッションに関連する会話など、英語で簡単なコミュニケーションがとれるようになることを目指します。英語でのコミュニケーションがとれるようになると、旅行、友達、仕事など、人生の幅が広がりますので、皆さんに、そういった広い世界を知ってもらえるための手助けをしたいと思っています。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・外国人との英語での簡単なコミュニケーションがとれるようになること。 ・日常会話やビジネス会話の基礎を理解し、就職後、仕事に活かすことができるようになること。 ・英語でのコミュニケーションにより、広い世界を知り、豊かな人生を送ること。 		
授業の方法	<p>楽しい英語で、楽しくコミュニケーションし、英語に対する恐怖心をなくすことが基本になります。</p> <p>授業は、テキスト&CDおよび教師が用意したレジュメを使用し、リスニングや会話のロールプレイングを行います。</p> <p>授業中はいつでも学生が教師に質問できるので、積極的に質問して、解らないことはその場で解決するようにしてください。</p>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 20% ・授業態度(参加意欲) 20% ・テスト 60% <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>テキストとして「PASSPORT2」(OXFORD UNIVERSITY PRESS)を使います。</p>		
教員の実務経験	<p>有・<input type="radio"/>無 <input checked="" type="radio"/> 実務概要(英会話講師)</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	オリエンテーション、Placement Test
2回	1.What's the purpose of your visit?	Listening、Conversation、Role play
3回	↓	↓
4回	↓	Review with worksheet and speaking practice
5回	2.How much is it?	Listening、Conversation、Role play
6回	↓	↓
7回	↓	Review with worksheet and speaking practice
8回	3.When is the next train to Xi'an?	Listening、Conversation、Role play
9回	↓	↓
10回	↓	Review with worksheet and speaking practice
11回	1～3の復習	テストのための復習
12回	テスト	テスト、まとめ
13回	4.The TV is broken.	Listening、Conversation、Role play
14回	↓	↓
15回	↓	Review with worksheet and speaking practice
16回	5.What is there to see?	Listening、Conversation、Role play
17回	↓	↓
18回	↓	Review with worksheet and speaking practice
19回	6.I'd like to rent a snowboard, please.	Listening、Conversation、Role play
20回	↓	↓
21回	↓	Review with worksheet and speaking practice
22回	7.Tell me about your country.	Listening、Conversation、Role play
23回	↓	↓
24回	↓	Review with worksheet and speaking practice
25回	8.How was your weekend?	Listening、Conversation、Role play
26回	4～7の復習	テストのための復習
27回	テスト	テスト、まとめ
28回	8.How was your weekend?	Listening、Conversation、Role play
29回	↓	Review with worksheet and speaking practice
30回	Free conversation	Free conversation

1日1.5時間 × 30回 = 45時間

回数	授業テーマ	授業内容
1回	①ファッション業界で活躍する方の講演	学生時代から現在の仕事までの体験談・仕事について・学生へのアドバイス（3時間）
2回	↓	振り返り（1.5時間）
3回	②美術鑑賞・デザインモチーフ鑑賞	西洋絵画鑑賞等に向けての解説（1.5時間）
4回	↓	美術館での西洋絵画鑑賞（3時間）
5回	↓	動物園でのデザインモチーフ研究または博物館での日本美術鑑賞（3時間）
6回	↓	振り返り（1.5時間）
7回	③テーマパークコミュニケーションスキルセミナー	コミュニケーションスキルの研修・実査（3時間）
8回	↓	コミュニケーションスキルの実査・ステージ衣装視察（6時間）
9回	↓	振り返り（1.5時間）
10回	④芸術鑑賞（観劇）	観劇に向けての解説（1.5時間）
11回	↓	劇場での観劇（3時間）
12回	↓	振り返り（1.5時間）

科目名	インターンシップ I	教員名	福原 葉瑠子
授業時数・単位	30 時間 1 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>企業等で、実際の仕事現場での業務を体験する研修です。</p> <p>プロの指導の下、業務を体験することで、プロ意識を植え付け、職業についての理解を深めます。</p> <p>自分自身の職業適性を知る機会にもなり、将来の職業選択にも役立つ授業科目です。</p>		
到達目標	<p>企業等で与えられた仕事・課題を遂行し、職場において社会人としての基本的な行動ができること。</p> <p>そして、体験した業務に関する職業観を会得することを目標とします。</p>		
授業の方法	<p>受け入れ先のルール・指示に従い、現場の業務を体験します。</p>		
成績評価の方法	<p>受け入れ先担当者からのフィードバック(書面または口頭による評価)、研修完了報告書等により、インターンシップを滞りなく完了したことを確認し、P(合格)・F(不合格)で評価します。</p> <p>P=インターンシップ完了、F=インターンシップ未完了(欠勤や業務不適應で完了と認められない場合)</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>インターンシップ実施時間合計28時間以上の研修を対象とします。</p> <p>また、複数のインターンシップに参加し、実施累計時間28時間以上となる場合も履修と認めます。</p>		
教員の实务経験	有・ <input checked="" type="radio"/> 無 实务概要()		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	事前指導	インターンシップの注意事項、受け入れ先企業の基本情報をレクチャー（1時間）
2回	インターンシップ	受け入れ先企業でのインターンシップ
～	↓	↓
11回	インターンシップ	受け入れ先企業でのインターンシップ（インターンシップ時間合計 28時間以上）
12回	報告書作成	研修完了報告書の作成・提出（1時間）

科目名	ショープロデュース I	教員名	福原 葉瑠子
授業時数・単位	30 時間 1 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>卒業・修了制作展のファッションショーの企画・演出・進行を担当します。</p> <p>担当教員の指導の下、前年に経験のある上級生のサポートを受けながら、</p> <p>チームでショーのプロデュースに取り組み、本番では進行に従事しショーを成功へ導きます。</p>		
到達目標	<p>ファッションショーについての理解を深め、効果的な企画・演出の方法を学びます。</p> <p>チームミーティングで意見を出し合い、ファッションショーの企画・演出プランを組み立てるとともに、</p> <p>ショー本番ではバックヤードでの進行を担い、自身の役割を遂行し、最終的にショーを成功させることを目標とします。</p>		
授業の方法	<p>担当教員による解説・アドバイスのもと、チームミーティングを繰り返し、みんなで意見を出し合って、企画・演出のプランを組み立てていきます。</p> <p>音楽の選曲や、台本の作成などは、チームで協力して作業し、進行の役割分担もチームで調整して配置を決め、動き方の練習を積んでリハーサル・本番に臨みます。</p>		
成績評価の方法	<p>チームの一員として与えられた役割を果たせたかどうかを P(合格)・F(不合格)で評価します。</p> <p>P=積極的に参加しショーの成功に貢献した</p> <p>F=欠席が多く、参加意欲に欠け、ショーの成功に貢献できなかった</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			
教員の実務経験	有・ <input checked="" type="radio"/> 無 実務概要()		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	キックオフミーティング	自己紹介・チーフ選任・ファッションショーについての解説等（1時間以上）
2回	企画ミーティング	ファッションショーの企画・演出、選曲等の打合せ（1時間以上）
～	↓	↓
9回	企画ミーティング	ファッションショーの企画・演出、選曲等の打合せ（1時間以上）
10回	進行準備・練習	ファッションショーの進行準備・練習（3時間以上）
～	↓	↓
13回	進行準備・練習	ファッションショーの進行準備・練習（3時間以上）
14回	リハーサル	会場でのファッションショーリハーサル（3時間以上）
15回	ファッションショー本番	ファッションショー本番当日のリハーサル・本番進行（6時間）

科目名	ショーフィッター I	教員名	福原 葉瑠子
授業時数・単位	30 時間 1 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>卒業・修了制作展のファッションショーのフィッターを担当します。</p> <p>担当教員の指導の下、前年に経験のある上級生のサポートを受けながら、</p> <p>チームで事前の準備を行い、本番ではフィッターに従事しショーを成功へ導きます。</p>		
到達目標	<p>ファッションショーのフィッターについての理解を深め、事前準備の方法や仕事内容について学びます。</p> <p>チームミーティングで仕事の分担等を決め、本番に向けての事前準備を行うとともに、</p> <p>ショー本番ではバックヤードでフィッターを務め、自身の役割を遂行し、最終的にショーを成功させることを目標とします。</p>		
授業の方法	<p>担当教員による解説・アドバイスのもと、フィッターの仕事内容を把握し、作品制作者と連携して事前準備を進めていきます。</p> <p>担当するモデル・作品制作者とのコミュニケーションを図り、本番で完璧に着せ付けられるように練習を積み、リハーサル・本番に臨みます。</p>		
成績評価の方法	<p>チームの一員として与えられた役割を果たせたかどうかを P(合格)・F(不合格)で評価します。</p> <p>P=積極的に参加しショーの成功に貢献した</p> <p>F=欠席が多く、参加意欲に欠け、ショーの成功に貢献できなかった</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			
教員の実務経験	有・ <input checked="" type="radio"/> 無 実務概要()		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	キックオフミーティング	自己紹介・チーフ選任・フィッターについての解説等（1時間以上）
2回	ミーティング	担当モデルの決定・準備に関する打合せ（2時間以上）
3回	準備作業	作品制作者打ち合わせ、段取り確認、チェックリスト作成、ラック等準備（3時間以上）
～	↓	↓
5回	↓	↓
6回	フィッティング練習	ショーの進行に合わせたモデルへの着せ付け練習（3時間以上）
～	↓	↓
8回	↓	↓
9回	リハーサル	会場でのファッションショーリハーサル（3時間以上）
10回	ファッションショー本番	ファッションショー本番当日のリハーサル・本番でのフィッティング（6時間）

科目名	ショーヘアメイク I	教員名	猪股 義明 ・ 成田 幸代
授業時数・単位	30 時間 1 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>卒業・修了制作展のファッションショーのヘアメイクを担当します。</p> <p>担当教員の指導の下、前年に経験のある上級生のサポートを受けながら、</p> <p>チームで事前の準備を行い、本番ではヘアメイクに従事しショーを成功へ導きます。</p>		
到達目標	<p>ファッションショーのヘアメイクについての理解を深め、事前準備の方法や仕事内容について学びます。</p> <p>チームミーティングでヘアメイクコンセプト等を決め、本番に向けての事前準備を行うとともに、</p> <p>ショー本番ではバックヤードでヘアメイクを務め、自身の役割を遂行し、最終的にショーを成功させることを目標とします。</p>		
授業の方法	<p>担当教員による解説・アドバイスのもと、ヘアメイクの仕事内容を把握し、チームで連携して事前準備を進めていきます。</p> <p>試作を重ね最終形が決まった後は、本番で完璧にヘアメイクができるように練習を積み、リハーサル・本番に臨みます。</p>		
成績評価の方法	<p>チームの一員として与えられた役割を果たせたかどうかを P(合格)・F(不合格)で評価します。</p> <p>P=積極的に参加しショーの成功に貢献した</p> <p>F=欠席が多く、参加意欲に欠け、ショーの成功に貢献できなかった</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			
教員の実務経験	<input checked="" type="radio"/> 有 実務概要(ファッションショー、広告、TVCM、雑誌等のヘアメイク)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	キックオフミーティング	自己紹介・チーフ選任・ヘアメイクについての解説等（1時間以上）
2回	ミーティング	担当モデルの決定・準備に関する打合せ（2時間以上）
3回	準備作業	コンセプト打合せ、道具・用品の調達、試作ヘアメイク（3時間以上）
～	↓	↓
5回	↓	↓
6回	ヘアメイク練習	最終形ヘアメイクの練習（3時間以上）
～	↓	↓
8回	↓	↓
9回	リハーサル	会場でのファッションショーリハーサル（3時間以上）
10回	ファッションショー本番	ファッションショー本番当日のヘアメイク（6時間）

科目名	ショーモデルウォーキング I	教員名	三島 亜希子
授業時数・単位	30 時間 1 単位	対象クラス	FB 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>卒業・修了制作展のファッションショーのモデルを担当します。</p> <p>担当教員の指導の下、前年に経験のある上級生のサポートを受けながら、</p> <p>チームで事前の準備を行い、本番ではモデルに従事しショーを成功へ導きます。</p>		
到達目標	<p>ファッションショーのモデルについての理解を深め、事前準備の方法や仕事内容について学びます。</p> <p>ウォーキング、表情や服の見せ方のトレーニングを重ね、本番に向けての事前準備を行うとともに、</p> <p>ショー本番ではモデルを務め、自身の役割を遂行し、最終的にショーを成功させることを目標とします。</p>		
授業の方法	<p>担当教員による解説・アドバイスのもと、モデルの仕事内容を把握し、トレーニングを重ねて</p> <p>事前準備を進めていきます。</p> <p>ショー本番でのフォーメーションが決まった後は、本番で完璧なウォーキングができるように</p> <p>フォーメーションの練習を積み、リハーサル・本番に臨みます。</p>		
成績評価の方法	<p>チームの一員として与えられた役割を果たせたかどうかを P(合格)・F(不合格)で評価します。</p> <p>P=積極的に参加しショーの成功に貢献した</p> <p>F=欠席が多く、参加意欲に欠け、ショーの成功に貢献できなかった</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			
教員の実務経験	<input checked="" type="radio"/> 無 実務概要(ファッションモデル)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	キックオフミーティング	自己紹介・チーフ選任・モデルについての解説等（1時間以上）
2回	トレーニング	ウォーキング・表情・服の見せ方のレッスン（1.5時間以上）
～	↓	↓
7回	↓	↓
	(フィッティング)	(作品制作過程で随時フィッティング実施)（1時間以上）
8回	ウォーキング練習	フォーメーションでのウォーキングの練習（2時間以上）
～	↓	↓
12回	↓	↓
13回	リハーサル	会場でのファッションショーリハーサル（3時間以上）
14回	ファッションショー本番	ファッションショー本番当日のリハーサル・本番でのウォーキング（6時間）

ファッションビジネス科 授業科目一覧表									
分類	授業科目	必・選 の別	1年次		2年次		授業 種類	担当教員	業界 実務 経験
			年間授業 時間数	単位	年間授業 時間数	単位			
専門 科目	ファッションビジネス	必修	90	3			講義	面田 憲郎	○
	市場調査Ⅰ	必修	90	3			実習	面田 憲郎	○
	市場調査Ⅱ	必修			90	3	実習	面田 憲郎	○
	ショップ経営	必修			45	1.5	講義	畑中 修司	○
	リテールマーケティングⅠ	必修	90	3			演習	笠原 敏正	○
	リテールマーケティングⅡ	必修			90	3	演習	笠原 敏正	○
	セールスプロモーション	必修			90	3	演習	西村 文孝	○
	マーチャンダイジング	必修			90	3	演習	畑中 修司	○
	マーケティング	必修			90	3	講義	田邊 潤一	○
	ビジュアルマーチャンダイジングⅠ	必修	45	1.5			演習	小池 寛子	○
	ビジュアルマーチャンダイジングⅡ	必修			45	1.5	演習	小池 寛子	○
	ファッションブランディングⅠ	必修	45	1.5			演習	平山 宙歩	○
	ファッションブランディングⅡ	必修			45	1.5	演習	平山 宙歩	○
	ファッションECプランニング	必修			45	1.5	演習	畑中 和彦	○
	SNSマーケティング	必修			45	1.5	演習	松山 真衣	○
専門 関連 科目	ファッション画	必修	90	3			実習	松本 和子	○
	ファッション造形	必修	90	3			実習	小堀 雅恵 / 福原 葉瑠子	○
	素材Ⅰ	必修	45	1.5			演習	島田 朋子	○
	素材Ⅱ	必修			45	1.5	演習	島田 朋子	○
	ファッション論	必修	45	1.5			講義	清水 早苗	○
	プロポータルデザイン	必修			90	3	実習	西村 元良	○
	カラー	必修	90	3			演習	落合 里美	○
	パソコンワーク	必修	90	3			実習	塚田 大祐	○
ビジネスプレゼンテーション	必修			45	1.5	演習	江口 智彬	○	
一般 科目	コミュニケーションマナー	必修	45	1.5			演習	秋山 美子	○
	英会話Ⅰ	必修	45	1.5			演習	NATHAN/JERRY	×
	英会話Ⅱ	必修			45	1.5	演習	NATHAN/JERRY	×
	校外研修Ⅰ	必修	30	1			実習	福原 葉瑠子	×
	校外研修Ⅱ	必修			30	1	実習	福原 葉瑠子	×
	インターンシップⅠ※	選択	30	1			実習	福原 葉瑠子	×
	インターンシップⅡ※	選択			30	1	実習	福原 葉瑠子	×
特別 科目	ショープロデュースⅠ※	選択	30	1			実習	福原 葉瑠子	×
	ショープロデュースⅡ※	選択			30	1	実習	福原 葉瑠子	×
	ショーフィッターⅠ※	選択	30	1			実習	福原 葉瑠子	×
	ショーフィッターⅡ※	選択			30	1	実習	福原 葉瑠子	×
	ショーヘアメイクⅠ※	選択	30	1			実習	猪股 義明 / 成田 幸代	○
	ショーヘアメイクⅡ※	選択			30	1	実習	猪股 義明 / 成田 幸代	○
	ショーモデルウォーキングⅠ※	選択	30	1			実習	三島 亜希子	○
	ショーモデルウォーキングⅡ※	選択			30	1	実習	三島 亜希子	○
必修科目授業時間数			930	31	930	31			
選択科目授業時間数			150	5	150	5			
卒業に必要な総授業時数			1700時間						
全設置授業時数			2160時間						
実務教員授業時数			1830時間						

※受講生の選抜を行う場合がある