

1. 服飾デザインⅢ：小川 レティシア
2. パターンメイキングⅢ：知識 志美子
3. ドレーピングⅡ：知識 志美子
4. ソーイングⅢ：城代 蘭
5. CADⅡ：小堀 雅恵
6. 素材Ⅲ：飯島 裕子
7. パソコンワークⅢ：城代 蘭

科目名	服飾デザインⅢ	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 3 年
授業テーマ・概要	<p>学生自身のオリジナルブランドを企画し、独自のコレクションを考案・作成する。</p> <p>・プロジェクトの計画立案 ・テーマの分析 ・生地を選択 ・アイテムの選択 ・プレゼンテーション</p> <p>コレクション作成過程において、財政上の制約、時間的制約、技術的な制約等をコントロールできる能力を身につける。</p> <p>1年次・2年次に学習したファッションデザインと製品図の技術をブラッシュアップする。</p> <p>ファッショントレンドのプロセスを学習する。</p> <p>未来のトレンドを予想し、将来の自身のコレクションを考案する： カラー、素材、フォルム、アイテム</p>		
到達目標	<p>・職業に対するモチベーションを高め、プロの世界に入るために必要な知識・技術を身につけること。</p> <p>・自身が作成したポートフォリオのプレゼンテーションを確実に行うことができるスキルを身につけること。</p> <p>・自身のオリジナルブランドを企画し、独自のコレクションを考案・作成し発表すること。</p> <p>・パターン、ドレーピング、ソーイング、CADの授業と連携し、自身の得意分野の技術を確実なものにすること。</p>		
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>ポートフォリオとカプセルコレクションの作成、ファッションコンテストへの参加、マイブランドの企画、コレクション作品のデザイン考案など</p> <p>マンツーマンの対応で、各学生の潜在能力を高め、将来目指す職業に的を絞った指導を行います。</p> <p>パターン、ドレーピング、CAD、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%、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%、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	ポートフォリオ	イメージ・コンセプト・テーマ・カラー・生地
2回	ポートフォリオ	ラフ・デザイン
3回	ポートフォリオ	デザイン
4回	ファッションコンテスト A	イメージ・ラフ・デザイン
5回	ファッションコンテスト B	イメージ・ラフ・デザイン
6回	ファッションコンテスト C	イメージ・ラフ・デザイン
7回	マイ・ブランド	企画・テーマ・生地・デザイン
8回	ファッションコンテスト D	イメージ・ラフ・デザイン
9回	マイ・ブランド	デザイン・10体
10回	マイ・ブランド	↓
11回	マイ・ブランド	↓
12回	復習とテスト	これまでの復習 テスト
13回	マイ・ブランド	デザイン・10体(続き)
14回	マイ・ブランド	↓
15回	マイ・ブランド	↓
16回	マイ・ブランド	↓
17回	マイ・ブランド	バリエーションアイテム ラフ・生地
18回	マイ・ブランド	バリエーションアイテム ラフ
19回	マイ・ブランド	バリエーションアイテム デザイン
20回	マイ・ブランド	バリエーションアイテム デザイン
21回	トレンドのファイル	リサーチ
22回	トレンドのファイル	イメージ・コンセプト・テーマ・カラー・生地
23回	トレンドのファイル	ラフ・デザイン
24回	トレンドのファイル	デザイン
25回	トレンドのファイル	デザイン
26回	トレンドのファイル	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	パターンメイキングⅢ	教員名	知識 志美子
授業時数・単位	270 時間 9 単位	対象クラス	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<p>平面製図では、新しいシルエットをつくるには不向きな面がありますが、必要な分量を的確に組み込み、形を確実に作り出せるものです。</p> <p>原型を展開させる方法の講義や製図において、トウルを組んだ時にどうなるかを意識しながら進めることで、「どうして?」「なぜ?」といった基盤となる理論を、作品作り(実技)によって明らかにしていきます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・一枚の型紙になるまでの過程には、製作者の思い、感覚が組み込まれているものであること、また、パターンメイキングとドレーピングは共に関係するものであることをしっかり理解し、その理解と訓練によって、スムーズに手が動くようになることを体感すること。 ・これまでの経験を基に、「まず自分で考えてやってみる」という姿勢を大事にし、自主性を育み、社会に出ても通用する工業用パターン製作と仕様書作りを身につけること。 ・製作期日・時間の自己管理を徹底させること。 		
授業の方法	<p>パターン製作中であっても、でき上がり(立体)を意識しながら進めることで、作業の操作方法・考え方もにドレーピングに基づいているという、平面と立体の関係性を理解できるように指導します。</p> <p>また、パターンの可能性を知るために、経験したことのない技法を形にしてみることで、新しいデザイン発想をも広げられることを学びます。</p> <p>これらは、「服飾デザイン」、「CAD」、「ドレーピング」、「ソーイング」、「素材」の授業と連動して進めます。</p>		
成績評価の方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. パターンの理解と正確さ 50% 2. 課題提出状況(品質25%・期限25%) 50% 3. 出席率 +0~15% <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	(講義) 授業の目的・原型について	原型操作のやり方・選び方、基本の大切さについて
2回	パターンマジック「落とし穴」スカート	新しい技法を学ぶことで、様々な発想が広がることを学ぶ
3回	パターンマジック「消えるラベル」ブラウス	不思議を形にしてみる
4回	↓	↓
5回	「落とし穴」「消えるラベル」をパターンにする	展開したパターンのトレース、次回作品ポートフォリオの打ち合わせ
6回	ポートフォリオ作品の作図	ポートフォリオのオリジナル作品の作図
7回	↓ 作図	↓
8回	↓ 作図～トワル組み	↓
9回	↓ トワル組み	↓
10回	↓ トワルチェック	↓
11回	↓ 修正～工業用パターン	↓
12回	↓ 工業用パターン&仕様書	↓
13回	ポートフォリオ 工業用パターン&仕様書提出	3限目終わりまでが提出期限、4限目は次回ピッグスキンの打ち合わせ
14回	ピッグスキンオリジナル作品の作図	ピッグスキンオリジナル作品の作図
15回	↓ 作図	↓
16回	↓ 作図	↓
17回	↓ 作図～トワル組み	↓
18回	↓ トワル組み	↓
19回	↓ トワルチェック～修正	↓
20回	↓ 修正～工業用パターン	↓
21回	↓ 工業用パターン&仕様書	↓
22回	ピッグスキン 工業用パターン&仕様書提出	2限目終わりまでが提出期限
23回	パターンマジックの中から各自作図	自分の選んだものを作図してみる
24回	↓ 作図～パターンUP	2限目終わりまでがパターンUP期限
25回	オリジナル作品(2体目)作図	オリジナル作品(2体目)の作図
26回	↓	↓
27回	↓	↓
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	↓ 工業用パターン&仕様書提出	2限目終わりまでが提出期限
31回	オリジナル作品(3体目)作図	オリジナル作品(3体目)の作図
32回	↓	↓
33回	↓	↓

34回	↓	↓
35回	↓	↓
36回	↓ 工業用パターン&仕様書提出	3限目終わりまでが提出期限
37回	オリジナル作品(4体目)作図	オリジナル作品(4体目)の作図
38回	↓	↓
39回	↓	↓
40回	↓	↓
41回	↓	↓
42回	↓ 工業用パターン&仕様書提出	3限目終わりまでが提出期限
43回	オリジナル作品(5体目)作図	オリジナル作品(5体目)の作図
44回	↓	↓
45回	↓	↓
46回	↓	↓
47回	↓	↓
48回	↓ 工業用パターン&仕様書提出	2限目終わりまでが提出期限
49回	追加・検討部分に当てる予備日	デザインの追加や検討したい部分に使用する時間とします
50回	↓	↓
51回	縫製(ソーイングの授業と連携)	オリジナル作品の仕上がりの美しい縫製のために当てます
52回	↓	↓
53回	↓	↓
54回	↓	↓
55回	↓	↓
56回	↓	↓
57回	↓	↓
58回	オリジナル作品の小物作りと年間のまとめ	オリジナル作品の小物作りと年間のまとめのために当てる時間とします
59回	↓	↓
60回	↓	↓

科目名	ドレーピングⅡ	教員名	知識 志美子
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<p>平面と立体の関係を理解する。</p> <p>ドレーピングをする時は、製図上ではどのような線になるか、シーチングと現物の素材との違いなど様々なことを意識しながら進める技法の一つであることを認識しなくてはなりません。</p> <p>ドレーピング技術の習得には、長い修練が必要ですが、布の動きやバランスを知ることで、とても理解しやすい方法であること、そして、デザイン発想をも広げられるということ、ドレーピングは服作りの原点であることを学びます。</p>		
到達目標	<p>日本では平面製図が主となっていますが、ドレーピングによる表現は完全なシルエットを形づくるのに役立つこと、人台上での布の動き・糸の動き(地の目の大切さをより意識できる)・シルエットの変化が見えることで、創造性を重視する作業には不可欠なテクニックであることを理解し、ドレーピングの基本的な手法・技術を習得することを目標とします。</p> <p>また、平面製図からのトワル組みの修正時にも、とても役立つ手法であることを理解し、実践できるようになることを目指します。</p>		
授業の方法	<p>ドレーピングをする時には、製図上ではどのような線になるかを考えながら、どこに、どのようにピンを打てばいいか、「ピン打ち」「切り込み」「切り取り」「ダーツやタック」「ギャザーやフレアー」の取り方を理解し身につけるように、実技で個別指導していきます。</p> <p>ドレーピングしたものをパターンにするまでが完成です。トワルはミシンで縫い、ハンガーにかけて、パターンと一緒に提出します。</p>		
成績評価の方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. ドレーピングの理解と正確さ 50% 2. 課題提出状況(品質25%・期限25%) 50% 3. 出席率 +0~15% <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	(講義)ドレーピングとは	ドレーピングの歴史や技術と人台の関係、ドレーピング実技
2回	ドレーピング ブラウス	ギャザー入りのブラウスを組んでみる
3回	ドレーピング スカート	タック入りのスカートを組んでみる(ラップスカート)
4回	オリジナルドレーピング作品	オリジナル作品をドレーピングで組む
5回	↓	↓
6回	↓	↓
7回	↓	↓
8回	↓ 両身組	↓
9回	↓ 両身組～修正	↓
10回	↓ 工業用パターン	↓
11回	↓ 工業用パターン&仕様書	↓
12回	↓ 工業用パターン&仕様書提出	3限目終わりまでが提出期限
13回	「パターン」オリジナル作品の中からドレーピング1	※「パターン」の授業のオリジナル作品の中から
14回	↓	3アイテムをドレーピングで組みます。
15回	↓	各自デザインが異なるので、本人が作品を選び
16回	↓	計画を立てて進めます。
17回	「パターン」オリジナル作品の中からドレーピング2	↓
18回	↓	↓
19回	↓	↓
20回	↓	↓
21回	「パターン」オリジナル作品の中からドレーピング3	↓
22回	↓	↓
23回	↓	↓
24回	↓	↓
25回	↓	↓
26回	縫製(ソーイングの授業と連携)	オリジナル作品の仕上がりの美しい縫製のために当てます
27回	↓	↓
28回	↓	↓
29回	オリジナル作品の小物作りと年間のまとめ	オリジナル作品の小物作りと年間のまとめのために当てる時間とします
30回	↓	↓

科目名	ソーイングⅢ	教員名	城代 蘭
授業時数・単位	270 時間 9 単位	対象クラス	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<ul style="list-style-type: none"> ・パターンやドレーピング、CADの授業と連動し、各自のイメージするデザインを形にする。 ・納期意識を高め、効率の良い縫製工程、作業について理解を深める。 ・特殊素材や各自が1～2年次に取り組まなかった素材に積極的に触れ、部分縫いや作品制作を通じ、幅広い縫製の技術を身につける。 ・卒修展ファッションショーで発表するMY BRANDのオリジナル作品では、3年間学んだ様々な技術を使い、自分にしか表現できないコレクションを制作する事で技術力を高める。 ・コンテストやショーに積極的に参加し、客観的な評価を受けることで、自己満足で終わらない美しい作品を目指す。 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・作業の効率と仕上がりの美しさを意識できるようになること。 ・納期への意識を高めること。 ・目標とする就職先へ特化した技術の向上を目指すこと。 		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・部分縫いをはじめ、素材の特性やディテールに対して、より高度な縫製のポイントを指導。 ・各自工程を意識する事で時間管理、納期に関しての意識を高める。 (毎時間工程の確認、作業目標と目標達成の確認) 		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の出来栄え(提出期限含む) 40% ・作業工程の効率 30% ・授業態度、積極性 10% ・出席率 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			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	部分縫い(1)	ファスナー既製品仕立て復習
2回	部分縫い(2)	パイピング／両玉縁ボタンホール／特殊素材の端の始末
3回	カット&ソー	ニット素材の縫製
4回	↓	縫製 まとめ・完成／提出
5回	早縫い(1)	ジャケットパターン準備／工程確認
6回	↓	裁断・芯貼り・準備工程
7回	↓	ジャケット縫製 まとめ・完成／提出
8回	早縫い(2)	単衣ライダース／ブルゾン 工程確認・裁断・準備工程
9回	↓	縫製
10回	↓	縫製 まとめ・完成／提出
11回	ポートフォリオ作品	ポートフォリオ作品 工程確認・裁断・準備工程
12回	↓	ポートフォリオ作品 縫製
13回	↓	↓
14回	↓	↓
15回	↓	↓
16回	↓	↓
17回	↓	↓
18回	↓	まとめ・完成/提出
19回	ピッグスキン／ドレーピング作品(1)	ピッグスキン／ドレーピング作品 工程確認・裁断・準備工程
20回	↓	ピッグスキン／ドレーピング作品 縫製
21回	↓	↓
22回	↓	↓
23回	↓	↓
24回	↓	まとめ・完成/提出
25回	ピッグスキン／ドレーピング作品(2)	ピッグスキン／ドレーピング作品 工程確認・裁断・準備工程
26回		ピッグスキン／ドレーピング作品 縫製
27回	↓	↓
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	↓	まとめ・完成/提出
31回	MY BRAND オリジナル作品	MY BRAND オリジナル作品 縫製 (5体以上 ポートフォリオ含んでも可)
32回	↓	↓
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	↓	↓
46回	↓	↓
47回	↓	↓
48回	↓	↓
49回	↓	↓
50回	↓	↓
51回	↓	↓
52回	↓	↓
53回	↓	↓
54回	↓	↓
55回	↓	↓
56回	↓	↓
57回	↓	↓
58回	↓	アクセサリー小物制作／まとめ
59回	↓	作品完成（作品チェックの前）
60回	↓	修正・お直し／作品最終完成

科目名	CAD II	教員名	小堀 雅恵
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<ul style="list-style-type: none"> ・CADの基本操作を踏まえて、さらにアパレルに必要な総合的なCADシステムの使用方法を習得する。 ・パターンメイキング、工業パターンメイキング、仕様書絵型作成の1連の作業を繰り返し行うことで、技術を体得し現場で即戦力となる能力を身に付ける。 ・グレーディングマジックのソフトを使用し、基本アイテムのサイズ展開について学習する。 ・CADによる工業パターン化で作業の効率化を図る。 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ファーストパターンから工業パターン化への、一連のCADによる作業が出来るようになること。 ・速さと正確さを意識し、完成度の高いパターンを作成できるようになること。 ・グレーディングの基本操作を理解すること。 		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ファーストパターンまたは有り型をトレースし工業パターン化する。 ・グレーディングマジックのソフトを使用し基本的操作を行う。 ・ポートフォリオに残せる資料を作成する。 ・テストを実施し理解度を確認する。 		
成績評価の方法	<p>①工業パターン化への理解度 50% ②速さ、正確さ 30%</p> <p>③テスト 20%</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			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	テスト	2年次の復習 トレース～工業パターン作り
2回	ドレーピング作品	ファーストパターントレース
3回	↓	工業パターン化
4回	↓	↓
5回	ポートフォリオ作品	トレース
6回	↓	工業パターン化
7回	グレーディング	スカート
8回	↓	シャツ
9回	↓	パンツ
10回	↓	ジャケット
11回	↓ テスト	グレーディングまとめ
12回	卒業・修了作品	トレース～工業パターン作り
13回	↓	↓
14回	↓	↓
15回	↓	↓

科目名	素材Ⅲ	教員名	飯島 裕子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<p>自分が作り出したい作品はどのようなものか。布を買ってきて縫うだけで表現できるのか。この授業では、素材自体を自ら作り、様々な加工を施したりもします。例えば糸紡ぎ。自分で紡ぐことで他にはない色、太さ、組み合わせの糸ができます。新しい体験により「次はこんな毛糸が作りたい」「その毛糸でステッチしてフェルト化させよう」といったように発想がどんどん広がっていきます。表現の幅を広げることにより「生み出す力」を伸ばしましょう。この授業で使用する道具や手段はシンプルなものが多いですが、そのシンプルな中にも無限大の表現があることを体感して欲しいと思います。また、構想を頭の中ばかりで考えず、たくさん手を動かす習慣を身につけ、実験や遊びの感覚で取り組んでください。各自、卒業制作作品に取り入れたい技法などがあれば、「授業予定」にとらわれず、一緒に研究、模索し指導していきます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な素材作りの手法を体感・習得し、自分がイメージする、もの作りの一つの手段となるようにすること。 ・決まった作り方にとらわれることなく、イメージを形にできないかを考える習慣をつけること。 		
授業の方法	<p>全て実技で手を動かす授業とします。授業日数が限られるので、初めから一步踏み込んだ面白い表現を提案し、参考資料・サンプルなども積極的に紹介していきます。制作においては、きちんときれいに仕上げる方法も指導し、社会に出て生きるようにします。校外授業での工場見学、ニードルパンチ実習では、現在の繊維生産の世界を体感し、制作活動の刺激にして欲しいと思います。1年を通して作ったスワッチや作品はファイルにまとめて、社会に出てからでも見返すことができる、自分のアイデア帳となるようにします。</p>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の出来栄え（特にアイデア・発想を重視） 100% ・出席率 +0～15%（その度合いにより加点評価） ・意欲、授業態度 +0～10%（その度合いにより加点評価） <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	ガイダンス/革/ニードルパンチ	スケジュール、個別面談/革の知識、表現/ニードルパンチデザイン
2回	ニードルパンチ	校外研修でニードルパンチ実習をする その仕込み
3回	↓	パンチした生地での作品作り/研修レポート発表
4回	異素材の縮絨	ニードルパンチプレゼン、講評/粗い生地と羊毛で縮絨させる
5回	糸紡ぎ	スピンドルで手紡ぎし毛糸を作る
6回	織り	木枠を使っての手織り
7回	↓	↓
8回	織、編以外の技法	織りプレゼン、講評/組む、交差する、結ぶ、折るの技法での効果
9回	藍染め	様々な技法で防染、模様の出方を探る
10回	型染め	藍染めプレゼン、講評/型作り
11回	↓	型染め
12回	↓	同じ型を使い異なるパターンで染める
13回	自由課題	型染めプレゼン、講評/今までの技法を組み合わせた作品作り
14回	↓	今までの技法を組み合わせた作品作り
15回	↓	自由課題プレゼン、講評

科目名	パソコンワークⅢ	教員名	城代 蘭
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<p>・1～2年次で学んだAdobe PhotoshopとIllustratorの基礎技術を使い、3年次ではポートフォリオ、卒業修了展で発表するオリジナル作品のMY BRAND BOOK用データを作成する。</p> <p>・ポートフォリオではビジュアルや感性に合わせたBOOKを制作し、MY BRANDではターゲット分析に重点をおいたマーケットリサーチを行い、トレンド、ブランドポジショニング等、ビジネス面からも自己ブランドを分析する。</p> <p>・ロゴデザイン、テーマ・コンセプトに合わせたコラージュ、テキストスタイルやカラーの見やすい表現、ディテールやシルエットの特徴のまとめ方、デザイン画の着彩、製品図、写真・画像加工などを中心に、イメージに合わせたページデザイン、見やすく伝わりやすいレイアウトについても理解を深める。</p>		
到達目標	<p>・企画職で必須とされるグラフィック技術を習得すること。</p> <p>・好きなものを作るだけでなく、市場と照らし合わせた客観性を身につけること。</p>		
授業の方法	<p>・服飾デザインの授業と連動し、個性にあわせた資料レイアウトの指導</p> <p>・Photoshopを使用した画像加工や着彩技術等の指導</p> <p>・Illustratorを使用した紙面デザイン、ロゴデザイン、製品図等の指導</p>		
成績評価の方法	<p>・課題の出来栄え(提出期限含む) 40%</p> <p>・デザイン性 30%</p> <p>・授業態度、積極性 10%</p> <p>・出席率 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	ポートフォリオ	ポートフォリオのスケジュール・カンパ・台割決め
2回	↓	コラージュ
3回	↓	コンセプト・テーマまとめ
4回	↓	カラー・テキスタイル・ディテールまとめ
5回	↓	ディテールの部分縫い、試作
6回	↓	デザイン画着彩・加工(1)
7回	↓	デザイン画着彩・加工(2)／製品図
8回	↓	製品図
9回	↓	CADパターンまとめ・写真
10回	↓	写真加工
11回	オリジナル作品プレゼンテーション準備	プレゼン用PowerPointまとめ(1)
12回	↓	プレゼン用PowerPointまとめ(2)／ポートフォリオ完成・提出
13回	MY BRAND	企画書説明／ロゴデザイン
14回	↓	コンセプト・テーマまとめ
15回	↓	イメージMAP
16回	↓	スタイリングMAP
17回	↓	ターゲット分析
18回	↓	カラー・テキスタイル・ディテールまとめ
19回	↓	デザイン画着彩・加工／製品図(1)
20回	↓	デザイン画着彩・加工／製品図(2)
21回	↓	デザイン画着彩・加工／製品図(3)
22回	↓	デザイン画着彩・加工／製品図(4)
23回	↓	デザイン画着彩・加工／製品図(5)
24回	↓	デザイン画着彩・加工／製品図(6)
25回	↓	デザイン画着彩・加工／製品図(7)
26回	↓	デザイン画着彩・加工／製品図(8)
27回	↓	商品台帳・タグまとめ
28回	↓	ファッションショー企画コラージュ(1)(インビテーションカード・ヘアメイク・音楽・照明イメージ)
29回	↓	ファッションショー企画コラージュ(2)(インビテーションカード・ヘアメイク・音楽・照明イメージ)
30回	↓	まとめ 提出