

1. 服飾デザインⅡ：小川 レティシア
2. デザイン画Ⅱ：松本 和子
3. パターンメイキングⅡ：平田 ます実
4. ドレーピングⅠ：平田 ます実
5. CADⅠ：平田 ます実
- 6.ソーイングⅡ：平田 ます実
7. 素材Ⅱ：小笠原 宏
8. カラーⅡ：杉本 祐子
9. パソコンワークⅡ：加藤 正人
10. プレゼンテーション：畑中 修司

科目名	服飾デザインⅡ	教員名	小川 レティシア
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FC 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>1年次に学習した創造活動の知識をさらに深める。</p> <p>パーソナルファイルのテーマ、構成やコンセプトをより複雑化・多様化し、デザイン力を強化する。</p> <p>カプセルコレクションを実現する。(トレンド、コンセプト、コレクションマップ、テーマのリサーチ、インスピレーションの源の探し方、ムードボード、生地、カラー、スケッチ、製品図、カラーリング、ディテール等を学習)</p> <p>革製品のデザインを学習する。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1年次に育んだ能力(資質)を更に向上させ、自身の強みを明確にするとともに、その能力とは別の側面を発展させること。</li> <li>・個性を活かし、ファッションデザインをする過程や、様々な実験・経験や選択を通じて、自身のスタイルを確立すること。</li> <li>・創造力を膨らませたデザインを、実際に着用できる洋服として落とし込むことができるようになること。</li> <li>・製品図をマスターし、カプセルコレクションを完成すること。</li> </ul>		
授業の方法	<p>学習は授業の中での演習、自宅での演習とパーソナルリサーチによって進めます。</p> <p>学生自身のパーソナルファイルやカプセルコレクション、レポートの作成、</p> <p>ファッションコンテストへの参加、ファッションショーのためのオリジナル作品のデザイン考案など</p> <p>授業を通じて、卒業後に必要となる社会性を身につけます。</p> <p>パターン、ソーイングの授業と連携し、この授業でデザインした作品の一部を実際に制作します。</p>		
成績評価の方法	<p>授業での演習、自宅での課題演習、パーソナルファイル 50%、テスト 10%、</p> <p>ファッションコンテストの採点 10%、ファッションショーの採点 10%、</p> <p>授業態度 10%、出席率 10%、継続的なレベルの向上 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			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	レザーのデザイン	リサーチ・サンプル・ラフ
2回	レザーのデザイン	サンプル・デザイン
3回	ディテールのファイル	リサーチ・デザイン
4回	ディテールのファイル	デザイン
5回	デコンストラクションのファイル	イメージ・カラー・ラフ
6回	デコンストラクションのファイル	デザイン
7回	デコンストラクションのファイル	デザイン
8回	ファッションコンテスト	イメージ・テーマ・デザイン
9回	ファッションコンテスト	デザイン・着色
10回	ファッションショーのコラージュ	トレンド
11回	ファッションショーのコラージュ	ラフ
12回	復習とテスト	これまでの復習 テスト
13回	ファッションショー	デザイン・生地サンプルのチェック
14回	ファッションショー	デザイン・生地サンプルのチェック
15回	ファッションショー	実際の生地選び
16回	ファッションショー	ファイナルチェック
17回	ユニフォーム+ミリタリーのファイル	イメージ・カラー・生地・ラフ
18回	ユニフォーム+ミリタリーのファイル	ラフ
19回	ユニフォーム+ミリタリーのファイル	デザイン
20回	ユニフォーム+ミリタリーのファイル	デザイン
21回	ユニフォーム+ミリタリーのファイル	デザイン
22回	スポーツ+民族のファイル	イメージ・カラー・生地・ラフ
23回	スポーツ+民族のファイル	ラフ
24回	スポーツ+民族のファイル	デザイン
25回	スポーツ+民族のファイル	デザイン
26回	スポーツ+民族のファイル	デザイン
27回	復習とテスト	これまでの復習 テスト
28回	ファッションショーアクセサリ	アクセサリと作品(洋服)を合わせるデザイン
29回	ファッションショーアクセサリ	制作・加工
30回	ファッションショーアクセサリ	制作・加工

科目名	デザイン画Ⅱ	教員名	松本 和子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FC 科 2 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。  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。  1年次に学んだ技術をよりレベルアップし、就活に直結する絵の習得を重視し、基本を大切にしつつ、  より個性的、魅力的な表現の他、ファッショントレンドを意識したデザイン画にも挑戦する。  実物をよく観察し、多くのモノを描く習慣を身につける(正確に描く)(速く描く)(アイデアスケッチを描く)  就活意識を高めるための、幅広い学習(授業外の時間の活用)</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファッションデザイン画技法の総合的な技術を習得し、自在にイメージを表現できるようになること。</li> <li>・時間内に、より魅力的に、何をどのように表現すべきかを的確に判断し、他者が納得するレベルの絵が描けるようになること。</li> </ul>		
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。  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。  実習での繰り返しの練習を重視し、着装表現と平画(製品図)表現の総合力を充実させる。  コンテストへの参加、学校周辺店舗での商品観察など、習得したデザイン画技法の積極的な活用を促す。</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>アイデアスケッチをたくさん描く(習慣づける)      クロッキーの練習(スポーツ感覚で)</p> <p>パターンとの関連性重視 (単なるお絵かきにならないようにする)</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	1年の復習およびクロッキー	プロポーション、ポーズ、着装、速描きの確認
2回	写真を見て描く(ブランド研究)	ブランドの特徴を捉える、写真をD画にするためには
3回	↓	↓
4回	着装画、製品図 1 (前・後・横)	パターンとの関連 シャツ、スカート、パンツ
5回	↓	↓
6回	デフォルメ	色々な画材を使って 表現の幅を広げる
7回	コンテスト	アイデアスケッチ
8回	↓	彩色を中心に
9回	↓	まとめ、仕上げ
10回	着装画、製品図 2 (前・後・横)	パターンとの関連 コート、ジャケット
11回	↓	↓
12回	コラージュ	スクリーントーンを使って
13回	ワードローブプランニング	2年間のまとめとして、色々なアイテムを表現する
14回	↓	(含 ファッショングッズ)
15回	↓	↓

科目名	パターンメイキングⅡ	教員名	平田 ます実
授業時数・単位	225 時間 7.5 単位	対象クラス	FC 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>基本的なジャケットパターンから始まり、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。</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。</p> <p>徹底した工業パターンの制作方法を指導し、社会でも通用する人材を育てる。</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的な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>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。</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裁断により、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的な要素も考慮し組み込む様に習慣づく様にする。</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>出席 20%</p> <p>授業態度・意欲 20%</p> <p>提出物(期限・品質・難易度) 50%</p> <p>途中点検の状況 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			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	3面構成総裏JKの為のパターン	1/4作図講義(基本型) 身頃(胸ぐせ分散)
2回		1/4作図講義(基本型) 展開・襟・上襟
3回		1/4作図講義(基本型) 袖・袖裏
4回		1/4作図講義(基本型) 裏地・見返し・PKパーツ
5回	↓	JKバリエーション1/4作図 シルエット・襟・袖
6回	3面構成総裏オリジナルJK制作	作図開始(身頃・襟)→チェック→修正
7回		身頃・襟作図チェック→修正→半身トワル組み→トワルチェック→修正
8回		半身トワルチェック→修正→袖作図
9回		袖作図→チェック→修正→半身トワル袖付け→袖トワルチェック→修正
10回		袖トワルチェック→修正→両身トワル制作→トワルチェック→修正
11回		両身トワルチェック→修正→工業パターン制作開始
12回		工業パターン制作→寸法合せ、繋がり修正、ノッチ、トレース、展開etc
13回		展開→縫い代付け→コメント記入→仕様書→工業パターンチェック
14回	↓	工業パターンチェック→修正→パターンカット
15回	皮革作品の型出しパターンメイキング	半身トワル制作(ピン打ち)→修正→両身トワル作成
16回		両身トワル作成→トワルチェック→修正
17回		トワルチェック→修正→工業パターン制作開始
18回	↓	工業パターン制作→工業パターン完成→パターンカット
19回	オリジナルパンツの制作	パンツCAD/パターンアレンジ→半身トワル組み
20回		半身トワルチェック→修正→両身トワル組み→両身トワルチェック
21回		両身トワルチェック→修正→工業パターン制作
22回		工業パターン制作→パターンチェック
23回	↓	パターンチェック→パターンカット
24回	コートの為のパターン	変り袖1/4作図 ラグランスリーブステンカラーコート
25回		変り袖1/4作図 デザイン・仕様バリエーション
26回	↓	裏地・展開パーツ1/4作図
27回	オリジナルコート制作	オリジナルコート作図開始→チェック→修正→半身トワル
28回		半身トワル組み→トワルチェック→修正→両身トワル組み
29回		両身トワル組み→トワルチェック→修正→工業パターン制作開始
30回		工業パターン制作→各箇所修正・チェック→トレース→展開パターン
31回		展開パターン・芯パターン→縫い代→工業パターンチェック→完成
32回	↓	工業パターンチェック→修正→完成・提出
33回	オリジナル卒業作品制作パターン	デザイン2体～の作図、トワル制作、トワルチェック、パターン制作

34回				
35回				
36回				
37回				
38回				
39回				
40回				
41回				
42回				
43回				
44回				
45回				

科目名	ドレーピング I	教員名	平田 ます実
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FC 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>早い段階からドレーピングに触れることにより、立体的にパターンを捉えられる様にする。</p> <p>又、基本的なテクニックを習得し、オリジナル作品制作にも応用出来る様にする。</p> <p>平面では想像できないデザインやディテールをドレーピングで行う力を付け、卒業制作に活かす。</p>		
到達目標	<p>美しく正確なドレーピングトワルの作成。</p> <p>基本的な形のトップス、スカートの単独でのドレーピング。</p> <p>様々なデザインの襟のドレーピング。</p> <p>デザインを作図する過程で、展開、フレアなどは平面作図ではなく、立体で型出しをする。</p>		
授業の方法	<p>先ずは、基礎の基礎を丁寧に指導→習得に繋げる。</p> <p>原型ドレーピングまでは正確にドレーピング出来る様にし、バリエーションデザインのドレーピングに関しては、何度も取り組む事で、理想のシルエットを出していく様に指導する。</p> <p>ドレーピングする事だけでなく、それを縫えるパターンに修正していく事も大切な作業として指導する。</p>		
成績評価の方法	<p>出席 20%</p> <p>授業態度・意欲 30%</p> <p>提出物(期限・品質・完成度・正確性) 30%</p> <p>途中点検の状況 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			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	ドレーピングの基礎知識、準備	(トワル生地事前準備)基礎線引き、地直し、ボディラインテープ貼り
2回	基本的な生地のお操作、ピン打ち	ドレス原型ボトムスのドレーピング
3回	↓	ボトムスのマーキング、修正、トレース、パターン化、再トワル組み
4回	↓	ドレス原型トップスのドレーピング
5回	↓	トップスのマーキング、修正、トレース、パターン化、再トワル組み
6回	フレアのお練習	フレアスカートのおドレーピング
7回	↓	フレアスカートのおマーキング～パターン化、提出
8回	切り替え線での胸ぐせ処理のお練習	プリンセスライン・パネルラインのワンピースのおドレーピング
9回	↓	↓
10回	↓	プリンセス・パネルラインのワンピースのおマーキング～パターン化、提出
11回	様々なテクニックを使ったオリジナル	オリジナルデザインスカートのおドレーピング
12回	↓	↓
13回	↓	オリジナルスカートのおマーキング～パターン化、提出
14回	様々な襟のお練習	襟3種のおドレーピング
15回	↓	襟のおマーキング～パターン化、再トワル提出

科目名	C A D I	教員名	平田 ます実
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FC 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>初めて触れるアパレルCADソフト(東レクレアコンポ)の基本操作をマスターし、アパレルメーカー等で、技術職の即戦力として活用出来る力を身につける。</p> <p>CADのアパレル業界での役割と有効性を理解し、实际的に企画～パターン作成～縫製での流れで、効率のよいCADの活用法を理解する。</p> <p>CAD技術習得と同時に作図・パターンの理解も深める。</p> <p>アパレル企業でも通用するパターン制作知識を習得する。</p> <p>又、他授業(パターン、ソーイング)と連動を図り、効率的に制作出来る様対応する。</p>		
到達目標	<p>基本的なCADの操作だけでなく、応用、実践的な活用術を身に付ける。</p> <p>画面上での操作により、パターン操作の理解を深める。</p> <p>ショートカットキーの使用や、展開等の操作習得により、スピード感のある作業の実践を可能にする。</p> <p>作図だけでなく、工業パターン化の詳細も身に付け、完璧なパターンが作成出来るようになる。</p>		
授業の方法	<p>CADとアナログのパターンの違いを難しさと捉えない様、まずは基本操作を習得しながら実際のパターン作成において、利便性と時間短縮においての有効性を感じられる様に指導。</p> <p>作業のみを行うのではなく、パターンの理解を深めながら技術も身に付けられる様に解説。</p> <p>パターンの情報付けだけでなく、縫製要点の書き込み等、実際に縫製工場とのやり取りに活かせる様、知識面を指導。</p> <p>制作するパターンの実物(写真でも)を見せ、又、市場に合ったデザイン性のものを取り入れる。</p>		
成績評価の方法	<p>1. 出席率 20%</p> <p>2. 授業態度 20%</p> <p>3. 提出物／納期・正確性 10%</p> <p>4. テスト／理解度・早さ・正確性 50%</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			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	アパレルCADの基礎知識・基本操作	CADの使用目的、パターンマジックソフトの基本操作説明 自己サイズ原型作図開始
2回	基本操作実践としての原型制作	自己サイズ原型作図
3回	↓	原型着用、プロットアウト、提出
4回	↓	自己サイズタイトスカート原型作図
5回	デザインのパターン展開	原型からのバリエーションスカート作図
6回	↓	↓
7回	パンツの構造、作図方法	自己サイズパンツ作図
8回	↓	↓
9回	↓	↓
10回	↓	↓
11回	単独でのCAD操作	スカートファーストパターン作成おさらい
12回	補講	不足してる内容の確認、復習、パンツパターンプロットアウト
13回	ベーシックトップスの作図	自己サイズのベーシックドレスシャツの作図
14回	↓	↓
15回	↓	↓
16回	ドレスシャツ作図の工業パターン化	パターン修正、ノッチ付け、記号、縫い代付け、情報付けなど
17回	マーカーマジックソフトの技術習得	オリジナルシャツパターンのマーキングソフトを使っでのマーキング
18回	トレースツールの習得	アナログパターンのスキャン、トレース
19回	↓	トレース、修正
20回	↓	工業パターン化
21回	↓	↓
22回	↓	工業パターン完成、プロットアウト
23回	トレースツール操作の復習	トレースパターンの工業パターン化おさらいの練習
24回	単独でのCAD操作	トレースパターンの工業パターン化おさらい
25回	補講	不足してる内容の確認、復習
26回	グレーディング技術・知識の習得	グレーディングの基礎知識、操作説明、ボトムスのグレーディング
27回	↓	トップスのグレーディング
28回	グレーディングからパターン化の復習	グレーディングから工業パターン化おさらいの練習
29回	単独でのCAD操作	グレーディングから工業パターン化おさらい
30回	補講	不足している内容の確認、復習

科目名	ソーイングⅡ	教員名	平田 ます実
授業時数・単位	225 時間 7.5 単位	対象クラス	FC 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>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。</p> <p>※主に重衣料を製作(ジャケット、コート等)</p> <p>既製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。</p> <p>1年次に学習した工程分析を活かし、課題および私物の制作にも役立て実践を積む。</p> <p>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就職活動を促す。</p> <p>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自宅学習を習慣づける。</p>		
到達目標	<p>服作りの基礎は完璧に習得する。</p> <p>素材に合った縫製、取扱いを習得する。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>縫製の観点をパターンに活かせるようになる。</p>		
授業の方法	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>基本実技を繰り返すよう促し、自宅学習を習慣づける。</p> <p>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。</p> <p>目標や納期を守るため時間管理を身につける。</p>		
成績評価の方法	<p>出席 20%</p> <p>授業態度・意欲 20%</p> <p>提出物(納期・品質・アレンジ力・難易度) 50%</p> <p>途中点検の状況 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			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	作品制作の為の手芸	様々な刺繍
2回	JKの為の部分縫い	切りポケット、袖口本明きの部分縫い
3回	3面構成オリジナル総裏ジャケット縫製	裁断(表・裏・芯)→芯貼り→テープ貼り
4回		裏身頃作り→前身頃作り(パネル接ぎ・PK付け)
5回		PK付け→後ろ身頃作り(CB)→前後合体(肩接・後ろパネル接ぎ)
6回		前後合体→地襟・表襟付け→袖作り(ホール加工)
7回		袖作り(ホール加工)→袖付け→衿綿付け→肩パッド付け
8回		衿綿付け→肩パッド付け→表裏合体(前端～襟外周り)
9回		表裏合体(前端～襟外周り)→どんでん→裏袖付け→裾地縫い
10回		裾地縫い→中閉じ(裾・AH底)→ホール加工→釦付け
11回		裾地縫い→中閉じ(裾・AH底)→ホール加工→釦付け
12回	↓	まとめ・仕上げ→完成
13回	皮革作品の縫製	裁断・芯・テープ貼り・印付け
14回		裁断・芯・テープ貼り・印付け・各自縫製
15回		各自縫製
16回		↓
17回		↓
18回	↓	↓
19回	オリジナルパンツの縫製	裁断→芯貼り
20回		各自縫製
21回		↓
22回		↓
23回	↓	まとめ・仕上げ→完成
24回	作品制作の為の手芸	様々なスモッキング
25回	コートの為のソーイング	比翼2種・スラッシュポケット部分縫い
26回	オリジナルコート縫製	裁断(表・裏・芯)→芯貼り→テープ貼り
27回		各自縫製
28回		↓
29回		↓
30回		↓
31回	↓	まとめ・仕上げ→完成
32回	オリジナル卒業作品制作縫製	デザイン2体～裁断、芯・テープ貼り、印付け、各自縫製
33回		

34回				
35回				
36回				
37回				
38回				
39回				
40回				
41回				
42回				
43回				
44回				
45回				

科目名	素材Ⅱ	教員名	小笠原 宏
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FC 科 2 年
授業テーマ・概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・服地の組織による特性・効果、および、加工により素材感やテクスチャー表現の効果が異なることを学習する。</li> <li>・テキスタイル業界での素材別服地分類の仕方を理解し、主な服地の特性・用途を学ぶ。</li> <li>・テキスタイル(服地)のボディ作りと、デザインにマッチした布地のあり方を学ぶ。</li> <li>・デザイン(シルエット・イメージ)にマッチした服地のコーディネーションやクロッシングの仕方を学ぶ。</li> <li>・ニット(ジャージー)の服地の特性・用途を学ぶ。</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキスタイルの基本となる服地のボディ作りを習得すること。</li> <li>・布の組織によって服地のテクスチャーが異なることをマスターし、デザイン(シルエット・イメージ)にマッチした服地をセレクトできるようになること。</li> <li>・ジャージー(編物)を含む主要な服地約100種の特性・用途をマスターすること。</li> <li>・服地のコーディネーションやクロッシングの仕方の基本を理解すること。</li> </ul>		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・繰り返し布地サンプルを見て・触れて・感ることで、素材の特性・効果・用途などを理解し、記憶できるように指導します。</li> <li>・基本的な素材の知識を一つひとつマスターできるように授業を進めていきます。</li> <li>・個性を大切に、一人ひとりの発想力・技術力・デザイン力を高めるための、素材の選び方・使い方を個別に分かりやすく指導します。</li> </ul>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習での課題評価 60% (デザイン性 加点+0~10%)</li> <li>・素材のテスト 40%</li> <li>・出欠席 ±0~10%</li> </ul> <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			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	基本素材・組織の復習	繊維から服地まで 組織織の特性
2回	服地の分類	服地の素材・地厚・組織による分類の仕方
3回	素材別服地(綿・麻、平織)	綿・麻の平織の代表的な服地の特性・効果・用途を知る
4回	〃 (綿・麻、綾織)	綿・麻の綾織の代表的な服地の特性・効果・用途を知る
5回	〃 (綿・麻、朱子織)	綿・麻の朱子織の代表的な服地の特性・効果・用途を知る
6回	〃 (綿・麻、変化、加工)	綿・麻の変化組織や加工の仕方による服地の特性・効果・用途を知る
7回	〃 ( 〃 )	〃
8回	〃 (毛織物、平織)	毛織物の平織の代表的な服地の特性・効果・用途を知る
9回	〃 (毛織物、綾織・朱子織)	毛織物の綾織・朱子織の代表的な服地の特性・効果・用途を知る
10回	〃 (毛織物、変化、加工)	毛織物の変化組織や加工の仕方による服地の特性・効果・用途を知る
11回	〃 (絹、化合織・複合素材)	絹、化合織の服地の特性・効果・用途を知る
12回	基本編物の服地(緯編・経編)	ニットの特性 編物の分類 シングルニットのジャージー(前)
13回	〃 ( 〃 )	シングルニットのジャージー(後) ダブルニットのジャージー(前)
14回	〃 ( 〃 )	ダブルニットのジャージー(後)
15回	〃 ( 〃 )	トリコット、ミラニーズ、ラッセルのジャージーの特性と用途

科目名	カラーⅡ	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 2 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現場で必須の色彩の知識を確実なものとして上級編を習得。</p> <p>1年次で習得した内容を2年次では、より具体的な応用事例の課題に取り組む。</p> <p>概要：①服飾・美術工芸・建築・色彩文化(古代～現代まで)</p> <p>②流行論、流行色のできる過程から商品への落とし込みまでの流れ。流行色変遷。</p> <p>2019年秋冬のトレンドカラー提案マップの企画3点。スライバーによるカラーミックス見本作成</p> <p>③実市場の把握。色見本持参で着装別カラーの調査・分析・レポート</p> <p>④代表的な柄の種類学習。柄の創作と配色違いの色彩計画。 ⑤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"> <li>・幅広く柔軟に対応できるようにデザイン表現と結びつけながら各自の感性を磨く。</li> <li>・テーマの企画・立案・色彩計画・デザイン表現からプレゼンテーションまでの能力を磨くこと。</li> <li>・具体的な色彩計画や提案マップで、イメージの表現、創造性の追及、表現力、完成度の向上を目指す。</li> </ul>		
授業の方法	<p>講義：PPT使用やオリジナルのプリント・資料などで具体的・効果的に分かりやすく興味深い内容とする。</p> <p>創作のインスピレーションとして役立つ内容を広い角度から伝達したい。</p> <p>課題：具体的な事例で取り組み、色彩企画、提案マップ、イメージの表現など応用力を養う。</p> <p>スライバー使用でカラーミックスを作成。紙、色鉛筆、絵の具、羊毛など各種色見本を活用して幅広い表現方法を習得する。</p>		
成績評価の方法	<p>◎課題(提出期限含む)：課題6(作品数10)</p> <p>○完成度 50%    ○創造性 30%    ○企画力 20%</p> <p>◎授業、課題に対する積極性、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>美術展鑑賞や新しいトレンドの動向などを積極的にチェックし、感性を磨く努力をしてください。</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	各自の色使いの特徴を分析	配色結果を分析、グラフ化し偏りなく色を使えるようにする
2回	トーンの確実な理解	オリジナルのトーンマップを作成しながら確実な理解を深める
3回	デザイン様式と色彩文化 ①	古代から中世の服飾、美術、工芸、建築などと色彩文化
4回	” ②	近世から近代の ”
5回	” ③	現代以降(アール・デコ以降)の ”
6回	” ④	上記インスピレーションから選択しデザイン表現とレポート作成
7回	色彩調和論とカラープランニング	多色展開商品の並べ方の法則とカラープランニング
8回	街頭にて着装別カラー調査	色見本持参で街頭にて着装別調査の実施、実市場の把握
9回	調査結果のまとめ	調査結果のグラフ化とレポート作成
10回	流行色、流行色変遷	世界の流行色情報・分析・商品企画までの流れ、流行色変遷
11回	トレンドカラー提案マップの作成	2019年秋冬のトレンド提案マップ3点の作成
12回	”	”
13回	”	” 提案色のミックスヤーン作成
14回	柄の種類の種類と柄の創作	基本的な柄の種類の種類と柄の創作及び配色違いの色彩計画
15回	”	”

科目名	パソコンワークⅡ	教員名	加藤 正人
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FC 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>ファッション産業におけるグラフィックの役割と有効性を理解し、  ファッション表現のツールとしてパーソナルコンピュータ及び、  グラフィックソフトを使う能力を身に着けると同時に、  各自のデザイン能力及びプレゼンテーション能力の習得、向上を目標とする。</p>		
到達目標	<p>衣服製品図/デジタルファッション画の細部表現。展開力、応用力を養う。  着想／立案→情報収集／リサーチ→デザインワーク→まとめ、デザイン企画ボード  実践的なデジタルツールの活用法とワークフローの習得を目指す。</p>		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デモンストレーション: プロジェクターによる講師デモンストレーション、解説</li> <li>・演習: 練習用テンプレート課題を通して、一連の製作プロセスを把握する。</li> <li>・製作実習: 各自のデザインワーク、作品製作</li> <li>・講評</li> </ul>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・提出課題: 着想／立案 (33%)、表現技術 (33%)、まとめ／完成度 (33%)</li> <li>・授業態度: +0～10% (加点)</li> <li>・出席率: +0～10% (加点)</li> </ul> <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			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	Illustratorによるイラスト制作の基礎	ペンツールの基本操作、線と形状の描画
2回		ベクトルオブジェクトの描画
3回		パス、アンカーポイント、ハンドルの操作
4回	衣服製品図の制作1/Tシャツ	Tシャツの描き方、ディティール表現(ステッチ等)
5回		カラー&デザインバリエーション、デザインポイントとまとめ
6回	衣服製品図の制作2/ジャケット	ジャケットの描き方、ディティール表現(ボタン、衿等)
7回		オリジナルデザインへの展開、デザインポイントとまとめ
8回	衣服製品図の制作3/ブルゾン	ブルゾンの描き方、ディティール表現(ファスナー等)
9回		オリジナルデザインへの展開、デザインポイントとまとめ
10回	テキスタイル図案の製作	連続柄の製作
11回		四方連続、ハーフステップ等
12回		デザイン画、スタイル画への展開
13回	デザイン企画ボードの製作	着想、立案、テーマ/コンセプト設定
14回		リサーチ、情報収集の為のデジタルデバイスの活用方法
15回		デザインの展開と構成、各要素の効果的な見せ方、レイアウト

科目名	プレゼンテーション	教員名	畑中 修司
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FC 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>ビジネスの基礎になっているのはコミュニケーションです。相手が理解しないと物事が進まないで、ビジネスでの基本レベルの伝え方を理解してもらう授業を行います。</p> <p>具体的には、自分で作成した資料を毎回発表して頂きます。発表のテクニック習得と、場に慣れるために「人の前で話す」ことを体験してもらいます。</p> <p>具体的には、就職で役に立つ自己紹介や、自分が表現したいことを短時間でまとめ、発表する練習を行います。</p>		
到達目標	<p>これまで人の前で発表する機会が少なかった学生が多いので、まずは、プレゼンテーションに慣れることを目標にし、徐々にテクニックや表現方法を駆使できることを目標とします。</p>		
授業の方法	<p>仕事で使える自己紹介文書は、チェックに時間を要するので、確実に記載したあとに提出し、当方が添削して、まとめ直してもらいます。</p> <p>発表するテーマについては、事前に伝え、頭の中で考えてくる時間を与え、話す回数を多く取ります。また、コレクションの動向などを自分で調べて、自分で特徴を見出す練習も行います。</p> <p>さらに、パワーポイントを使って発表してもらう課題を課します。</p>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎回発表を行って、その発表の内容と表現に応じて点数をつけて評価します。（評価割合50%）</li> <li>・出席率（評価割合50%）</li> </ul> <p>ただし、出席率50%以下は無条件で「不可(F）」となります。</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>基本的に出席しないとプレゼンできないので、プレゼンの内容よりも出席率重視となります。</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	プレゼンテーション技術の基本理論	3パートに分けるなど、表現方法の基本説明
2回	プレゼンテーションの実践1	自分自身で自己紹介の原稿を書き、添削
3回	プレゼンテーションの実践2	添削後、書き直して、原稿を覚えて自己紹介
4回	プレゼンテーションの実践3	「勧めたい商品」「勧めたいブランド」「勧めたいアーティスト」
5回	プレゼンテーションの実践4	感動した話のプレゼンテーション その後のフィードバック
6回	パリコレ・ミラノコレの研究と発表	各自、自分で調査。内容のプレゼン
7回	SC科ディレクション作品プレゼンテーション	リテールマーケティングの授業で作成したディレクションの発表
8回	FC科デザイン画についてプレゼンテーション	デザイン画について、テーマ、素材、色等の特徴の説明
9回	商品の企画プレゼン1 パソコン活用	自分の街のデータをパソコンで収集
10回	商品の企画プレゼン2 パソコン活用	収集した画像などをパワーポイントで整理
11回	商品の企画プレゼン3 パソコン活用	フリーハンドで車をデザイン スキャニング
12回	商品の企画プレゼン4 パソコン活用	パワーポイント、プロジェクターを活用してプレゼンテーション
13回	ファッション業界についての課題	話し合いたい課題をピックアップし、プレゼンとディスカッション
14回	アパレル業界で働くときの基本意識	8つの意識とプラス思考
15回	基本スキルを再確認	基本項目を確認。その後、将来の目標の原稿を書く