

授業科目名		ファッションビジネス概論		実務経験		○
対象学科	ファッションビジネス科/ アパレル造形デザイン科		担当教員	村上武史		
学年/学期	1年	単位数	2	科目区分	講義 演習	

### ■授業の目的

学生が将来参入するファッション/アパレル業界の、特に小売企業の特長や動き(市場規模、主なプレイヤー、企～製～販の流通構造、業態、用語等)を網羅することで、各授業の理解度を高めると同時に、就職活動、就職後の活動に繋げていく。

### ■授業の概要

ファッション/アパレル流通業の業界構造、1950年～2010年代までの変遷、業態別小売業について理解を深め、各業態に関する最新の記事を使った演習を実施し、同業界のコンテクストを理解する。

### ■具体的な授業計画及び学習課題

週	内容	コマ数	学習課題
1	ガイダンス	1	就きたい職業リスト
1	流通構造について 川上	2	
2	流通構造について 川中	1	
2	流通構造について 川下	2	
3	流通の変遷について 1950～60年代	3	
4	流通の変遷について 1970～1980年代	3	
5	流通の変遷について 1990～2000年代	2	
5	流通の変遷について 2010年代～	1	
6	業態別小売業 百貨店	3	記事ワーク①
7	業態別小売業 セレクトショップ	3	記事ワーク②
8	業態別小売業 ブランドビジネス	3	記事ワーク③
9	業態別小売業 SPA	3	記事ワーク④
10	業態別小売業 EC	3	記事ワーク⑤
11	未来の君たちへ	3	

### ■テキスト、教材、参考書

担当教員オリジナルテキスト

### ■留意事項（履修条件等）

各自ノートを準備し、自作の教科書を作るイメージで、担当教員が書き写すよう指示した部分や、各自で大事だと思ったところをメモし、まとめること。

### ■成績評価の方法

前期末テスト、記事ワーク

### ■最終到達目標

アパレル小売業界の構造やこれまでの歴史、現状を正しく理解している。

授業科目名		ショップ計数		実務経験	○
対象学科	ファッションビジネス科		担当教員	村上	
学年/学期	1年/前期	単位数	1	科目区分	講義

### ■授業の目的

ファッションビジネスの主に売場で直ぐに使える数値管理に重点を置いて学習する。  
2年次のショップマネジメントでのプランニングに生かし、数値だけでなく、その数値から読み取り、分析する力を養う。

### ■授業の概要

スライド講義を聴講しながら、実際に練習問題を解いて、知識定着を図る。  
物販イベントで集計したデータをもとに、店舗運営に関わる必要な数字を抜き出し、計数管理ができる力を身に付ける。

### ■具体的な授業計画及び学習課題

週	内容	コマ数	学習課題
1 (5/14)	オリエンテーション	3	
2 (5/21)	掛率～百分率～	3	
3 (5/28)	取引形態	3	
4 (6/4)	商品在庫、SKU、POS、棚卸	3	
5 (6/11)	商品回転率、商品回転日数	3	
6 (6/18)	客単価、入店率、ヒット率、	3	
7 (6/25)	坪効率、生産性	3	
8 (7/2)	総復習	3	
9 (7/9)	テスト前対策	3	

### ■テキスト、教材、参考書

配布テキスト、電卓

### ■留意事項（履修条件等）

授業を欠席した場合は、必ず次の授業前に配布プリントを取りに来ること。一度休むと理解ができなくなるため、SWOT時間で補講をうけること。

### ■成績評価の方法

出席状況20%・授業態度30%・課題/テスト50%  
総得点を5段階にし、評価表に照らし合わせる

### ■最終到達目標

店舗で行う計数をEXCELを使って  
実行できる能力を身に付ける

授業科目名		ファッション販売		実務経験		○	
対象学科	アパレル造形デザイン科/ ファッションビジネス科		担当教員	産形 友紀			
学年/学期	1年/通年		単位数	3		科目区分	講義
<b>■授業の目的</b>							
ファッション商品知識、販売知識、マーケティング、VMDなどに関するファッション業界にて必要な基礎知識を身に付ける。ファッション販売能力検定2級の受検対策。							
<b>■授業の概要</b>							
主に教科書とパワーポイントを使用し、前期は、ファッション商品の由来や名称を解説。 後期は、販売知識、マーケティング、VMDなど 売り場におけるファッションビジネスの基礎知識の習得を目指す。							
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>							
週	内容		コマ数	学習課題			
1	販売員の必須スキル		3	職業人としての心構え・ファッション販売員の必須能力・ファッション用語の理解			
2	アパレル商品の分類		3	ファッションの歴史・アパレルの分類・ファッション感性の3要素			
3	アイテムの知識「シャツ・ブラウス」		3	定義、分類、名称、ディテール名称			
4	アイテムの知識「ニット・カットソー」		3	定義、分類、名称、ディテール名称			
5	アイテムの知識「スカート」		3	定義、分類、名称、シルエット、ディテール名称			
6	アイテムの知識「パンツ」		3	定義、分類、名称、シルエット、ディテール名称			
7	アイテムの知識「ワンピース」		3	定義、分類、名称、シルエット、ディテール名称			
8	アイテムの知識「ジャケット・コート」		3	定義、分類、名称、ディテール名称			
9	アイテムの知識「サイズ」		3	婦人服、紳士服、子供服			
10	アイテムの知識「紳士服」		3	定義、分類、名称、ディテール名称			
11	アイテムの知識「子供服」		3	定義、分類、名称、ディテール名称			
12	テスト前対策		3	模擬テスト・解答解説			
<b>■テキスト、教材、参考書</b>				<b>■留意事項（履修条件等）</b>			
「ファッション販売能力検定2級公式テキスト」「ファッション販売能力検定2級公式問題集」（一般財団法人 日本ファッション教育振興協会）				日頃からファッション商品をリサーチすること			
<b>■成績評価の方法</b>				<b>■最終到達目標</b>			
出席状況20%・授業態度30%・課題/テスト50%/総得点を5段階にし、評価表に照らし合わせる				ファッション販売能力検定2級取得			

授業科目名		アパレル商品論		実務経験		○	
対象学科	ファッションビジネス科			担当教員	産形 友紀		
学年/学期	1・2年		単位数	1		科目区分	講義
<b>■授業の目的</b>							
ファッションの変遷を知り、次シーズンのトレンド予測に基づいたファッション商品の理解と着こなしまでを含むスタイリング力の習得。							
<b>■授業の概要</b>							
パワーポイントを使用し、トレンドの仕組み、2022SSコレクション解説。トレンド要素が、実際のコレクションにどう落とし込まれているかを調べ、年代ごとのトレンド傾向をまとめる。							
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>							
週	内容			コマ数	学習課題		
1	トレンドの仕組み			1	授業内容説明、トレンドの仕組み		
2	2021AWトレンド→2022SSトレンド			1	2021AWコレクション視聴→AW商品振り返		
3	2022SSトレンド			1	2022SSコレクション視聴→SS商品リサーチ		
4	2000年代リサーチ			1	グループワーク		
5	まとめ			1	グループワーク		
6	発表			1	スタイリング発表		
7	2020年代リサーチ			1	グループワーク		
8	まとめ			1	グループワーク		
9	発表			1	スタイリング発表		
10	2025年予測			1	グループワーク		
11	まとめ			1	グループワーク		
12	発表			1	スタイリング発表		
13							
<b>■テキスト、教材、参考書</b>				<b>■留意事項（履修条件等）</b>			
教材は特に指定しないが、日頃からコレクション視聴、ファッションサイト、ファッション雑誌に関心を持ってリサーチすることでリソースを増やす				4人1組・3人1組/グループワーク(1年生2人・2年生2人×7チーム、1年生1人・2年生2人×1チーム、1年生2人・2年生1人×1チーム)			
<b>■成績評価の方法</b>				<b>■最終到達目標</b>			
出席状況20%・授業態度30%・課題/テスト50% 総得点を5段階にし、評価表に照らし合わせる				トレンド予測ができ、それに基づいた スタイリング提案ができる			

授業科目名		素材論		実務経験	○
対象学科	アパレル造形デザイン科 ファッションビジネス科		担当教員	柴田さと	
学年/学期	1年/通年	単位数	1	科目区分	講義
<b>■授業の目的</b>					
素材の成り立ちを理解し、服の基礎となる素材知識を習得する。素材の特性を知り、ファッション販売に必用な取り扱い説明や作品制作の際に適した素材選び、効果的な生地選びが出来るようになる。					
<b>■授業の概要</b>					
素材の種類、糸、織機、生地についての講義					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容	コマ数	学習課題		
1	アパレル素材について	1	カリキュラム説明、繊維分類表、生地の裏表と地の目について		
2	天然素材	1	植物系ー綿、麻（歴史、長所短所、テキスタイル）		
3		1	動物系ー①絹（歴史、長所短所、テキスタイル）		
4		1	動物系ー①毛（歴史、長所短所、テキスタイル）		
5	化学繊維	1	再生繊維、半合成繊維（歴史、長所短所、テキスタイル）		
6		1	合成繊維（歴史、長所短所、テキスタイル）		
7	復習	1	繊維についての復習プリント		
8	糸について	1	短繊維、長繊維		
9		1	撚糸、意匠糸		
10	織機について	1	構造と種類		
11	復習	1	前期総まとめ		
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>授業ごとにプリント配布</li> <li>回によって生地配布有り</li> <li>服地の基本が分かるテキスタイル事典（ナツメ社）</li> </ul>			出席率60%・課題提出・期末テスト60点以上で 授業で習った素材は、名称だけで覚えず実際の生地に触れて知識を深めること。配布プリントは指定のファイルに入れ、いつでも提出できるように管理。		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
テスト40%・出席状況30%・授業態度30% 上記を数値化し100%で評価する。			素材の特性を理解し、素材によるシルエットや着心地の変化、取り扱い方法について説明できる。		

授業科目名		マテリアルワーク		実務経験		○
対象学科	アパレル造形デザイン科			担当教員	柴田 さと	
学年/学期	1年	単位数	1	科目区分	演習	

### ■授業の目的

制作をする際に、テーマや、与えられた課題に対して沿った手法を選定し、技法を追求する。オリジナルの要素を加味できるアレンジ能力を養う。ミシン、ハンドテクニクの向上。また、デザイン表現においての柔軟な自己表現力を高める。

### ■授業の概要

1年進級作品制作に向け、どんな手法があるのかを知り、ミシンや手を使用した様々な技法に取り組む。

### ■具体的な授業計画及び学習課題

週	内容	コマ数	学習課題
1	手法と技法について	3	カリキュラム説明、ロックミシンを使用した生地端の処理
2	寄せる手法	3	ギャザー
3		3	プリーツ
4		3	フリル
5		3	シャーリング
6		3	スモッキング
7		重ねる手法	3
8	3		メッシュワーク
9	接ぐ手法	3	パッチワーク
10	切り込む手法	3	スラッシュキルト
11		3	カットワーク
12	結ぶ手法	3	マクラメ

### ■テキスト、教材、参考書

ワーク内容により、資料配布有り。  
洋裁道具一式、日によりミシン事前準備。

### ■留意事項（履修条件等）

出席率60%以上。授業内で終わらなかった分は、次回授業までの課題とし、遅れを取り戻す努力をすること。遅刻、欠席したものは、同様に次回授業までに取り組んでください。質問や指導が必要な場合は休憩時間もしくは放課後に補講対応しますので、自ら申し出ること。

### ■成績評価の方法

出席状況40%、提出物30%、授業態度30%  
上記を数値化し100%で評価する。

### ■最終到達目標

授業で習った各種技法を参考に1年次進級作品の各自テーマにあった技法をピックアップし、アレンジして、ワンピースにディティールデザインを落とし込む。

<b>授業科目名</b>		ファッションリソース（西洋服装史）		<b>実務経験</b>	○
<b>対象学科</b>	アパレル造形デザイン科1年生 ファッションビジネス科1年生		<b>担当教員</b>	藤井	
<b>学年/学期</b>	1年/通年	<b>単位数</b>	1	<b>科目区分</b>	講義

### ■授業の目的

社会情勢の移り変わりに伴うヨーロッパの服飾文化の変遷を時系列で理解する。  
また、それをリソースとして現代のデザイナーコレクションを展開している事を知る

### ■授業の概要

写真を切り貼りし、時代背景の説明やイメージを指定のノートにまとめ年表を作成。  
また、衣装の名称を学び、ファッション用語の知識を深める。

### ■具体的な授業計画及び学習課題

週	内容	コマ数	学習課題
1	衣服の起源 古代	2	衣服の基本形、オリエント
2	古代	2	古代ギリシャ・ローマ帝国
3	中世（5～12世紀）	2	ビザンティン帝国・ロマネスク
4	中世（13～15世紀）	2	ゴシック時代
5	16世紀	2	ルネサンス時代
6	17世紀～18世紀	2	バロック・ロココ時代
7	近代（18世紀末～19世紀）	2	フランス革命期・王制復古
8	近代（19世紀末）	2	ベルエポック
9	コレクションリサーチ	2	西洋服装史をリソースとしてコレクションについてリサーチ
10	コラージュ制作	2	コラージュとデザイン
11			

### ■テキスト、教材、参考書

授業内で配布  
のり、はさみ

### ■留意事項（履修条件等）

欠席等で授業を受けられなかった際、配布物などを次回の授業日までにもらっておく。  
出席率：60%、課題提出：100%、テスト：60%

### ■成績評価の方法

出席率：20%  
授業態度・積極性：20%  
提出課題：30%  
テスト：30%

### ■最終到達目標

知識を深め、興味を持った事を追求する力を付ける。  
リソースを基にした、クリエイションが出来るようになる

		色 彩		実務経験	○
対象学科	ファッションビジネス科/アパレル造形デザイン科		担当教員	久田 香奈	
学年/学期	1年	単位数	3	科目区分	講義
<b>■授業の目的</b>					
<p>普段はあまり意識することのない“色”ですが、“色”によって私たちの生活は大きな影響を受けています。ファッションにおいても、色の組み合わせで印象が全く変わることを感覚的に感じているでしょう。この授業では、感覚的に捉えがちな色にも、しっかりと理論の上に成り立っていることを学び、客観的に色を捉えられるように、色の基礎を学びます。</p>					
<b>■授業の概要</b>					
<p>テキストを主体に、講義とプリントで行います。また、カラーワークを通して視覚的に学びます。</p>					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容		コマ数	学習課題	
1	色の基本		2	色って何？	
2	色の基本		2	色の表示（三属性）	
3	表色系（PCCS）		2	三属性（色相・明度・彩度）	
4	表色系（PCCS）		2	トーン	
5	色彩心理		2	色の心理効果	
6	色彩心理		2	色の心理効果・視覚効果	
7	色彩心理		2	色の視覚効果	
8	色彩調和		2	配色の基本（色相配色）	
9	色彩調和		2	配色の基本（色相配色・トーン配色）	
10	色彩調和		2	配色の基本（トーン配色）	
11	色彩調和		2	配色の基本技法	
12	前期総復習		2		
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
A F T 色彩検定 公式テキスト 3 級 1 9 9 a 新配色カード のり ハサミ スケッチブック			忘れ物がないように受講してください		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
出席状況	2 0 %		文部科学省後援 AFT（社）全国服飾教育者連合会）色 彩検定 3 級合格		
授業態度	2 0 %				
提出物・テスト等	6 0 %				

授業科目名		デザイン画		実務経験		○	
対象学科	アパレル造形デザイン科/ ファッションビジネス科		担当教員	柴田 さと			
学年/学期	1年（通年）	単位数	4	科目区分	演習		
<b>■授業の目的</b>							
ファッションデザイン画の基礎を身に付け、イメージしたものを視覚化し、他者に伝達するためのスキルを磨く。また、デザイン表現における柔軟な自己表現力を高める。							
<b>■授業の概要</b>							
基本的な各種服飾アイテムの仕様を観察しながら深く理解し、製品図やスタイル画を描く技術を習得する。【前期】ヌードボディ、スタイル画、基本着色							
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>							
週	内容	コマ数 (A造)	コマ数 (FB)	学習課題			
1	線画による人物表現	6	2	カリキュラム説明、8等身図形ロボット			
2		6	2	ヌードボディ（前後）			
3		6	2	顔、ヘア、手足パーツ練習			
4		6	2	ヌードボディを使用してペン入れ、着色			
5	スタイル画	6	2	インナー基本			
6		6	2	ベーシックスカート（着色）			
7		6	2	ベーシックパンツ（着色）			
8		6	2	ベーシックスカートシャツ（着色）			
9		6	2	ベーシックジャケット（着色）			
10		6	2	ベーシックワンピース（着色）			
11		6	2	スタイリングイラスト（着色仕上げ）			
12		6	2	スタイリングイラスト（着色仕上げ）			
<b>■テキスト、教材、参考書</b>				<b>■留意事項（履修条件等）</b>			
<テキスト> ファッションデザイン画 改訂版（文化出版局） <教材>※配布分 コピックマーカー、色鉛筆、コピックマルチライナー（0.1、0.5） <教材>※各自用意 A4コピー用紙、文具一式（鉛筆orシャーペン、消しゴム等）				出席率60%以上			
<b>■成績評価の方法</b>				<b>■最終到達目標</b>			
出席状況40%・課題提出物30%・授業態度30% 上記を数値化し100%で評価する。				基本プロポーションボディに、 着装のスタイル画と製品図が描ける。			

授業科目名		スタイリスト理論		実務経験	○
対象学科	ファッションビジネス科		担当教員	産形	
学年/学期	1年/通年	単位数	1	科目区分	講義
<b>■授業の目的</b>					
Styling Mapのメソッドを通して、その人に似合うスタイリングを感覚的ではなく、論理的に組むことができるようになる。また、Styling Map検定ジュニアレベルの取得を目指す。					
<b>■授業の概要</b>					
Styling Map検定ジュニアレベル範囲をテキストやワークを用いて理解していく。					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容	コマ数	学習課題		
1	第一章 スタイリングを知ろう	3	授業内容説明、自己紹介		
2	第二章 物の個性を知ろう	3			
3	ワーク	3	グループワーク		
4	第二章 物の個性を知ろう	3			
5	ワーク	3	グループワーク		
6	第二章 物の個性を知ろう	3			
7	ワーク	3	グループワーク		
8	第三章 人と物をスタイリングしよう	3			
9	ワーク	3	グループワーク		
10	ワーク	3	グループワーク		
11	検定対策	3			
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
プリントの配布			グループワーク		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
出席状況20%・授業態度30%・課題/テスト50% 総得点を5段階にし、評価表に照らし合わせる			論理的なスタイリングが出来る Styling Map検定ジュニアレベル合格		

授業科目名		セールスワーク I		実務経験	○
対象学科	ファッションビジネス科		担当教員	産形 友紀	
学年/学期	1年	単位数	3	科目区分	演習
<b>■授業の目的</b>					
1. 企業人としてのビジネスマナー、販売員としての基本マナーの習得 2. 売り場での基本行動を 3. 就職活動、就職を見据え、人間力を身に付ける					
<b>■授業の概要</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 講義、演習、課題を通し、繰り返し行うことでビジネスマナー、基本マナーの習得を目指す。</li> <li>・ 就職活動が本格化する前に、社会人として必要なコミュニケーション能力を身に付ける。</li> </ul>					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容		コマ数	学習課題	
1	オリエンテーション		3		
2	職業人としての心構え		3		
3	企業人のビジネスマナー		3	敬語の種類、ビジネスメール	
4	販売員の基本マナー①		3		
5	販売員の基本マナー②		3		
6	販売員の基本行動①		3	お辞儀、接客8大用語	
7	販売員の基本行動②		3	レジ対応、お包み	
8	販売員の基本行動③		3	ラッピングの種類、	
9	お客様分類		3		
10	購買心理の理		3		
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
配布テキスト、筆記用具					
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
出席状況30%・授業態度30%・課題/実技40% 総得点を5段階にし、評価表に照らし合わせる A…100~85 B…84~70 C…69~60 D…59~50			正しい敬語の習得、ビジネスメール、電話対応 売り場における異本的な接客知識、 接客技術を身に付ける		

授業科目名		セールスワーク		実務経験		○
対象学科	ファッションビジネス科		担当教員	産形 友紀		
学年/学期	2年/通年	単位数	5	科目区分	演習	

### ■授業の目的

即戦力となる接客知識・接客技術の基本を習得し、客単価、セット率を向上させる販売テクニックを学ぶ。PAL FOUNDATION CUP 入賞を目指し、あらゆるシチュエーションを想定し、プロの販売員としての接客スタイルを身に付け、卒業後、即戦力となる販売技術の習得を目指す。また、今後のアパレル業界では必須のオンラインでの接客スキルの習得のため、インスタライブを想定したロールプレイングを実施。

### ■授業の概要

ファッション販売に必要な言葉遣いと基本動作・商品説明を学び、ショップに見立てた教室を使用し、ロールプレイングで実践練習を積み、会話力と提案力を習得。販売員の業務内容を学習し、実践で求められる基礎的な知識を身に付ける。

### ■具体的な授業計画及び学習課題

週	内容	コマ数	学習課題
1	オリエンテーション コミュニケーションと基本マナー	3	授業内容説明、販売員の役割。販売スタッフの基本マナー（接客7大用語、お辞儀、挨拶練習）授業内容説明、販売員の役割、お客様との接し方。お辞儀、接客7大用語、挨拶練習
2	美しい言葉遣い、敬語	3	敬語・言葉遣いについて レジ、伝票記入、電話対応の仕方
3	基本動作	3	おたたみ練習、商品の扱い方、試着の仕方、動的待機練習
4	購買心理～アプローチ～	3	購買心理解説 メリットピックアップ、ファースト&セカンドアプローチ練習
5	購買心理～ニーズの聞き出し～	3	ニーズの聞き出し会話トレーニング（褒め言葉、日常会話、共感） シーン別設定
6	購買心理～商品提案～	3	セールスポイント・ベネフィティングポイントについて解説 クロージング
7	シーン別ロールプレイング練習	3	入店からクロージングまで（7分） ・食事、旅行、ライブ、買い物、ネットを見てのご来店
8	テスト①	3	入店からクロージングまで（7分）/フィードバック
9	テスト②	3	入店からクロージングまで（7分）/フィードバック

### ■テキスト、教材、参考書

「ファッション販売能力検定2級公式テキスト」  
（一般財団法人 日本ファッション教育振興協会）

### ■留意事項（履修条件等）

日常的にショップへ足を運び  
積極的に接客を受ける

### ■成績評価の方法

授業参画度30%・ロールプレイング40%・課題30%  
総得点を5段階にし、評価表に照らし合わせる

### ■最終到達目標

即戦力となる販売知識・技術の習得  
PAL CUP入賞

<b>授業科目名</b>		アパレルメーキング		<b>実務経験</b>	○
<b>対象学科</b>	ファッションビジネス科1年		<b>担当教員</b>	濱田 麻利亞	
<b>学年/学期</b>	1年前期	<b>単位数</b>	3	<b>科目区分</b>	実習
<b>■授業の目的</b>					
服作りの基礎を学ぶ。 基本縫製の習得。ファスナーやポケット付けの習得。					
<b>■授業の概要</b>					
道具や器材の使用説明、ミシン縫製の基礎を学ぶ。 アイテム縫製ではパンツ（裏無し）を制作					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容	コマ数	学習課題		
1	採寸とパターントレース、カット	3			
2	裁断	3			
3	裁断、芯貼り	3			
4	ロックミシンかけ	3			
5	ミシン操作の振り返りとミシン縫製	3	ポケットつけ		
6	ミシン縫製	3	パンツ本体縫い		
7	ミシン縫製	3	ファスナーつけ		
8	ミシン縫製	3			
9	ミシン縫製	3	ベルトつけ		
10	ミシン縫製	3	完成		
11					
12					
13					
14					
15					
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
縫製工程表（図解） 裁縫道具、筆記用具、製図用具			縫製しやすい素材にはなっているのでアイロンかけや均等に縫う事への意識と意欲が必要。 アイテム縫製の流れを習得と授業内での完成。		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
出席状況…10% 授業態度…40% 理解度、作品完成度…50%			ミシンやアイロンなどの器材の正しい使い方を身に付ける。 どの職種でも必要な簡単な縫製やアイロンテクニックをしっかりと身に付ける。		

授業科目名		アパレルメイキングⅠ		実務経験		○	
対象学科	アパレル造形デザイン科			担当教員	藤井/千野		
学年/学期	1年/通年	単位数	3	科目区分	実習		
<b>■授業の目的</b>							
服飾造形における基礎知識・縫製技術の習得。							
<b>■授業の概要</b>							
<p>・授業は、パターンメイキングⅠとアイテムソーイングⅠの二つに分かれる。</p> <p>パターンメイキングⅠでは、基本アイテムのパターンメイキングとトワル制作、アイテムソーイングⅠでは縫製を行う。年間制作アイテムは、スカート、シャツ、パンツ、ワンピース、ジャケット（パターンまで）。</p>							
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>							
週	内容			コマ数	学習課題		
1	スカート	パターンメイキング	9	・スカートについて・実寸タイトスカート原型・トワル組・1/4製図書き方説明			
2		パターンメイキング	9	・フレアスカート展開・トワル組・スカーパーリエーション1/2製図			
3		アイテムソーイング	9	フレアスカート製図・トワル			
4		アイテムソーイング	9	工業用パターン、パターンチェック、パターンカット			
5	ブラウス	アイテムソーイング	9	スカート縫製			
6		アイテムソーイング	9	スカート縫製			
7		パターンメイキング	9	・シャツ製図・トワル			
8		パターンメイキング	9	・シャツ工業用パターン			
9		アイテムソーイング	9	・シャツ縫製			
10		アイテムソーイング	9	・シャツ縫製			
11		パターンメイキング	9	・ブラウスパーリエーション Aライン、ギャザー			
12		パターンメイキング	9	・ブラウスパーリエーション ペプラム・ ワイドシルエット			
<b>■テキスト、教材、参考書</b>				<b>■留意事項（履修条件等）</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・服飾造形の基礎</li> <li>・服飾造形講座①スカート・パンツ</li> <li>・服飾造形講座②ブラウス・ワンピース</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>・遅刻欠席の場合 授業期間中は授業時間外での補講は行いませんので、休憩時間、SWOT timeなどを利用し各自進めます。質問は実習時間中または休憩時間中に対応可能。</li> </ul>			
<b>■成績評価の方法</b>				<b>■最終到達目標</b>			
出席状況20%・授業態度30%・提出物/作品/レポート/テスト等50%				<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本アイテムのパターンメイキング、トワル制作、縫製の手順を正しく理解し、制作できる。</li> <li>・ミシンやアイロンなどの各種機器の正しい使用ができること。</li> </ul>			

授業科目名		アパレルメーキング		実務経験	○
対象学科	アパレル造形デザイン科・基礎科		担当教員	濱田 麻利亜	
学年/学期	2年生/前期	単位数	3	科目区分	演習

### ■授業の目的

基本的なジャケットの縫製を学ぶ  
 3面ジャケットの複雑な工業用パターンをしっかりと理解する。  
 裏仕立てについては総裏を学ぶが、季節や布地に合わせて制作できるようになる事。

### ■授業の概要

3面ジャケット縫製工程（工業用縫製）を理解する  
 布地に対してのゆとりの取り方やウールの扱いの習得

### ■具体的な授業計画及び学習課題

週	内容	コマ数	学習課題
1	授業説明と工業用パターン	6	身頃（表地・裏地）
2	工業用パターン	6	2枚袖（表地・裏地）、表衿・裏衿
3	裁断	6	表地
4	裁断	6	裏地、芯地、芯とテープ貼り
5	縫製	6	ポケット、表地身頃
6	縫製	6	裏地身頃、表裏縫い合わせ
7	縫製	6	2枚袖作成
8	縫製	6	袖付け、どんでん縫い
9	縫製、仕上げ	12	まつり縫い、釦付け、ボタンホール
10	進級制作 パターン	12	
11	進級制作 パターン	12	
12	進級制作 パターン	12	

### ■テキスト、教材、参考書

文化教科書（ジャケット）  
 縫製工程表（図解）  
 筆記用具、製図用具  
 裁縫道具

### ■留意事項（履修条件等）

素材（ウール）に対するアイロンかけや縫製のこつを理解し、ジャケット縫製を習得する  
 目標工程までは随時、swotなど利用して進めておく

### ■成績評価の方法

出席状況…10%  
 授業態度…40%  
 理解度、作品完成度…50%

### ■最終到達目標

制作したいジャケットのデザインや素材によって、どのようなパターン・縫製手順が良いのか考えられるようになる。途中工程を手を抜かずにきっちり仕上げる

授業科目名		アパレルメイキングⅢ		実務経験	○
対象学科	アパレル造形デザイン科		担当教員	藤井	
学年/学期	3年	単位数		科目区分	実習
<b>■授業の目的</b>					
パターンⅢで重衣料の製図と縫製。各自でスケジュールを組みパターンⅢでの進捗確認へ向け、作業効率を考えながら作業する力を養う。					
<b>■授業の概要</b>					
パターンⅢの製作物、産学連携PJの製作物の実習時間。各自、進捗確認で得た修正点を行う。					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容	コマ数	学習課題		
1	パターンⅢでの製作物実習	3	パターン作成		
2		6	半身、両身トワル組		
3		3	仕様書・行程表作成		
4		6	工業用パターン作成		
5		6	裁断・縫製		
6		6	裁断・縫製		
7	産学連家PJでの製作物実習	6	JC企画・パターン作成		
8		6	半身トワル		
9		6	仕様書作成		
10		9	両身トワル		
11		6	工業用パターン作成		
12		6	工業用パターン作成		
13		6	工業・仕様書確認		
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
			各自、必要資材等を作業前に必ず確認し、揃えておく		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
出席率：20% 授業態度・集中力：20% 納期厳守：30% 作品完成度：30%			製作時間を計画的に立て、締め切りを厳守した物づくり を心得る		

授業科目名		パターンメイキング検定3級対策		実務経験	○
対象学科	アパレル造形デザイン科		担当教員	濱田	
学年/学期	1年	単位数	1	科目区分	講義
<b>■授業の目的</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・パターンメイキング検定3級に合格する</li> <li>・出題されたデザイン画を基に、全体のバランスを考え、ダーツ分散を理解する</li> <li>・検定に限らず、授業内や仕事をするうえでの時間配分を意識する</li> </ul>					
<b>■授業の概要</b>					
【筆記】過去問を繰り返し行い、問題に慣れていく。					
【実技】過去問のデザインを参考に、始めは説明しながら同時に製図し、徐々に自分で展開方法を考えてながら進める。1stパターンを作成しながら、長さ合わせやつながり修正を同時に行う。					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容		コマ数	学習課題	
1	検定についての説明・受験票の記入		3		
	解き方・実技の流れ・参考書のコピーを配布して用語の説明				
	マークシート①(2019)全員で解く				
2	マークシート②(2018)、解説		3		
	マークシート③(2017)、解説				
3	マークシート④(2016)、解説		3		
	マークシート模擬試験(2019)				
4	実技・トワル組み・1stパターンの説明		3		
	実技①(2019左) 製図のみ				
5	実技②(2019右) 製図のみ		3		
6	実技①(2019左) トワル組みまで		3		
7	実技②(2019右) トワル組みまで		3		
8	実技③(2020左) 1stパターンまで		3		
9	実技④(2020右) 1stパターンまで		3		
10	実技模擬試験①(2020左)		3		
11	実技模擬試験②(2020右)		3		
12	マークシート模擬試験(2019)		3		
	試験準備(原型書き直し、釦カット、シーチングカット)				
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
過去問題テキスト(配布)/服飾造形の基礎/シャツ・ブラウス/製図用具/電卓/シーチング			アパレルメイキングの授業でブラウスの基礎をしっかりと理解しておくこと。		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
出席状況…20% 授業態度…20% 理解度、模擬試験結果…60%			検定に合格する。1stパターン仕上げまでの流れを把握できる。デザイン画から全体のバランス読み取ってパターンを起こせる。		

授業科目名		パターンメイキング検定2級検定対策		実務経験		○
対象学科	アパレル造形デザイン科		担当教員	濱田 麻利亜		
学年/学期	2年生	単位数	1	科目区分	講義	
<b>■授業の目的</b>						
<p>検定に合格する為、過去問をこなして出題形式にも慣れていく。          業界・グレーディング・素材の基礎知識の振り返りをして定着させる。          ジャケットの製図の流れを理解し規定時間内に完成させる感覚も身に付ける。</p>						
<b>■授業の概要</b>						
<p>マークシートと1/2製図は過去問を繰り返しデザインのバリエーションにも対応できるようにする。          実技も過去問を繰り返し時間内での製図、トワル組み、ファーストパターンまで仕上げられるようにする。</p>						
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>						
週	内容		コマ数	学習課題		
1	検定説明とマークシート		3	マークシート問題説明、縫い代付け		
2	ジャケット製図の振り返り		3	4面ジャケット		
3	過去問		3	4面パネル		
4	過去問		3	プリンセスライン		
5	過去問		3	ペプラム切り替え		
6	製図グレーディングと縫い代付け		3			
7	JKバリエ（衿、ポケット）		3	ノーカラー、ピークドラペル、胸ポケット		
8	模擬試験		3	時間配分		
9	模擬試験		3	時間配分		
10	最終確認、準備と補講		3			
11	実技解説		3	ダーツ分散、4面ジャケット		
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>			
過去問			基本ジャケットの製図構成をしっかり振り返っておく。模擬試験の点数不足によっては補講。			
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>			
山市伏見...10% 授業態度...30% 理解度、模擬試験結果...60%			検定に合格する。製図やグレーディングに特化して振り返る事ができるのでジャケットの基礎製図をしっかり理解できる。			

授業科目名		パターンメイキング2		実務経験		○	
対象学科		アパレル造形デザイン科/基礎科		担当教員		荒川 美恵子	
学年/学期		2年/前期		単位数		4	
				科目区分		演習	
<b>■授業の目的</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・『平面から立体へ』…デザイン(平面)を元実際に着る服(立体)を作るためのパターン技術と知識を実践的に習得。(完成形をイメージしながら製図する感覚を身につける)</li> <li>・トワル組みにおいて、バランスの取り方、トワルの見方を学ぶ(感性の向上)</li> </ul>							
<b>■授業の概要</b>							
<p>[基本演習] 課題のパターン作成、半身1stトワル組、2nd、3rd…と修正を繰り返し、完成度をあげる トワルチェック→シルエット、ディテールバランス、完成度チェック 最終パターン作成→形状、線の質、つながり、縫い合せチェック</p>							
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>							
週		内容		コマ数		学習課題	
1		ブラウス		3		ギャザー、カジュアル袖、など	
2		〃		3			
3		〃		3			
4		基本パンツ→グレーディング		3		レディス9号原型～グレーディング演習	
5		各自パンツ原型		3		各自原型両身トワル着用チェック→補正	
6		パンツアレンジ		3		オリジナルパターン作成	
7		〃		3		→両身頃トワル着用チェック	
8		〃		3			
9		〃		3			
10		ワンピース		3		ダーツ分を切替に移動	
11		〃		3		シルエット、バランスのとり方などを	
12		〃		3		トワル組、修正を通して学ぶ	
<b>■テキスト、教材、参考書</b>				<b>■留意事項(履修条件等)</b>			
				<p>ポイントは必ずまとめをして次に活かす準備をしておくこと。(ノートにまとめる)</p> <p>欠席、遅刻は、ほかの学生の授業進行の妨げになるので、極力しないよう体調管理には十分注意すること。</p>			
<b>■成績評価の方法</b>				<b>■最終到達目標</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術習得度、感性…60%</li> <li>・意欲、態度30%</li> <li>・出席状況10%</li> </ul>				<p>基本アイテムのパターン作成が出来る</p> <p>トワルのバランスを正しく見ることが出来る</p> <p>イメージ通りの形にトワルが組める</p>			

授業科目名		パターンメイキング3		実務経験		○
対象学科	アパレル造形デザイン科		担当教員	荒川 美恵子		
学年/学期	3年/前期		単位数	5	科目区分	演習
<b>■授業の目的</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>『平面から立体へ』…デザイン(平面)を元に実際に着る服(立体)を作るためのパターン技術と知識を実践的に習得。2年次よりも難易度の高い応用技術を学ぶ事でさらにレベルアップを図る</li> <li>完成度の高い作品、商品作りを目指し、発想力、思考力、表現力を高める</li> </ul>						
<b>■授業の概要</b>						
[基本演習] パターン作成、半身1stトワル組、2ndトワル組、3rdトワル組… 修正を繰り返す。トワルチェック(シルエット重要視、ディテールバランス、完成度チェック)。[応用] 立体美の追求。						
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>						
週	内容		コマ数	学習課題		
1	アウター(コート、ブルゾンなど)		3	パターン作成		
2			9	パターン作成、トワル組		
3			6	↓		
4			6	両身頃トワル作成		
5			6	修正、最終トワルチェック		
6			6	仕様書作成		
7		↓	6	工業用パターン作成、工程表作成		
8	BFR作品制作		6	パターン作成		
9			6			
10			6			
11			6			
12		↓	6			
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項(履修条件等)</b>			
			最終学年として、より高みを目指す姿勢でいること。時間を有効利用する意識を持つこと。遅刻、欠席は信用を失う要因のひとつ。体調管理には十分注意すること。			
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>技術習得度、感性…60%</li> <li>意欲、態度30%</li> <li>出席状況10%</li> </ul>			完成形をイメージしながら自ら効果的技法を見つけ、形にすることが出来る。 検討を重ね、より完成度の高い作品作りが出来る			

授業科目名		立体裁断Ⅰ		実務経験	○
対象学科	アパレル造形デザイン科/基礎科		担当教員	加藤みか	
学年/学期	2年/通年	単位数	3	科目区分	演習
<b>■授業の目的</b>					
<p>パタンナーとしての知識・技術・創造力を養う            平面製図と立体製図双方の良し悪しを理解し、デザインに因り使い分け活用する</p>					
<b>■授業の概要</b>					
<p>直接ボディにアプローチすることにより、既存の概念にとらわれず製図を理解する            平面で演習済みの製図を、立体という別の視点から捉えることに因り、パターンを深く理解する            立体製図の基礎的な手順を理解する</p>					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容		コマ数	学習課題	
1	ボディを包む(1パーツで作る)			立体を理解する	
2				ピンの打ち方	
3				自由にボディを包む	
4	パターンにする			合印	
5				点から線へ。線を選ぶ	
6				ドラフティング	
7	新作コレクションから				
8	・タイトな見頃			身体の空間を意識する	
9	・膨らんだ袖			新しい形を考える	
10					
11	・フレアー				
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
			シラバスを熟知し、時間管理をすること 成果を写真・データで残すこと、またその方法を考慮すること		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
出席状況20%・授業態度10%・授業内容の理解度20%・作品30%・テスト20% 上記を数値化し100%で評価する			製図の基礎的な構造の把握ができる 立体製図の基礎的な手順を理解できる		

授業科目名		立体裁断		実務経験	○
対象学科	アパレル造形デザイン		担当教員	加藤みか	
学年/学期	3年	単位数	1	科目区分	演習
<b>■授業の目的</b>					
<p>パタンナーとしての知識・技術・創造力を養う            平面製図と立体製図の違いを理解し、使い分け活用するのみでなく、            創造の手段として立体裁断を活用できるようにする</p>					
<b>■授業の概要</b>					
<p>トップデザイナーの作品を再構築することに因り、デザイン意図・制作過程の理解を深める            平面製図にない自由な手法で、固定概念のないパターンを創作する</p>					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容	コマ数	学習課題		
1	課題ジャケット		デザイン理解・順序		
2			身頃の構築		
3					
4			テーラーカラー作成		
5					
6			特徴的な二枚袖		
7					
8	品評会				
9	最新のデザインを表現		写真、動画より		
10			特徴的な肩		
11			盛り上がる袖		
12	トワル評価				
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
			<p>シラバスを熟知し、時間管理を各自すること            欠席した際は、自ら、進捗状況を申告し指示を仰ぐこと</p>		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
<p>出席状況10%・授業態度10%・授業内容の理解度30%・作品30%            テスト20%で評価する</p>			<p>表現したいものを、的確に・早く・美しくパターン作成            できる</p>		

授業科目名		デザインPC		実務経験	○
対象学科	ファッションビジネス科/ アパレル造形デザイン科		担当教員	前 伊知郎	
学年/学期	1年	単位数		科目区分	

### ■授業の目的

グラフィックソフトAdobe Illustratorを使用し、基本的な使用方法から製品図作成までを1年間で習得。前期は特に、Illustratorを使いこなせるようになること。

### ■授業の概要

PCリテラシー、Adobe Illustratorの使い方、googleドライブを使用したモバイルデバイスとの連携。

### ■具体的な授業計画及び学習課題

週	内容	コマ数	学習課題
1	1.PCリテラシー	1	・PCリテラシー,Machintoshの使い方,googleドライブとの連携
	2. IllustratorとPhotoshop,イラレの基本	1	・選択ツール・ダイレクト選択ツール
2	1.イラレ基本:変形,移動〈やってみよう〉	1	・バウンディングボックス・変形ツール・移動コマンド
	2.イラレ基本:パス1,2,3〈ハート演習〉,ペンツールの達人	1	・パス、アンカーポイント、セグメント、ハンドル
3	1.イラレ:文字の基本①,文字の基本②〈やってみよう〉	1	・ポイント文字、エリア内文字、パス上文字、文字パネル フォントとアウトライン
	2.書体の基本を知ろう,ガイド,名刺を作成しよう!	1	・セリフ体、サンセリフ体、ガイド
4	1.名刺作成つづき	1	・名刺作成
	2.ガイド②,復習:ペンツールを使おう〈ハート演習〉	1	・グリッド、ベジェ曲線、ハート演習
5	1.〈復習〉ハート,テスト,課題:影絵アート,復:ペンツールマスター	1	・ハートテスト、影絵アート、ペンツールマスター
	2.イラレ基本③ロゴマークトレース,④カーブマスター	1	・トレース
6	1.〈復習〉ハート,課題:オリジナルロゴマークを作ろう	1	・オリジナルロゴ作成
	2.イラレ基本:効果,イラレ基本②	1	・ラスタライズ効果、Comand+d、整列機能
7	1.〈復習〉ハート,名刺作成	1	・名刺作成2回目、実習
	2.名刺作成	1	・実習

### ■テキスト、教材、参考書

・プリント配布(33ページ)

### ■留意事項(履修条件等)

・遅刻欠席の場合  
基本的に授業時間外での補講は行いませんので、事前に授業プリントを参考に、自分で進めておき、授業内でのフォローとなります。

### ■成績評価の方法

出席状況20%・授業態度30%・提出物/作品/レポート/テスト等50%

### ■最終到達目標

基本的な使用方法から製品図作成までを1年間で習得。プレゼン資料や就活ポートフォリオ、就職後に必要なスキルとしてイラストレーターの習得を目指す。

授業科目名		デザインPC		実務経験	○
対象学科	アパレル造形デザイン科		担当教員	寺西 由佳	
学年/学期	2年	単位数	2	科目区分	実習
<b>■授業の目的</b>					
Illustrator と Photoshop の基本操作の習得。その上でふたつのアプリケーションを使い分け、データを制作できるようになること。					
<b>■授業の概要</b>					
製品図の制作練習を中心に、デザイン画や撮影写真の補正について学び、後期のポートフォリオ制作への準備をしていきます。					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容	コマ数	学習課題		
1	復讐：illustratorとPhotoshop	3	各ソフトの復讐		
2	レポートの制作①	3	IllustratorとPhotoshopを組み合わせた課題を通して、1枚の書類を作る基本的な操作やコツを学びます。		
3	レポートの制作②	3			
4	製品図制作準備	3	基本操作を学びます		
5	製品図の制作Ⅰ①	3	サンプルの製品図を使って、Illustratorで製品図が描けるように練習します。また、生地などの画像を組み合わせより良く見せる方法を学びます。		
6	製品図の制作Ⅰ②	3			
7	応用：製品図に画像を取り込む	3			
8	デザイン画の取り込みと補正①	3	自分で描いたデザイン画をパソコンへ取り込み		
9	デザイン画の取り込みと補正②	3			
10	製品図の制作Ⅱ①	3	自分で描いた製品図を、Illustratorを使って仕		
11	製品図の制作Ⅱ②	3			
12	テスト	3	基本的操作のテストを行います。		
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
テキスト・教材は随時配布			テキストは毎回持参、分からないことは見返すことができるようにすること。テキストには全ての手順を明記していません、必要な場合は必ずメモを取ること。順を追って技術のレベルアップを図っているため、欠席時の内容はテキストを理解し自分で進めること。努力した上で分からなかった点に関しては授業内にてマンツーマンにて指導していきます。		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
課題評価 60% 出席授業態度 40% ※課題評価は制作条件のクリアと期限内提出を基本とし、優れた作品には追加点を加えます			Illustrator と Photoshop の使い分けが出来、両方のソフトを使って製品図を配置した書類の作成ができるようになること。		

授業科目名		テキスタイルデザイン		実務経験		○	
対象学科	アパレル造形デザイン科/基礎科			担当教員	柴田 さと		
学年/学期	2年/前期	単位数		科目区分			
<b>■授業の目的</b>							
デザインの発想性、独自性、計画性を養う。 デザインソフト（illustrator、Photoshop）技術の向上。							
<b>■授業の概要</b>							
1年次デザインPCの授業で習得したデザインソフト（illustrator、Photoshop）技術の活用。 与えられたテーマからモチーフデザインを設定し、デザインのデフォルメ化を行い、オリジナルテキスタイルのデータを制作する。（リピート柄）							
柄の題材/生物、植物。事前課題/モチーフの選定、モチーフの写実画、デザインコンセプト							
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>							
週	内容		コマ数	学習課題			
1	●テキスタイル企画		3	事前課題のフィードバック（モチーフ選び、コン			
2			3				デザインデフォルメのラフ画
3	●プリントデータの作成		3	デザインデフォルメ化 ・手書きもしくはデザインソフトいずれでも可			
4			3				
5			3				
6			3				
7			3				
8			3				グラフィックデザイン
9			3				・柄のリPEAT化
10			3				・柄の微調整、微修正等
11	●データチェック		3	データ最終確認～修正～入稿			
12			3				
<b>■テキスト、教材、参考書</b>				<b>■留意事項（履修条件等）</b>			
事前課題/モチーフの選定。画材、文具は各自準備。				出席率60%以上。基礎技術的な不明点があれば、過去授業の資料を見返し、自己解決に努めること。その他デザインや技術相談は自分で考え、工夫を試みた上で質問する等、与えられた時間内で最大限のパフォーマンスをする努力をする。			
<b>■成績評価の方法</b>				<b>■最終到達目標</b>			
出席状況30%・授業態度40%・課題提出物30% 上記を数値化し100%で評価する。				デザインソフトを活用し、テキスタイルデザインデータの作成。 リピート柄の構造を理解する。			

授業科目名		メイク		実務経験		○
対象学科	ファッションビジネス科2年		担当教員	田淵 美樹		
学年/学期	2年前期	単位数	3	科目区分	実習	
<b>■授業の目的</b>						
<p>基本のベースメイクから、フルメイク応用までのメイクアップ術を習得し、            スタイリングに合わせたメイクの提案、施術ができる。            トータルスタイリング提案力を磨く。</p>						
<b>■授業の概要</b>						
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>						
週	内容		コマ数	学習課題		
1 (4/12)	スキンケア、教材説明、セルフメイク		3			
2 (4/19)	基本ベースメイク～フルメイク		3			
3 (4/26)	基本ベースメイク～フルメイク		3			
4 (5/10)	基本ベースメイク～フルメイク		3			
5 (5/17)	基本ベースメイク～フルメイク		3			
6 (5/31)	好きなカラーでフルメイク		3			
7 (6/7)	好きなカラーでフルメイク		3			
8 (6/14)	プレゼン準備		3	テーマに沿ったメイク、スタイリングの提案。 フェミニン、エレガント、フレッシュ、 クールの4テイストのテーマからチームで ひとつ、2スタイリングを提案する。		
9 (6/21)	プレゼン準備		3			
10 (6/28)	プレゼン準備		3			
11 (7/5)	プレゼン準備		3			
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>			
配布テキスト、各自購入教材。リキッドアイライナー（クロ）、ダックカール、箱ティッシュ、フェイスタオル2枚を各自用意。			プレゼンテーションのチームは、4人×2、3人×2の4チーム（男子はばらす）			
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>			
出席率30%・授業態度40%・課題完成度30%			テーマ、スタイリングに合わせたメイクの施術、提案ができる。			

<b>授業科目名</b>		リテールビジネスプランニング		実務経験	○
<b>対象学科</b>	ファッションビジネス科		<b>担当教員</b>	村上武史	
<b>学年/学期</b>	2年/通年	<b>単位数</b>		<b>科目区分</b>	講義・演習

### ■授業の目的

卒業後、何年か後に、実際にショップを立ち上げる際、こういったものが必要か?それらをどうやって調達したら良いか?幾らくらいお金が必要か?そうしたお金はどうやって集められるのか?などについて、学生期間中に知ることを当授業の狙いとする。

### ■授業の概要

3チームに分かれ、途中、実戦マーケティング戦略はじめ他の授業での学習成果を取り入れたり、外部実務家を招聘した特講を組み入れながら、各チームのプランニングを固め、令和2年10月、令和3年2月の2回、HARMONIEにてポップアップショップを展開することでPDCAを回す。

### ■具体的な授業計画及び学習課題

週	内容	コマ数	学習課題
1	オリエンテーション	3	
2	プランニングワーク	3	
3	プランニングワーク	3	
4	プランニングワーク	3	
5	第一回プレゼンテーション	3	
6	プランニングワーク	3	
7	プランニングワーク	3	
8	プランニングワーク	3	
9	第二回プレゼンテーション	3	
10	プランニングワーク修正	3	
11	プランニングワーク完成	3	
12	最終プレゼンテーション	3	
13	※上記内容を前後期で実施する		

### ■テキスト、教材、参考書

担当教員によるオリジナルフォーマット

### ■留意事項（履修条件等）

単なる作業にならないように、また、やりたいことをやる時間ではないのでその点留意すること

### ■成績評価の方法

出席率、完成度と、プランニング等への参画度、リーダーシップ

### ■最終到達目標

令和3年2月のBFRでのポップアップショップでの目標数値達成

<b>授業科目名</b>		アパレル企画		<b>実務経験</b>	○
<b>対象学科</b>	アパレル造形デザイン科/基礎科		<b>担当教員</b>	渡部・藤井	
<b>学年/学期</b>	2年	<b>単位数</b>	1	<b>科目区分</b>	演習

### ■授業の目的

アパレル企業の企画職（デザイナー）の仕事想定し、各自のブランドを考案。マーチャンダイジングの流れを理解し、論理的な思考を持ってブランド企画を行う。また、プレゼンテーションを繰り返し、口頭での説明力をつける。

### ■具体的な授業計画及び学習課題

市場調査から得た情報を基に、どのようなブランドが求められているのか分析。提案するブランドの、ターゲットや顧客心理をしっかりと理解し、コンセプトに基づいたテーマ性のデザインを考案。提案内容を企画書に落とし込む。

### ■具体的な授業計画及び学習課題

週	内容	コマ数	学習課題
1	ポジショニングマップ1	3	企業ごとのポジショニングマップをグループで作成
2	ポジショニングマップ2	3	選択したブランドのポジショニングマップを
3	SWOT分析	3	選択したブランドのSWOT分析
4	SWOT分析	3	トレンドリサーチ
5	トレンドリサーチ・リソース収集	3	リソース収集・
6	ムードボード・シーズン戦略シート作成	3	ムードボード作成
7	シーズン戦略・展開アイテムシート作成	3	デザイン画
8	展開アイテムシート/デザイン画	3	
9	デザイン画	3	資料（PPT）・デザイン画修正
10	展開アイテムシート修正/デザイン画	3	資料（PPT）・デザイン画修正
11	PP資料作成	3	資料（PPT）・デザイン画修正
12	PP資料作成	3	資料（PPT）・デザイン画修正
13	PP資料作成	3	
14	プレ最終プレゼンテーション	3	資料・デザイン画最終調整
15	プレ最終プレゼンテーション	3	
16	プレ最終プレゼンテーション	3	
17	最終プレゼンテーション		
18	最終プレゼンテーション		

### ■テキスト、教材、参考書

### ■留意事項（履修条件等）

### ■成績評価の方法

### ■最終到達目標

- ・技術習得度、感性…60%
- ・意欲、態度30%
- ・出席状況10%

授業科目名		CAD1		実務経験	○
対象学科	アパレル造形デザイン科		担当教員	濱田 麻利亜	
学年/学期	2年/後期	単位数		科目区分	演習
<b>■授業の目的</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アパレルCADというものがどういう使われ方をしているか知り、基本的な操作を習得する。</li> <li>・操作を順序立てて指示する事で平面製図のしっかりとした理解が問われるため、抜けの無いパターンが製作できるようになる。</li> </ul>					
<b>■授業の概要</b>					
<p>基本操作マニュアルにてどのように操作していくの学び、操作手順を覚えていく。</p> <p>デジタイザー入力から工業用パターンを作成しながらデジするものと作成するものの判断をする。</p> <p>グレーディングやマーキングの手順を覚えサイズ変更や用尺を考えた型入れを覚える。</p>					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容	コマ数	学習課題		
1	授業説明、基本操作マニュアル	3			
2	基本操作マニュアル	3			
3	工業用パターン作成練習（スカート）	3			
4	工業用パターン作成練習（シャツ）	3			
5	パターン展開（スカート）	3			
6	パターン展開（シャツ）	3			
7	パターン展開（ジャケット）	3			
8	デジ入力	3			
9	デジ入力	3			
10	デジ入力	3			
11	オリジナルパターンデータ作成	3			
12	オリジナルパターンデータ作成	3			
13	オリジナルパターンデータ作成	3			
14	オリジナルパターンデータ作成	3	仕様書、パターンリスト、データ		
15	グレーディングとマーキング	3			
16	原型からのデータ作成	3			
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
			<p>工業用パターンやグレーディングなど平面製図での手順を振り返っておく事。</p> <p>作成データの提出が無い場合は成績減点</p> <p>出席日数不足者は追加課題</p>		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
<p>出席状況…10%</p> <p>授業態度、意欲…30%</p> <p>理解度、丁寧さ、効率の良さ…40%</p> <p>試験…20%</p>			<p>CADと手引き、両方の効率を考え無駄の無いパターン作成を考えられるようにする。用尺の意識をしっかりつける。</p>		

授業科目名		CAD		実務経験	○
対象学科	アパレル造形デザイン科		担当教員	荒川 美恵子	
学年/学期	2・3年	単位数	3	科目区分	演習
<b>■授業の目的</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・2年次の基礎操作から、より実践的にスピードアップと効率化を図る操作の習得</li> <li>・CADによるパターン作成技術、知識の習得</li> </ul>					
<b>■授業の概要</b>					
<p>課題パターン作成演習（コマンド操作）            グレーディングなどCADオペレーターの業務内容を実際に行う</p>					
<b>■具体的な授業計画及び学習課題</b>					
週	内容	コマ数	学習課題		
1	原型、ダーツ移動	3	操作の習得、基本的パターン作成の体得		
2		3	コマンドを使ってスピードアップ		
3	定番テーラードジャケット	3	1stパターン作成のスピードアップ		
4		3			
5		3			
6		3			
7		3			
8		3			
9	フレア、ギャザー、タックなどのデザイン展開	3	デザイン展開の操作		
10		3			
11		3			
<b>■テキスト、教材、参考書</b>			<b>■留意事項（履修条件等）</b>		
<b>■成績評価の方法</b>			<b>■最終到達目標</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術習得度…60%</li> <li>・レポート（意欲）、態度30%</li> <li>・出席状況10%</li> </ul>			CADを使って表現したいパターンを作ることが出来る。 正確な工業用パターン作成で時間短縮が出来る。		

<b>授業科目名</b>		卒業作品製作		<b>実務経験</b>	○
<b>対象学科</b>	アパレル造形デザイン科		<b>担当教員</b>	村上・藤井・柴田	
<b>学年/学期</b>	3年/通年	<b>単位数</b>	10	<b>科目区分</b>	実習

### ■授業の目的

3年間の集大成である作品製作。様々な技法を取り入れた、テーマに基づいた作品表現。また、コンセプトに基づいた動画制作、それらをまとめたポートフォリオを制作し、展示、またプレゼンテーション形式で作品発表を行う。

### ■授業の概要

テーマ[SHIN]に基づいて構築したグループごとのコンセプト、またそれを表現した作品製作を一人2体行う。作品には、マテリアルの工夫、シルエットの工夫を施し、卒業作品としてふさわしい製作を行う。

### ■具体的な授業計画及び学習課題

週	内容	コマ数	学習課題
1	テーマからコンセプト立案	21	マインドマップ作成・中島さん講義
2	テーマからコンセプト立案	12	マインドマップを基に、ムード、カラー、シルエット、素材のリソースボード作成
3	テーマからコンセプト立案	18	
4	マテリアル・デザイン出し	18	
5	マテリアル・デザイン出し	18	素材作りと並行して、デザイン考案
6	マテリアル・デザイン出し	18	
7	マテリアル・製図	12	
8	マテリアル・製図	9	デザインとマテリアルの適正を考慮しながら製図を進める。中島さんが来られるタイミングで、トワルチェックを受けデザイン・マテリアルを決定。
9	マテリアル・製図	9	
10	マテリアル・製図	9	
11	マテリアル・製図	9	※製図はパターンⅢの時間も行う 仮縫いを進める
12	デザイン決定・仮縫い	9	デザイン決定・本製作へ

### ■テキスト、教材、参考書

### ■留意事項（履修条件等）

年内作品完成に向け、計画的に制作を進める。遅れが生じる際は、SWOTを利用して作業を進める。月に1度、進捗確認を行う。

### ■成績評価の方法

### ■最終到達目標

出席率：20  
授業態度・集中力：20%  
計画性：30%  
プレゼンテーション：30%