

2024年度シラバス

ファッションクリエイター科 3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Ⅲ	必修	90	3	安藤 大春 粕谷 悠	有	2
ニットデザインⅡ	必修	90	3	伊藤 里恵子	有	4
パソコンデザインワークⅢ	必修	90	3	安藤 大春	有	6
パターンメイキングⅢ	必修	180	6	見目 家津美	有	8
ドレーピングⅡ	必修	90	3	見目 家津美	有	11
ソーイングⅢ	必修	225	7.5	大森 晴香	有	13
CADⅡ	必修	90	3	粕谷 悠	有	16
素材Ⅲ	必修	45	1.5	島田 朋子	有	18
校外研修Ⅲ	必修	30	1	福原 葉瑠子	無	20
インターンシップⅡ	選択	30	1	福原 葉瑠子	無	22
専攻科修了制作	必修	120	4	安藤 大春	有	24

科目名	服飾デザインⅢ	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 3 年
授業テーマ・概要	<ul style="list-style-type: none"> ・共通のテーマや素材の中でのデザイン ・カリキュラムごとのプレゼン ・グループワークによる協調性を身につける ・産学連携の警備服コンテストで実践的なプレゼンを行う 		
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つ ・様々な技法を用いたデザインの発想力、想像力を身につける ・デザイン～ブランディング～プレゼンを1人で完結できるようにする 		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のブランドを作り、テーマ・コンセプトを設けて、それに沿って1年間デザインを考えていく ・PINTERESTなどでデザインソースを集め、それをアレンジしてデザインする発想力を身につける ・いろいろな生地を触って、生地からデザインを考える ・カリキュラム終了ごとにプレゼンを行う 		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・出席日数、遅刻回数、授業態度 ・カリキュラムごとの課題提出 		
※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(MIDDLAデザイナー ・ MIDDLAパタンナー)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	YKKファスニングアワードデザイン	春休みの宿題ラフデザイン画を提出し、清書
2回	YKKファスニングアワードデザイン提出	デザイン画、平絵、コメントを記入したものを提出
3回	同一素材トレンチコートデザイン	同一素材を使ったトレンチコートのデザイン、プリント柄ルデザイン
4回	↓(マティス)	同一素材を使ったトレンチコートのデザイン完成
5回	ニットトップスデザイン	ニットトップスのデザイン・平絵(イラストレーター)
6回	↓	ニットトップスのデザイン・平絵完成(イラストレーター)
7回	ステンシルテキスタイル製作	PC授業で作成した柄をステンシルの型に起こす
8回	ピッグスキンデザイン	ピッグスキン作品ラフデザイン(グループワーク)
9回	↓	ピッグスキン作品ラフデザイン完成(グループワーク)
10回	修了展作品デザイン	修了展作品ラフデザイン(全体)・生地・付属決め
11回	↓	修了展作品ラフデザイン・平絵(1体目)提出
12回	↓	修了展作品ラフデザイン・平絵(2、3体目)提出
13回	↓	修了展作品ラフデザイン・平絵(4、5体目)提出
14回	↓	修了展作品ラフデザイン全体感の確認～清書
15回	↓	修了展作品色付きデザイン(1体目)提出
16回	↓	修了展作品色付きデザイン(2、3体目)提出
17回	↓	修了展作品色付きデザイン(4、5体目)提出
18回	修了展作品デザイン完成	修了展作品デザイン完成～素材・付属見直し
19回	修了展作品製作	修了展作品製作作業(パターン・縫製以外)
20回	↓	↓
21回	↓	↓
22回	↓	↓全作品のトワル完成
23回	↓	↓修了展作品の生地・付属・パターンチェック等
24回	↓	↓
25回	↓	↓
26回	↓	↓
27回	↓	↓
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	修了展作品完成	修了展作品完成→ポートフォリオと合わせてプレゼン

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	ニットデザインⅡ	教員名	伊藤 里恵子
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>ニットの基礎知識を習得し、概論及び知識を理解する。</p> <p>習得した基礎技術を基に、オリジナリティーのあるニット作品(布帛とのコーディネート作品)を製作する。</p>		
到達目標	<p>ニットの基礎知識を理解する。</p> <p>棒針、鉤針の基礎技術を習得する。</p> <p>ニットの成型を用いたオリジナルウェアを製作できるようにする。</p>		
授業の方法	<p>ニットの基礎知識の講義</p> <p>棒針、鉤針、家庭機の講義、実習</p>		
成績評価の方法	<p>・提出物(授業内で制作した編み地や製品のクオリティー) 80%</p> <p>・授業姿勢、出欠席 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(Millanniニットデザイナー)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	ニット基礎講義／棒針基礎実習	ニットの用具、編成原理／棒針基礎実習
2回	↓	棒針編み／かぎ針編み オリジナルタペストリーを作る
3回	↓	↓
4回	↓	↓
5回	↓	↓
6回	↓	↓
7回	ニット基礎講義／かぎ針基礎	かぎ針の編成や編み地についての理解／かぎ針編み基礎実習
8回	↓	かぎ針モチーフバリエーション作成
9回	↓	↓
10回	↓	↓
11回	↓	↓
12回	夏休み課題説明／ プルオーバーデザイン相談	細かなデザイン相談、糸と編み地の選定
13回	プルオーバー製作開始	細かなデザイン相談、糸と編み地の選定
14回	↓	目数段数の計算、パターン作成
15回	↓	↓
16回	↓	↓
17回	↓	↓
18回	↓	↓
19回	↓	↓
20回	↓	↓
21回	↓	↓
22回	↓	↓
23回	↓	↓
24回	↓	↓
25回	↓	↓
26回	プルオーバー完成	完成
27回	卒業制作、自由課題	↓
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	プルオーバープレゼン	プルオーバーの個人プレゼン

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	パソコンデザインワークⅢ	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 3 年
授業テーマ・概要	<ul style="list-style-type: none"> ・1年次のパソコンデザインワークで学んだイラストレーター・フォトショップの基礎の復習 ・服飾デザインで描いたデザイン画と平絵をイラストレーターで清書 ・服飾デザインでの作品プレゼンへ向けたプレゼンマップの作成 ・企業で必要とされるMDマップやプレゼンマップを作成 ・修了展作品製作に向けたポートフォリオ作成 ・警備服のデザイン、プレゼン資料作り 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・イラストレーターやフォトショップのツールを自由に扱えるレベルになる ・デザインや平絵を描くスピード感を身につける ・服以外のフライヤー、ポスター、パッケージなどの印刷物デザインもできるようになる ・企業に入って即戦力となれるようプレゼンマップやMDマップを作成できるようになる 		
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と解説 ・練習用テンプレートを使い、各自デザインワークを繰り返し行う ・1年間かけてデザインしたものを最終的に修了展へ向けたポートフォリオにまとめる 		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・課題 70% ・出席 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			
教員の實務経験	<input checked="" type="radio"/> 有 實務概要(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	YKKファスニングアワード	YKKファスニングアワードへ向けたテーマとデザイン画(ラフ～イラレ)
2回	YKKファスニングアワード/警備服説明会	YKKファスニングアワードへ向けたデザイン画と平絵(イラレ) ～警備会社説明会
3回	同一素材カリキュラムデザイン	服飾デザインで描いたラフ画を元にイラレで平絵と柄作成
4回	警備服コンテストデザイン	警備服コンテストへ向けたテーマ決めと素材集め、ラフデザイン
5回	↓	警備服のデザイン画と平絵(イラストレーター)* 中間レポートbyAIK
6回	↓	警備服コンテストへ向けたプレゼン資料作り(イラストレーター)
7回	↓	警備服コンテスト資料完成(PDF)～プレゼン練習
8回	警備服コンテストプレゼン大会	警備服コンテストプレゼン大会
9回	修了展作品テーマ・デザイン	修了展作品のテーマ決め、ロゴデザイン
10回	↓	修了展作品ラフデザイン1体目完成(イラストレーター)
11回	ピッグスキンデザインをイラレ清書	ピッグスキンデザインのデザイン画を清書(イラストレーター)
12回	修了展作品ラフデザイン	修了展作品ラフデザイン2体目(イラストレーター)
13回	↓	修了展作品ラフデザイン2体目完成(イラストレーター)
14回	↓	修了展作品ラフデザイン3体目(イラストレーター)
15回	↓	修了展作品ラフデザイン3体目完成(イラストレーター)
16回	修了展作品デザイン清書	修了展作品デザイン清書(イラストレーター)
17回	↓	↓
18回	修了展作品デザイン平絵	修了展作品全アイテム平絵(イラストレーター)
19回	↓	↓
20回	修了展ポスターコンテスト	修了展のハガキ・ポスター・パンフレットの表紙のデザインコンテスト
21回	↓	↓
22回	修了展作品ポートフォリオ作成	各自ブランドのロゴデザイン・表紙・テーマ・コンセプト(P0～3)
23回	↓	各自ブランドのターゲット・平絵MDマップ(P4～6)
24回	↓	デザイン画① 平絵、デザイン説明、素材説明、付属説明(P7～8)
25回	↓	デザイン画② 平絵、デザイン説明、素材説明、付属説明(P9～10)
26回	↓	デザイン画③ 平絵、デザイン説明、素材説明、付属説明(P11～12)
27回	↓	↓
28回	↓	↓
29回	修了展作品ポートフォリオプレゼン	修了展作品ポートフォリオをプロジェクターを使ってプレゼン
30回	修了展作品プレゼンフィードバック	修了展作品ポートフォリオプレゼンのフィードバック

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	パターンメイキングⅢ	教員名	見目 家津美
授業時数・単位	180 時間 6 単位	対象クラス	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<p>・1、2年次で取得した知識や技術を応用しながら、各プロジェクトのデザインのパターン作成をする。</p> <p>・平面作図やドレーピング、CADを利用しながら制作に取り組んでいく。</p> <p>・実践に即した工程を学び、就職や独立に必要なスキルを習得する。</p>		
到達目標	<p>・素材やシルエットに合わせた構造や寸法、ボリュームなど自身で考えて制作できるようにする。</p> <p>・縫製や仕様や縫い代など考えてアイテムを完成できるようにする。</p> <p>・進捗の自己管理。</p>		
授業の方法	<p>・平面作図やドレーピング、CADを使用して効率よくパターン作成をする。</p> <p>・各自、スケジュール管理を徹底させる。</p>		
成績評価の方法	<p>①出席 10%</p> <p>②パターンへの意欲、努力、完成度 40%</p> <p>③トワルの完成度 30%</p> <p>④作品のクオリティ・期限 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(アパレル企業でのパタンナー)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	ジャケット	ジャケット作図（身頃）
2回	↓	↓
3回	↓	↓
4回	↓	↓
5回	↓	ジャケット作図（衿）
6回	↓	ジャケット作図（袖）
7回	↓	↓
8回	トレンチコート	コート作図（身頃）
9回	↓	↓
10回	↓	コート作図（衿）
11回	↓	コート作図（袖）
12回	同素材トレンチコート	コート作図
13回	↓	↓
14回	↓	↓
15回	↓	トワル組立て
16回	↓	↓
17回	↓	修正・工業パターン
18回	↓	↓
19回	↓	↓
20回	ピッグスキン	オリジナルデザイン作図
21回	↓	↓
22回	↓	↓
23回	↓	↓
24回	↓	修正・工業パターン
25回	↓	↓
26回	卒業作品制作	各自オリジナルデザイン作図・両身トワル縫い
27回	↓	↓
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	↓	↓
31回	↓	↓
32回	↓	↓
33回	↓	↓

34回	↓	↓
35回	↓	↓
36回	↓	↓
37回	↓	↓
38回	↓	↓
39回	↓	↓
40回	↓	修正・工業パターン
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	↓	卒展作品縫製（ソーイングと連動）
55回	↓	↓
56回	↓	↓
57回	↓	↓
58回	↓	↓
59回	↓	↓
60回	↓	↓

1日3時間 × 60回 = 180時間

科目名	ドレーピングⅡ	教員名	見目 家津美
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	<ul style="list-style-type: none"> ・生地のだて地、ヨコ地を把握して、地の目の大切さを確認する。 ・きちんと正確に美しくピン打ちが出来るようにする。 ・平面を理解して身体のゆるみや運動量を考えながら作りあげていくことができるようにする。 ・フォルムを作る面白さを深める。 		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・フォルムへのこだわりや手で探る意識などドレーピングの感覚を養う。 ・美しいフォルムを目指して最後まで完成させる。 ・ドレーピングから平面パターン、CADへと連動させる技術を習得する。 		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・地の目の大切さを理解する。 ・平面作図を理解した上でフォルムを作っていく。 ・美しく仕上げるように心がける。 ・課題は講師の最終確認とし、授業時間内の提出とする。 		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ①出席 10% ②ドレーピングへの意欲、努力 40% ③トワルの完成度 30% ④作品の提出 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"/> 無 実務概要(アパレル企業でのパタンナー)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリジナルデザインドレス	ドレス原型(身頃)
2回	↓	ドレープやタック・ギャザーなどのバリエーション
3回	↓	↓
4回	ブラウス	前身頃 後身頃
5回	↓	衿
6回	↓	身頃・衿トレース
7回	↓	袖作成
8回	↓	完成トワル組立て
9回	衿	衿のバリエーションのドレーピング
10回	↓	↓
11回	ピッグスキン	トワル組立て(パターン授業で作図したアイテム)
12回	↓	↓
13回	ジャケット	前身頃 後身頃
14回	↓	衿
15回	↓	身頃・衿トレース
16回	↓	袖作成
17回	↓	完成トワル組立て
18回	卒展作品	各自オリジナルデザイン
19回	↓	↓
20回	↓	↓
21回	↓	↓
22回	↓	↓
23回	↓	↓
24回	↓	↓
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	ソーイングⅢ	教員名	大森 晴香
授業時数・単位	225 時間 7.5 単位	対象クラス	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<p>・パターン、CADなどの授業と連携し、各自のイメージするデザインを形にする。</p> <p>・特殊素材にも積極的に触れ、素材やデザインごとの扱い方や縫製上の注意点を学び、幅広い縫製の技術を身に付ける。</p> <p>・3年間学んだ集大成として、卒業修了作品を制作。</p>		
到達目標	<p>・各自が提出期限までの日数を考慮した計画を立て、納期への意識を高める。</p> <p>・作品の仕上がりの良し悪しを判断出来るようにする。</p> <p>・生地によつての縫製の注意点を理解する。</p> <p>・縫製する際、どうすれば効率よく作業が出来るか常に意識するようにする。</p>		
授業の方法	<p>・縫製する上での効率の良いポイントなどを指導。</p> <p>・作品ごとに工程表を作成し、工程の順序や、進行状況、納期に関する理解を深める。</p>		
成績評価の方法	<p>・出席率 20%</p> <p>・作品の提出期限 10%</p> <p>・作品のクオリティ 70%</p> <p>・出席加点 +0～10% ・授業態度加点 +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 実務概要(高級婦人服、舞台衣装の縫製、お直しなど)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	ミシン練習	基礎縫い復習
2回	青カレ祭、販売物制作	マーケット販売物制作
3回	↓	↓
4回	↓	↓
5回	↓	↓
6回	裏なしジャケット作品	工程確認 裁断 縫製準備
7回	↓	↓
8回	↓	↓
9回	↓	↓
10回	↓	↓
11回	↓	↓
12回	↓	↓
13回	↓	↓
14回	↓	完成
15回	同一素材作品	工程確認 裁断 縫製準備
16回	↓	縫製
17回	↓	↓
18回	↓	↓
19回	↓	完成
20回	ピッグスキン作品	工程確認 裁断 縫製準備
21回	↓	縫製
22回	↓	↓
23回	↓	↓
24回	↓	↓
25回	↓	↓
26回	↓	↓
27回	↓	↓
28回	↓	完成
29回	修了作品	工程確認 裁断 縫製準備 (5体制作)
30回	↓	縫製
31回	↓	↓
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	↓	完成

1日6時間 × 30回 + 1日3時間 × 15回 = 225時間

科目名	CAD II	教員名	粕谷 悠
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>・実践に即した企画～パターン作成～縫製での流れで、効率の良いCADの活用法を深める。</p> <p>・CADと平面パターン、ドレーピングを連動させたパターンメイキング技術を習得する。</p> <p>・アパレル企業でも通用するパターン制作知識の習得を深める。</p>		
到達目標	<p>・基本的なCADの操作から、より応用、実践的な活用術を身に付ける。</p> <p>・工業パターン化の詳細を身に付け、実践に活かすことのできるパターン作成を習得する。</p>		
授業の方法	<p>・CADでの平面作図、パターン展開を行い、パターン作成する上でCADの有効的な使い方が深められるよう指導。</p> <p>・商品生産のプロセスに即したパターン作成、工業パターン化、マーキング、グレーディング、縫製仕様書作成の一連の基本的な操作と流れがつかめるように指導。</p>		
成績評価の方法	<p>①工業パターン化の理解度 50% ②速さ・正確性 30%</p> <p>③提出物 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			
教員の實務経験	<input checked="" type="radio"/> 無 實務概要(MIDDLAパタンナー)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	PM2の操作	CAD操作の復習、PM2の操作を覚える
2回	CAD操作の理解度確認	前年度の作成アイテムの工業用・仕様書完成・提出
3回	↓	↓
4回	↓	提出課題のフィードバック
5回	同一素材パターン	ボトムパターンの作図スタート
6回	↓	パターン出力、トワル組み
7回	↓	トワルチェック、パターン修正
8回	↓	工業用パターン完成、仕様書の作成
9回	ニットスタイリングパターン	デザイン画をもとにMTG 作図スタート
10回	↓	パターン出力、トワル組み
11回	↓	トワルチェック、パターン修正
12回	↓	工業用パターン完成、仕様書の作成
13回	修了展パターン	デザイン画をもとにMTG ボトムパターンの作図スタート
14回	↓	パターン出力、トワル組み
15回	↓	↓
16回	中間トワルチェック	2～3体のボトムトワルチェック
17回	↓	全体トワルチェックからの修正をパターンに反映
18回	↓	工業用パターン完成、仕様書の作成
19回	最終トワルチェック	残りのボトムトワルチェック
20回	↓	全体トワルチェックからの修正をパターンに反映
21回	↓	工業用パターン完成、仕様書の作成
22回	↓	パターン出力、パターンくりぬき
23回	↓	↓
24回	↓	予備日
25回	パターンのデータ化	トップスパターンの読み込み、トレース、工業用
26回	↓	工業用パターン完成、仕様書の作成
27回	↓	パターン出力、パターンくりぬき
28回	↓	↓
29回	修了展作品仕様書	修了展作品アイテムの仕様書作成・提出
30回	↓	↓

1日3時間 × 30回 = 90時間

科目名	素材Ⅲ	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	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<p>◎1、2年次に学んだ生地加工の知識を応用して、新しい表現を習得する</p> <p>◎素材からデザインを考えていくために、更に深い知識を学ぶ</p> <p>◎1年次に学んだデジタルプリントの知識を応用し、表現方法を広げていく</p> <p>◎ターゲットに対して素材、デザインを考え、企画書を作る</p>		
到達目標	<p>◎素材加工の幅を広げて、作品のオリジナル性を高める</p> <p>◎素材の基礎知識を深める</p> <p>◎市場性を考えた商品企画を作り、就活につなげる</p>		
授業の方法	<p>◎テキスタイルについての資料プリントの配布と説明</p> <p>◎生地加工でオリジナル素材を作る</p> <p>◎市場調査をした中でターゲットを決めて企画を作る</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	ファッション業界の流れ	ファッション業界の大きな流れと現状、テキスタイル業界の抱えている問題を学ぶ
2回	素材MDとは①	アパレルの商品企画を知り、企画書を作る
3回	素材MDとは②	アパレルの商品企画を知り、企画書を作る
4回	日本の産地と桐生産地について	日本国内の産地を知り、また桐生研修前にどのような産地かを学ぶ
5回	ターゲットを考えた商品企画	商品構成表を使って、素材とアイテムを合わせて考える
6回	素材加工で作るオリジナル素材①	1年次に学んだ素材加工を使ってオリジナル素材を作る
7回	素材加工で作るオリジナル素材②	1年次に学んだ素材加工を使ってオリジナル素材を作る
8回	修了制作素材構成	修了制作デザインに合わせた生地イメージをまとめる
9回	修了制作に向けて素材収集	修了制作に向けて、日暮里で素材リサーチ、購入をする
10回	修了制作に向けて素材企画	修了制作に向けての素材を企画し、まとめていく
11回	品質について①	商品を企画販売する上で必須である品質について学ぶ
12回	品質について②	商品を企画販売する上で必須である品質について学ぶ
13回	修了制作の為の生地加工①	修了制作の為のオリジナル素材制作と展示用生地加工の制作
14回	修了制作の為の生地加工②	修了制作の為のオリジナル素材制作と展示用生地加工の制作
15回	期末テスト	テキスタイルの基礎知識と品質についての期末テストを実施、解答しながら解説する

1日3時間 × 15回 = 45時間

科目名	校外研修Ⅲ	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	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<p>通常授業から離れ、様々な体験を積むことにより、教養の幅を広げ、感性を育むとともに、ファッション業界を目指す上で役立つ基礎的な素養を身につけます。</p>		
到達目標	<p>この研修を通じて、できるだけたくさん「自分にとっての新たな発見」を体感してください。 その発見から、興味・関心の幅を広げ、自己の成長に繋げることを目標とします。 具体的には、ファッション業界への更なる興味喚起、素材・テキスタイルに関する知識・技術の習得、西洋美術・日本美術への興味喚起・感性研鑽、デザインモチーフの考察、舞台演出の技法研究、演技・表現方法の観察などを目指します。</p>		
授業の方法	<p>参加体験型の取り組みとなります。 各自が積極的に参加し、自ら進んで多くの発見をしてください。 ①ファッション業界で活躍する方の講演 ②美術鑑賞・デザインモチーフ研究 ③繊維織物工場の見学・制作体験 ④芸術鑑賞(観劇)</p>		
成績評価の方法	<p>各自が自主的に多くを吸収することを求める授業ですので、出席を重視し、成績はA・B・Cではなく、P(合格)・F(不合格)で評価します。 P=出席率75%以上、F=出席率75%未満 ※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>本人の取り組み方次第で、多くを発見し、自己の成長に繋げることができる授業科目です。 1年次・2年次の経験を基に、更に積極的に参加し、幅広い教養・感性等を習得してください。</p>		
教員の實務経験	有・ <input checked="" type="radio"/> 無 實務概要()		

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繊維織物工場の見学・制作体験	制作体験の準備（3時間）
8回	↓	繊維織物工場の見学・制作体験（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Ⅱ	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	FC 科 3 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	専攻科修了制作	教員名	安藤 大春
授業時数・単位	120 時間 4 単位	対象クラス	FC 科 3 年
授業テーマ・概要	<p>通常授業のパターンメイキングⅢ、ソーイングⅢ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5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 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	専攻科修了作品制作	専攻科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）
～	↓	↓
60回	↓	↓

ファッションクリエイター専攻科 授業科目一覧表							
分類	授業科目	必・選 の別	1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			
専門科目	服飾デザインⅢ	必修	90	3	実習	安藤 大春 粕谷 悠	○
	ニットデザインⅡ	必修	90	3	実習	伊藤 里恵子	○
	パソコンデザインワークⅢ	必修	90	3	実習	安藤 大春	○
	パターンメイキングⅢ	必修	180	6	実習	見目 家津美	○
	ドレーピングⅡ	必修	90	3	実習	見目 家津美	○
	ソーイングⅢ	必修	225	7.5	実習	大森 晴香	○
	CADⅡ	必修	90	3	実習	粕谷 悠	○
専門関連科目	素材Ⅲ	必修	45	1.5	演習	島田 朋子	○
一般科目	校外研修Ⅲ	必修	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	×
	専攻科修了制作	必修	120	4	実習	安藤 大春	○
	必修科目授業時間数		1050	35	実習		
	選択科目授業時間数		30	1			
	卒業に必要な総授業時数		850時間以上				
	全設置授業時数		1080時間				
	実務教員授業時数		1020時間				

※受講生の選抜を行う場合がある