

2023年度シラバス

ファッションクリエイター科 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
服飾デザイン I	必修	90	3	安藤 大春 / 粕谷 悠	有	2
デザイン画 I	必修	90	3	松本 和子	有	4
パターンメイキング I	必修	270	9	平田 ます実	有	6
ソーイング I	必修	180	6	平田 ます実	有	10
素材 I	必修	90	3	島田 朋子	有	13
カラー	必修	45	1.5	杉本 祐子	有	15
パソコンデザインワーク	必修	90	3	安藤 大春	有	17
ファッションビジネスセオリー	必修	45	1.5	藤原 喜仁	有	19
校外研修 I	必修	30	1	福原 葉瑠子	無	21
修了制作	必修	60	2	平田 ます実	有	23

※ ファッションクリエイター科 授業科目一覧表

25

科目名	服飾デザイン I	教員名	安藤 大春 ・ 粕谷 悠
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FC 科 1 年
授業テーマ・概要	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン、服作りを好きになるような、資料集め、素材集め、ブランドの考え方について ・素材、パターンの授業と連動したデザイン ・実際に手を動かしてデザインの発想力を育てる ・素材の授業と連動したオリジナル生地や付属の製作 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイナー、パタンナーという職業に興味を持たせる ・デザインの発想力、想像力を身につける ・デザイン～ブランディング～プレゼンができるようにする 		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・グループワークでコミュニケーション能力を高める ・PINTERESTでのデザインソースを集めセンスを磨く ・FASHIONARYでスタイル画、イラストレーターでテキスタイルの描き方を教える ・実際に手を動かして、生地やパーツづくりを毎週行う ・上記のパーツを組み合わせてパターンに当て込み、作品を製作する 		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・出席日数、授業態度 30% ・デザイン画、テキスタイル、プレゼンマップの提出 40% ・プレゼンテーション 30% <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(MIDDLAデザイナー)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	コレクションブランド	自己紹介、コレクションブランドについて
2回	スカートデザイン	オリジナルスカートのデザイン
3回	ブランディング	テーマに合わせたコンセプトを考える
4回	ステンシルワンピースデザイン	ステンシル加工の柄デザイン
5回	ディテールの種類	ブラウス/スカートのディテールについて
6回	生地からデザインを考える	生地の特徴を生かしたデザインの考え方(シャツ地編)
7回	ブラウスデザイン	オリジナルブラウスのデザイン
8回	生地からデザインを考える	生地の特徴を生かしたデザインの考え方(中肉~厚地編)
9回	↓	↓
10回	パンツ・ジャケットデザイン	オリジナルパンツ・オリジナルジャケットのデザイン
11回	付属について	さまざまな服飾付属について
12回	メッシュ編込みデザイン	メッシュ生地に編込みをした服をデザインする
13回	↓	メッシュワンピース製作作業
14回	プレゼン準備	プレゼン資料のチェック、ブラッシュアップ
15回	SH/SKプレゼンテーション	オリジナルデザインのSH/SKのプレゼン
16回	プレゼンのフィードバック	各審査員からのコメントフィードバック
17回	修了展作品デザイン	テーマ・コンセプトの決定 資料集め
18回	↓	テーマに沿ったスタイリングデザインラフ3体
19回	↓	デザインチェック① ブラッシュアップ
20回	↓	使用する素材のチェック、オリジナルテキスタイルのチェック
21回	↓	デザインチェック②
22回	↓	着色のデザイン画作製、前後平絵
23回	↓	テーマに沿った1~2スタイリングのデザイン完成
24回	作品制作	デジタルプリント柄を使用した作品製作
25回	↓	↓
26回	↓	↓
27回	↓	↓
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	↓	↓

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	デザイン画 I	教員名	松本 和子
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FC 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>ファッション業界(デザイナー、パタンナー、企画等)へ就職するための学習の一つとして位置づける。</p> <p>服のイメージを伝えるため、誰が見ても良く解るデザイン画の習得を目指す。</p> <p>服のデザインに必要な基本、形、色、素材および人体の構造、プロポーション、ポーズの他、基本アイテムの平面(製品図)がきちんと描けるようになることを重視する。</p> <p>実物をよく観察し、多くの物を描く習慣をつける。(正確に捉える)(速く描く)</p> <p>就活意識を高めるための、幅広い学習をする。(授業外の時間の活用)</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッションデザイン画技法の基本を習得し、服のイメージを正確に伝達できるようになること。 ・デザイン画とパターンとの関連性を的確に表現できるようになること。 ・習得した技法を、他の授業等で活用すること。 ・3年間の流れを意識し、1年次では焦らず基礎力を大切にすること。 		
授業の方法	<p>学生の性格、個性、能力を理解したうえで、一人一人が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>実習での繰り返しの練習を重視し、着装表現と平面(製品図)表現の基礎を充実させる。</p> <p>上記を学ぶことにより、次のステップである、服のイメージを自在に絵で表現できるようになるための土台が身につくよう指導する。</p>		
成績評価の方法	<p>★ 課題の出来映え(含む、提出期限) 60% ★ デザイン性 20%</p> <p>★ パターンとの関連性 20%</p> <p>★ 授業、課題に対する積極性 授業態度(マナー) 加点+0~20%</p> <p>★ 出席率 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	<p>デザイナー志望者は、自宅学習でクロッキーを含め多くのデザイン画を描くこと。</p> <p>その際、単なるお絵かきにならないように、服の観察を大切に！</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	D画を学ぶ目的、画材の説明、D画の基本練習
2回	プロポーション(クロッキー)	D画の基本バランス、ポーズ、動きについて
3回	シルエット(クロッキー)	基本シルエット(タイト、ストレート、トラペーズ) 等
4回	人体部分練習	頭部、顔、手、腕、脚
5回	画材の扱い、素材表現	画材の特徴を理解し、素材表現に活用する
6回	ディティール (1)	ギャザー、フレア、プリーツ 等
7回	着装表現、製品図 (1)	スカート、パンツ、シャツ、ブラウス
8回	↓	↓
9回	↓	↓
10回	↓	↓
11回	↓	↓
12回	人体クロッキー	短時間で形、素材を捉える
13回	コンテスト作品	アイディアスケッチ、ラフスケッチ
14回	↓	彩色を中心に
15回	↓	まとめ 仕上げ
16回	ディティール (2)	襟、袖 等
17回	着装表現、製品図 (2)	ジャケット
18回	↓	↓
19回	↓	コート
20回	↓	↓
21回	写真を見て描く (製品図)	ブランドの特徴を意識して
22回	↓	↓
23回	↓	↓
24回	デザインとポーズの関係	動きのあるポーズを中心に服を魅力的に見せる
25回	↓	↓
26回	修了作品(各自のテーマに沿って)	デザイン画表現の種類
27回	↓	(バリエーションを考える)
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	1年間のまとめ	友だちを描く／自分を描く

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	パターンメイキング I	教員名	平田 ます実
授業時数・単位	270 時間 9 単位	対象クラス	FC 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>・平面的なパターンの理解だけでなく、立体的な考え方と同時進行することにより明確に理解をし、苦手意識を持たせず、ものづくりの一つのツールとして捉えられるようにする。</p> <p>・基本的なタイトスカートから始まり、様々なアイテムの様々なデザインの作図を1/4で行う事により、自らオリジナルの作図が出来る様にする→2～3年次のオリジナル作品制作への足掛かり。</p> <p>・板書で作図・パターンを指導する事により、同時進行、質問と回答も学生皆で共有する。</p> <p>・パターンを引く前に、近いデザインのもの市場調査を行い、市場にある製品の完成度を実感し、自分のパターンや縫製にも取り入れられる様にする。(デザインの授業との連動)</p> <p>・徹底した工業パターンの作成方法を指導し、社会でも通用する人材を育てる。工場へ出せるパターンを目指す。</p>		
到達目標	<p>・デザイン画、アイテムの写真等から、平面作図でパターンが起こせる様になる。</p> <p>・デザインする際にパターンの構造も加味出来る様になる。</p> <p>・立体になった時の美しさ、機能性の良さなどを考えた線が引ける。</p> <p>・作成アイテムについては、縫製や着用まで考えたパターン、縫い代付け、仕様などを考えられる様になる。</p> <p>・リアルクローズに関しては、美しく完璧な工業パターンが作成出来る様になる→他人でも縫製出来るパターン。</p> <p>・生地効率や縫製難易度など、量産時のコストが意識出来る様になる。</p> <p>・生地に合わせたパターンが引ける様になる。</p>		
授業の方法	<p>・1/4の作図師範により、遅れを出さず、疑問点も皆で共有し、より深いパターンの理解に結びつける。</p> <p>・平面作図で難解なデザインは部分的な立体での説明により、平面と立体の関係性をより容易に理解出来る様にする。</p> <p>・1/4の作図をファイリングし、個人の資料とする→デザイン発想の引き出しにする。</p> <p>・デザインする際にパターンの要素も考慮し組み込む様に癖づく様にする。</p> <p>・授業や納期のスケジュールを把握し、自己のキャパシティを踏まえた時間的自己管理を徹底出来る様にする。</p>		
成績評価の方法	<p>①出席</p> <p>②授業態度・意欲</p> <p>③提出物(期限・品質・難易度)</p> <p>④途中点検の状況</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	<p>(有)・無 實務概要(パタンナー・企画・生産管理・素材生産管理)</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション・基礎知識	自己紹介、授業スケジュール・用具・パターン用語・記号・原型等説明
2回	基礎実技・スカート（原型）	定規使い方説明・練習、9ARタイトスカート原型実物作図
3回	↓	↓
4回	スカート（バリエーション）	タイトスカートからのバリエーション展開作図
5回	オリジナルスカート	オリジナルデザインのスカーツ作図開始（自己サイズor9AR）
6回	↓	↓
7回	↓	↓
8回	↓	半身トル組み説明、半身トル組み、修正
9回	↓	↓
10回	↓	↓
11回	↓	工業パターン説明、工業パターン作成開始
12回	↓	↓
13回	↓	パターンチェック、修正
14回	↓	工業パターン完成
15回	シャツブラウス	シャツブラウスの為のバリエーション1/4作図
16回	↓	タイト、オーバーサイズ身頃、1枚袖山高・低、基本襟3種、
17回	↓	胸ぐせ・肩ぐせの展開バリエーション
18回	オリジナルシャツブラウス	オリジナルシャツブラウスの作図開始
19回	↓	↓
20回	↓	↓
21回	↓	半身トル組み、修正
22回	↓	↓
23回	↓	工業パターン作成
24回	↓	↓
25回	↓	↓
26回	↓	パターンチェック、修正
27回	↓	↓
28回	↓	工業パターン完成
29回	パンツバリエーション	タイトシルエットノータック、オーバーサイズツータックパンツ1/4バリエーション作図
30回	↓	↓
31回	オリジナルパンツ	自己サイズオリジナルパンツ作図開始
32回	↓	↓
33回	↓	↓

34回	↓	両身トワル組み、トワルチェック、修正
35回	↓	↓
36回	↓	工業パターン作成
37回	↓	↓
38回	↓	↓
39回	↓	パターンチェック、仕様書・工程分析チェック
40回	↓	↓
41回	↓	工業パターン完成、仕様書・工程分析完成
42回	ジャケットバリエーション	3面構成ジャケット身頃1/4バリエーション作図
43回		袖山高2枚袖、襟
44回	↓	2面構成ジャケット身頃、袖山低2枚袖1/4バリエーション作図
45回	↓	4面構成ジャケット身頃1/4バリエーション作図
46回	オリジナルジャケット	オリジナルジャケット作図開始
47回	↓	↓
48回	↓	両身(身頃)トワル組み、トワルチェック、修正
49回	↓	袖・襟作図
50回	↓	↓
51回	↓	襟・袖両身トワル組み、トワルチェック、修正
52回	↓	↓
53回	↓	上衿・見返し展開、裏地作成説明
54回	↓	工業パターン作成
55回	↓	↓
56回	↓	↓
57回	↓	パターンチェック、仕様書・工程分析チェック、修正
58回	↓	↓
59回	↓	工業パターン完成、仕様書・工程分析完成
60回	ショー作品	ショー作品作図開始
61回	↓	↓
62回	↓	↓
63回	↓	↓
64回	↓	↓
65回	↓	↓
66回	↓	↓
67回	↓	↓

68回	↓	↓
69回	↓	↓
70回	↓	↓
71回	↓	両身or半身トワル作成、トワルチェック、修正
72回	↓	工業パターン作成作成開始
73回	↓	↓
74回	↓	パターンチェック、修正
75回	↓	↓
76回	↓	↓
77回	↓	↓
78回	↓	↓
79回	↓	工業パターン完成
80回	ショー作品(ソーイング)	(ソーイング)ショー作品縫製
81回	↓	↓
82回	↓	↓
83回	↓	↓
84回	↓	↓
85回	↓	↓
86回	↓	↓
87回	↓	↓
88回	↓	↓
89回	↓	↓
90回	↓	ショー作品完成

1日3時間 × 90回 = 270時間

科目名	ソーイング I	教員名	平田 ます実
授業時数・単位	180 時間 6 単位	対象クラス	FC 科 1 年
授業テーマ・概要	<ul style="list-style-type: none"> ・シンプルなアイテムから複雑なアイテムへと順に縫製し、技術を着実に身につけ、苦手意識を持たせない様にする。 ・服飾の企画技術職(デザイナー、パタンナー、縫製技術者)を見据え、基本となる服の構造、工程、作業を学習する。 ・基本的なアイテムの縫製として代表的なディテールを部分縫いなどで学習する。 ・既製服の生産現場に近い知識と技術を体得し、効率の良い作業から達成感と自信を身につける。 ・工程分析を当初から取り入れ、毎回習慣付ける事により、課題および私物の制作にも役立て実践を積む。 ・伝える力とチームワークを身につけ、積極的な授業参加とコミュニケーション能力を育み、就職に繋げる。 ・着実な技術の向上と服づくりの理解を深めるため、スケジュールを管理し、毎日の自宅学習も習慣づける。 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・基礎的な服作りは楽しんで進められる程度まで習得する。 ・素材に合った縫製、取扱いを習得する。 ・作業効率を考え、スピード感を持った進め方を自ら計画出来るようになる。 ・妥協なく美しく完璧な仕上がりを期限内に仕上げられる見通しを持てるようになる。 ・基本的なアイテムであれば、縫製の観点をパターンに活かせるようになる。 		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・主な構成は、パターンとの連動課題および、関連性のある部分縫いを学習し、双方の理解を深める。 ・授業毎に工程の期限を設け、時間的自己管理を徹底出来る様にする。 ・基本実技を繰り返すよう促し、自宅学習を習慣づけ、遅れがあれば当日に取り戻す習慣。 ・伝達力向上の為に、互いに情報を共有・助け合う心を育てる。 ・目標や納期を守るため時間管理を身につける。 		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ①出席 ②授業態度・意欲 ③提出物(納期・品質・アレンジ力・難易度) ④途中点検の状況 <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(パタンナー・企画・生産管理・素材生産管理)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	基礎知識	縫製用語・用具・素材等説明、シーチング・ミシンの扱い
2回	基礎知識・実技	ミシン練習、トートバッグパターンカット、裁断、縫製→後日提出
3回	部分縫い①	(完成済み)スカート部分縫い工業パターンの裁断説明、裁断、印付け
4回	↓	オリジナルスカート作成の為の部分縫い①縫製
5回	↓ オリジナルスカート作図相談	ギャザー、ダーツ、三折り、ベルト付、片倒しファスナー、スプリングホック
6回	部分縫い②	部分縫い②縫製 タック、見返し付、奥まつり、前カン、コンソールファスナー
7回	↓	↓
8回	オリジナルスカート	地直し・裁断・芯貼り・印付等説明、オリジナルスカート裁断・縫製開始
9回	↓	↓
10回	↓	↓
11回	↓	↓
12回	↓ <u>ステンシルワンピース</u>	↓
13回	↓ <u>粗裁ち</u>	↓
14回	↓	↓
15回	↓	オリジナルスカート完成
16回	シャツブラウス部分縫い	剣ホルロ・カフス袖
17回	↓	↓
18回	オリジナルシャツブラウス・ステンシルワンピース	オリジナルシャツブラウス・プリント済みステンシルワンピース裁断、縫製開始
19回	↓	↓
20回	↓	↓
21回	↓	↓
22回	↓	↓
23回	↓	↓
24回	↓	↓
25回	↓	↓
26回	↓	↓
27回	↓	↓
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	↓	↓
31回	↓	↓
32回	↓	オリジナルシャツブラウス・ステンシルワンピース完成
33回	パンツ部分縫い	パンツの為の部分縫い 片玉縁ポケット、サイドポケット、フライフロント開き

34回	↓	↓
35回	オリジナルパンツ	オリジナルパンツ裁断縫製開始
36回	↓	↓
37回	↓	↓
38回	↓	↓
39回	↓	↓
40回	↓	↓
41回	↓	↓
42回	↓	オリジナルパンツ完成
43回	ジャケット部分縫い	マニピュレーション切りポケット(箱)・袖口本明き部分縫い
44回	↓	↓
45回	↓	↓
46回	オリジナルジャケット	オリジナルジャケット裁断、縫製開始
47回	↓	↓
48回	↓	↓
49回	↓	↓
50回	↓	↓
51回	↓	↓
52回	↓	↓
53回	↓	↓
54回	↓	↓
55回	↓	↓
56回	↓	↓
57回	↓	↓
58回	↓	オリジナルジャケット完成
59回	ショー作品	ショー作品裁断、縫製開始
60回	↓	↓

1日3時間 × 60回 = 180時間

科目名	素材 I	教員名	島田 朋子
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FC 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>◎ファッションにおける素材の大切さを知る</p> <p>◎テキスタイルの基礎知識を知る</p> <p>◎無地素材を生地加工を施すことで新しい価値観を生み出し、デザインに繋げる</p> <p>◎インクジェットプリントの技法を学び、オリジナルプリントを作る</p>		
到達目標	<p>◎素材加工を習得し、新しい素材感を作ることによって、作品のオリジナリティーを高めることができる</p> <p>◎インクジェットプリントでオリジナルプリントを作る</p> <p>◎テキスタイルの基礎知識を習得する</p>		
授業の方法	<p>◎素材加工実習</p> <p>◎資料プリントの配布と説明</p> <p>◎インクジェット講習(ベビーロック社訪問)・・・株式会社ベビーロックのデジナプリントの講習会 実際にインクジェットプリント機を動かしてもらい、プリントの原理を学ぶ</p>		
成績評価の方法	<p>出席率、授業取り組み姿勢、作品完成度</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(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	テキスタイルの基礎	繊維の分類と種類、特徴をプリント資料で説明する
3回	ステンシル	ステンシルの技法を知り、グラフィック的な表現の素材を作る
4回	スラッシュキルト	生地を重ねて加工するスラッシュキルトで立体的な素材を作る
5回	ステンシルワンピースの柄デザイン	ショーテーマに合わせた柄のデザインをする
6回	ステンシルワンピースの加工	ステンシルでワンピースに柄をプリントしていく
7回	ステンシルワンピースの加工	ステンシルでワンピースに柄をプリントしていく
8回	ステンシルワンピースの加工	ステンシルでワンピースに柄をプリントしていく
9回	織物について	三原組織を知り、生地を裂いて織ることで凹凸のある素材を作る
10回	編物について	一番簡単な指編みから編物を知り、弾力性のある素材を作る
11回	メッシュ編み込みテクニック	メッシュに生地を編み込みすることで新しい表現を作る
12回	メッシュ編み込みワンピース	メッシュワンピースに生地を編み込みしていく
13回	メッシュ編み込みワンピース	メッシュワンピースに生地を編み込みしていく
14回	インクジェットプリント講習会(予定)	ベビーロック社に訪問 プリント講習会 インクジェットプリントの知識を得る
15回	柄の名前	柄の名前と由来をプリント資料を使いながら説明する
16回	フリル加工	様々なフリルを作り配置することで奥行きのある素材を作る
17回	トレンド分析、プリントデザイン	2024-2025AWのトレンドを説明、デジタルプリントデザインに繋げる
18回	プリント柄デザイン	デジタルプリント柄のデザイン
19回	プリント柄デザイン	デジタルプリント柄のデザイン
20回	プリント柄デザイン	デジタルプリント柄のデザイン
21回	プリント柄デザイン入稿	デジタルプリント柄の入稿
22回	テキスタイルの基礎知識	生地の種類(ブックに添付しながら説明をする)
23回	テキスタイルの基礎知識	生地の種類(ブックに添付しながら説明をする)
24回	テキスタイルの基礎知識	生地の種類(ブックに添付しながら説明をする)
25回	期末テストと解説	繊維の分類と種類、生地の種類についての習得度を見る
26回	修了作品製作	オリジナル素材を使った作品製作
27回	修了作品製作	オリジナル素材を使った作品製作
28回	修了作品製作	オリジナル素材を使った作品製作
29回	修了作品製作	オリジナル素材を使った作品製作
30回	修了作品製作	オリジナル素材を使った作品製作

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	カラー	教員名	杉本 祐子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FC 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>ファッション業界で仕事をする際に、色彩は全ての職種に共通して重要である。この科目は1年次のみなので基本的な内容の習得と現場で必須の色彩の知識を学び、活用・応用できるようにするために、演習を重ねて理解を深める。また、ファッション色彩能力検定にも関連付けた内容とする。</p> <p>概要：①色彩の基本 ②配色の基本 ③色彩心理 ④ファッションイメージと色彩 ⑤ファッションカラーコーディネート配色技法 ⑥パーソナルカラーの仕組みの概要 ⑦ファッション色彩能力検定対策</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・色彩は単独で存在するものではなく、配色は形、面積、対比などによる効果が大きく作用するので、基本的な配色の技法を習得すること。 ・伝えたいイメージを的確に表現できるように各自の能力や感性を磨くこと。 ・ファッション色彩能力検定3級あるいは2級取得を目標とする。 		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・テキストとプリント(オリジナル)を活用して基礎知識を習得する。 ・講義後は必ず演習及び応用編として関連付けた課題を作成し、個性を表現しながら理解を深める。 ・多くの演習や課題に取り組み、各自の気付き、発見で楽しみながら色彩の知識を習得できるようにする。 ・ファッション色彩能力検定対策として3級問題集も使用する。 		
成績評価の方法	<p>◎出席:10% ◎テスト:30% ◎課題:50% ◎その他:10%</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題提出状況(提出期限含む):加点 +0~10% ・授業態度・課題に対する積極性:加点 +0~10% ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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」 ・美術展鑑賞や新しいトレンド・市場動向などを積極的にチェックし、感性を磨く努力を望みます。 		
教員の実務経験	<p>(有)・無 実務概要(アパレルにてカラリスト・商品企画・トレンド分析、色彩検定委員他)</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	色彩の基本	マンセルカラーシステム、色の三属性、カラーチャート作成
2回	色相と色相環の理解	色相の分類を理解するためのオリジナル色相環の作成
3回	色彩の技術 : 配色の基本 ①	色相を基準にした配色の5種類
4回	” : 配色の基本 ②	トーンを基準にした配色の3種類と色彩理論(混色、視覚と色)
5回	” : 配色の基本 ③	色彩構成のテクニック、グラデーション、セパレーション他
6回	色彩心理	色の性質、役割、対比効果、色彩の感情効果、錯視
7回	前期テスト	前期の復習、テスト
8回	ファッションカラーコーディネート技法①	カマイユ配色、フォ・カマイユ配色、トーン・オン・トーン配色
9回	” ②	トーン・イン・トーン配色、トータル配色、ドミナントカラー配色
10回	” ③	トリコロール配色、マルチカラー配色、アクセントカラー配色
11回	ファッション産業と色彩	企画段階の色彩、生産段階の色彩、流通段階の色彩、流行色
12回	パーソナルカラーの仕組みの概要	パーソナルカラーの仕組みとカラー診断
13回	ファッション色彩能力検定対策	検定試験範囲の総復習
14回	ファッションイメージと色彩	エレガント、モダン、クラシック他ファッションイメージマップ作成
15回	後期テスト	前期・後期の総復習テスト

1日3時間 × 15回 = 45時間

科目名	パソコンデザインワーク	教員名	安藤 大春
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FC 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>アパレル業界で必須になってきたグラフィックソフトの重要性を理解し、 グラフィックのツールを手描き同様に扱えるようになることを目指す。 その基礎が身に付いたら、MDマップやプレゼン資料、ポートフォリオの作り方を習得する。</p>		
到達目標	<p>Adobe IllustratorとPhotoshopの基礎習得 デザイン画、平絵、MDマップ、プレゼン資料といった企業に必要なスキルを身につける</p>		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・プロジェクターによる講師デモンストレーション、解説 ・練習用テンプレートを使い、各自デザインワークを行う ・デザイン画、MDマップ、ブランドプレゼン資料ができればプレゼン大会を行う(前期、後期) 		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題 80% ・出席 20% <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(ブランドデザイナー、イラストレーター)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	授業内容説明	授業の進め方、使用ソフトの紹介、制作スケジュール説明
2回	Adobe Illustratorの基本操作	Illustratorによる描画、加工、編集の基礎技法
3回	↓	パス、アンカーポイント、ハンドルの操作
4回	Adobe Photoshopの基本操作	Photoshopによる画像の加工、編集の基礎技法
5回	基本操作を使った練習	架空の映画を考える→素材集め
6回	↓	架空映画のタイトルロゴマークデザイン
7回	↓	架空映画のロゴマークを使ったグッズデザイン
8回	↓	架空映画の宣伝フライヤー表面デザイン
9回	↓	架空映画の宣伝フライヤー裏面デザイン(グッズ販売等)
10回	↓	架空映画の宣伝フライヤーのプレゼン、提出(展示)
11回	衣服製品図の制作	平絵の書き方(Tシャツ・スウェット)
12回	↓	平絵の書き方(パンツ・スカート)
13回	↓	平絵の書き方(シャツ・ブラウス・ワンピース)
14回	↓	平絵の書き方(ジャケット・コート)
15回	テキスタイル図案の製作	テキスタイルデザインの基礎
16回	↓	テキスタイルデザイン練習
17回	↓	テキスタイルデザイン練習
18回	スタイルデザイン画の製作	ボディテンプレートを使ったデザイン画の書き方
19回	↓	架空映画の衣装デザイン
20回	↓	架空映画の衣装デザイン
21回	↓	架空映画の衣装デザイン
22回	修了展プレゼン資料の製作	ブランドのロゴ・コンセプト画像デザイン
23回	↓	ブランドのロゴ・コンセプト画像デザイン
24回	↓	ブランドのデザイン画(手描きを取り込んで色付け)
25回	↓	ブランドのデザイン画(手描きを取り込んで色付け)
26回	↓	ブランドのアイテム平絵描き
27回	↓	ブランドのアイテム平絵描き
28回	↓	ブランドのポートフォリオ製作
29回	↓	ブランドのポートフォリオ製作
30回	↓	ブランドのポートフォリオプレゼン、提出(展示)

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	ファッションビジネスセオリー	教員名	藤原 喜仁
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FC 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>◎ファッションビジネスのMD基礎知識を講義とグループワークをベースに修得し、商品が出来上がる迄のプロセスやコストを理解すること。</p> <p>◎企業の組織機能に対応出来るスキルを身につけると同時にビジネスの仕組みを理解し、ファッション業界での自分自身の可能性を自信をもって広げること。</p>		
到達目標	<p>◎ファッションをビジネスの視点から理解し、社会に出た時に即戦力として活躍出来ること。</p> <p>◎自分でやりたい事を根拠をもって説明出来るコミュニケーション力を身につけること。</p>		
授業の方法	<p>◎講義をベースとしますが、時間配分としてコミュニケーションタイムを多く取り入れ生徒が自身で話すことでビジネス構造を修得できる環境を作ります。</p>		
成績評価の方法	<p>◎振り返りテスト40%、レポート提出20%</p> <p>◎出席日数20%、授業態度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			
教員の実務経験	<input checked="" type="radio"/> 有 実務概要(アパレル企業でのMD計画立案実行・SCM計画立案実行)		

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、授業内容、評価方法
2回	ビジネスについて	ビジネスと趣味について
3回	アパレルの現状	アパレル売上状況と推移
4回	アパレルの業務フロー	アパレル全体像と業務フロー
5回	原価構造	製造原価構造
6回	前期振り返り	前期振り返りテスト
7回	作り場の状況	ものづくりの現場(国内、海外)
8回	お客様との接点	店舗運営費、EC運営費(その他経費)
9回	ものづくりの起点	プロダクトアウトとマーケットイン
10回	利益を生む仕組み(1)	機会ロスと在庫ロス
11回	利益を生む仕組み(2)	マーケティングの重要性
12回	アパレルビジネスの変遷	店舗ビジネスとECビジネス
13回	店舗ビジネス	SPAブランドとセレクトショップ
14回	ECビジネス	SNSを利用したビジネス
15回	後期振り返り	後期振り返りテスト

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	修了制作	教員名	平田 ます実
授業時数・単位	60 時間 2 単位	対象クラス	FC 科 1 年
授業テーマ・概要	<p>通常授業のパターンメイキング I、ソーイング I と連携し、5時限目以降および通常授業の休講日を利用して制作作業を行います。修了作品の完成度を高めるとともに、作業工程の期日管理を考慮して指導します。</p>		
到達目標	<p>完成度の高い修了作品を1点以上完成させ、卒業・修了制作展のファッションショーに出品することを目標とします。</p>		
授業の方法	<p>ファッションショーに出品できるレベルの完成度の高い修了作品を期日までに完成できるよう、一人ひとりにマンツーマンで制作指導を行います。</p>		
成績評価の方法	<p>ファッションショーに出品できるレベルの完成度の高い作品を期日までに完成させ、出品できたかどうかを P(合格)・F(不合格)で評価します。</p> <p>P=ファッションショーに出品、F=ファッションショーへの出品不可</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 type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無 実務概要(パタンナー・企画・生産管理・素材生産管理)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	修了作品制作	修了作品のパターン、縫製、小物制作を工程に合わせて指導（2時間）
～	↓	↓
30回	↓	↓

ファッションクリエイター科 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	服飾デザインⅠ	必修	90	3			実習	安藤 大春 粕谷 悠	○
	服飾デザインⅡ	必修			90	3	実習	安藤 大春 粕谷 悠	○
	ニットデザインⅠ	必修			90	3	実習	伊藤 里恵子	○
	デザイン画Ⅰ	必修	90	3			実習	松本 和子	○
	デザイン画Ⅱ	必修			90	3	実習	橋本 定俊	○
	パターンメイキングⅠ	必修	270	9			実習	平田 ます実	○
	パターンメイキングⅡ	必修			180	6	実習	見目 家津美	○
	ドレーピングⅠ	必修			90	3	実習	見目 家津美	○
	CADⅠ	必修			90	3	実習	粕谷 悠	○
	ソーイングⅠ	必修	180	6			実習	平田 ます実	○
	ソーイングⅡ	必修			225	7.5	実習	大森 晴香	○
専門 関連 科目	素材Ⅰ	必修	90	3			演習	島田 朋子	○
	素材Ⅱ	必修			45	1.5	演習	島田 朋子	○
	カラー	必修	45	1.5			演習	杉本 祐子	○
	パソコンデザインワーク	必修	90	3			実習	安藤 大春	○
	ファッションビジネスセオリー	必修	45	1.5			講義	藤原 喜仁	○
一 般 科 目	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	×
	修了制作	必修	60	2			実習	平田 ます実	○
	卒業制作	必修			120	4	実習	見目 家津美	○
必修科目授業時間数			990	33	1050	35			
選択科目授業時間数					30	1			
卒業に必要な総授業時数			1700時間						
全設置授業時数			2070時間						
実務教員授業時数			1980時間						

※受講生の選抜を行う場合がある