

2025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	必修	90	3	松本 和子	有	4
パソコンデザインワーク I	必修	90	3	安藤 大春 粕谷 悠	有	6
パターンメイキング I	必修	270	9	平田 ます実	有	8
ソーイング I	必修	180	6	平田 ます実	有	12
素材 I	必修	90	3	島田 朋子	有	15
カラー	必修	45	1.5	杉本 祐子	有	17
ファッションビジネスセオリー	必修	45	1.5	面田 憲郎	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	・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	・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	・自分のブランドを立ち上げ、テーマやコンセプトを考える ・グループで編み込みドレスを製作 ・PINTERESTでのデザインソースを集めセンスを磨く ・オリジナル教材「MANNEQUIN NOTE」を使い、スタイル画の描き方、服の基本構造などを学ぶ ・青カレ祭に向けての準備		
成績評価の方法	・出欠、遅刻、授業態度 30% ・デザイン画、テキスタイル等の提出 40% ・プレゼンテーション 30%		
※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	☒ 有 実務概要(安藤:MIDDLAデザイナー／粕谷:MIDDLAパタンナー)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	自己紹介・スカートデザイン	Pinterestを使用して自己紹介 オリジナルスカートデザイン
2回	ブランディングについて	テーマに合わせたコンセプトを考える
3回	ブラウスデザイン	ディテール説明、デザインと生地との相性について
4回	↓	オリジナルブラウスのデザイン
5回	服飾史	紀元前～現在までの服飾史
6回	生地や付属について①	生地の種類の説明とアイテムごとに合う生地を考える
7回	生地や付属について②	付属の種類の説明(付属会社による講義)
8回	パッチワークドレス製作	生地裁断
9回	↓	パッチワーク縫製
10回	↓	〃
11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
12回	メッシュ編込みデザイン	メッシュ生地に編込み加工 裁断
13回	↓	編み込み作業
14回	↓	〃
15回	↓	完成&提出
16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
17回	↓	テーマに沿ったスタイリングのラフデザイン
18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
19回	↓	デザインチェック②
20回	↓	着色のデザイン画作製、前後平絵
21回	作品制作	グループデザインの作図
22回	↓	〃
23回	↓	トワール作業
24回	↓	〃
25回	↓	〃
26回	↓	工業用パターン
27回	↓	裁断
28回	↓	縫製
29回	↓	〃
30回	↓	〃

1日3時間 × 30回 = 90時間

科 目 名	デザイン画	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	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。 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。 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) 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)		
到達目標	・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。		
授業の方法	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、着装表現と平面(製品図)表現の基礎を充実させる。 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。		
成績評価の方法	★ 課題の出来映え(含む、提出期限) 60% ★ デザイン性 20% ★ パターンとの関連性 20% ★ 授業、課題に対する積極性 授業態度(マナー) 加点+0~20% ★ 出席率 加点+0~10% ※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。		
特 記 事 項	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。 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！		
教員の実務経験	(有)・ 無 実務概要(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)		

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	↓	↓
8回	着装表現、製品図 (1)	スカート、パンツ、(含む 簡単なトップス)
9回	↓	↓
10回	↓	↓
11回	グッズの表現	靴 帽子
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 ポケット 等
17回	↓	↓
18回	着装表現、製品図 (2)	ジャケット 素材表現を大切に
19回	↓	↓
20回	↓	コート 素材表現を大切に
21回	↓	↓
22回	写真を見て描く	写真をD画にするには
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	人物クロッキー、デッサン	友達をモデルに
27回	修了作品(各自のテーマに沿って)	色々な表現にチャレンジ
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	1年間のまとめ	こだわりの身近なものを描く

1日3時間 × 30回 = 90時間

科 目 名	パソコンデザインワーク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	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。		
到達目標	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で必要なスキルを身に付ける		
授 業 の 方 法	・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たらプレゼン大会を行う		
成績評価の方法	・出欠、遅刻、授業態度 30％ ・デザイン画、プレゼンマップ等の提出(毎週) 40％ ・プレゼンテーション 30％ ※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	(有)・ 無 実務概要(安藤:MIDDLAデザイナー、イラストレーター／粕谷:MIDDLAパタンナー)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	Adobe Illustratorの基本操作	Illustratorによる描画、加工、編集の基礎技法
2回	↓	↓
3回	↓	↓
4回	図形を書く (パッチワークワンピース平絵)	服飾デザインのパッチワークワンピースの平絵(色付き)
5回	↓	↓
6回	ブランディング	自分のブランドのロゴマークデザイン(ネーム、下げ札)
7回	↓	自分のブランドのデザイン画(レイヤーボディ使う、イメージマップ)
8回	メッシュワンピースデザイン	グループワークのメッシュドレスデザイン(レイヤーボディ使う)
9回	↓	↓
10回	衣服製品図の制作	平絵の書き方(Tシャツ・スウェット)
11回	↓	平絵の書き方(シャツ・ブラウス・ワンピース)
12回	↓	平絵の書き方(ジャケット・パンツ・スカート)
13回	プレゼン資料制作	ブラウス、スカートのデザイン清書(イラストレーター)
14回	↓	ブラウススカートの平絵
15回	↓	ブラウス・スカート・メッシュワンピプレゼン(グループワーク)
16回	修了展作品デザイン	修了展作品のラフデザイン・平絵(イラストレーター)
17回	↓	インクジェットプリントのラフデザイン(イラストレーター)
18回	↓	↓
19回	(インクジェットプリントデザイン)	インクジェットプリント作品のデザイン・平絵(イラストレーター)
20回	↓	↓
21回	修了展作品デザイン完成	修了展作品デザイン完成～提出
22回	ポートフォリオ制作	自分のブランドのポートフォリオを制作
23回	↓	↓
24回	↓	↓
25回	↓	↓
26回	修了展作品トータルチェック	修了展作品のトータルチェック
27回	ポートフォリオ制作	自分のブランドのポートフォリオを制作
28回	↓	↓
29回	↓	↓
30回	ポートフォリオ & 作品プレゼン	ポートフォリオ & 作品の個人プレゼン

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	・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。 ・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製作への足掛かり。 ・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。 ・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。(「服飾デザイン I」の授業との連動) ・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。		
到 達 目 標	・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ようになる。 ・デザインする際にパターンの構造も加味出来るようになる。 ・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。 ・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ようになる。 ・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ようになる→他人でも縫製出来るパターン。 ・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ようになる。 ・生地に合わせたパターンが引けるようになる。		
授 業 の 方 法	・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。 ・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。 ・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。 ・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。 ・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。		
成績評価の方法	①出席 ②授業態度・意欲 ③提出物(期限・品質・難易度) ④途中点検の状況 ※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	(有)・ 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	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	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1／4作図
4回	↓	↓ （オリジナルスカート作図相談）
5回	オリジナルスカート	↓ ↓
6回	↓	オリジナルデザインのスカート作図開始（自己サイズ or 9AR）
7回	↓	↓
8回	↓	↓ 半身トル組み説明、半身トル組み、トルチェック、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	↓	↓ （繋がり修正、ダーツ山、縫い代付け等）
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、一枚袖山高・低、基本襟三種
17回	↓	↓ 胸ぐせ・肩ぐせ展開バリエーション／オリジナルシャツブラウス作図相談
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（ <u>ステンシルワンピース粗断ち</u> ）
19回	↓	↓ ↓
20回	↓	↓ ↓
21回	↓	↓ 半身トル組み、トルチェック、修正 ↓
22回	↓	↓ ↓
23回	↓	↓ 工業パターン作成
24回	↓	↓ ↓
25回	↓	↓ パターンチェック、修正
26回	↓	↓ ↓
27回	↓	工業パターン完成
28回	オリジナルパンツ／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
29回	↓	↓
30回	↓	オリジナルパンツ作図説明
31回	↓	自己サイズオリジナルパンツ作図開始
32回	↓	↓
33回	↓	↓ 両身トル組み、トルチェック、修正

34回	↓	↓ ↓
35回	↓	↓ 工業パターン作成
36回	↓	↓ ↓
37回	↓	↓ パターンチェック、仕様書・工程分析チェック
38回	↓	↓ ↓
39回	↓	↓ ↓
40回	↓	工業パターン完成、仕様書・工程分析完成
41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
42回	↓	↓ 袖山高二枚袖、襟
43回	↓	2面構成ジャケット身頃、袖山低二枚袖1／4バリエーション作図
44回	↓	4面構成ジャケット身頃1／4バリエーション作図
45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
46回	↓	↓
47回	↓	↓ 両身(身頃)トル組み、トルチェック、修正
48回	↓	↓ ↓
49回	↓	↓ ↓
50回	↓	↓ ↓
51回	↓	↓ 上衿・見返し展開、工業パターン作成説明
52回	↓	↓ 工業パターン作成
53回	↓	↓ ↓
54回	↓	↓ パターンチェック、仕様書・工程分析チェック、修正
55回	↓	↓ ↓
56回	↓	↓ ↓
57回	↓	工業パターン完成、仕様書・工程分析完成
58回	ショー作品	ショー作品作図開始
59回	↓	↓
60回	↓	↓
61回	↓	↓
62回	↓	↓ ※AM一斉トルチェック
63回	↓	↓
64回	↓	↓
65回	↓	↓
66回	↓	↓
67回	↓	↓ ※AM一斉トルチェック

68回	↓	↓ 修正、工業パターン作成作成開始
69回	↓	↓ ↓
70回	↓	↓ ↓
71回	↓	↓ ↓
72回	↓	↓ ↓
73回	↓	↓ ↓
74回	↓	↓ パターンチェック、修正
75回	↓	↓ ↓
76回	↓	↓ ↓
77回	↓	工業パターン完成
78回	ショー作品（ソーイング）	（ソーイング）ショー作品縫製
79回	↓	↓
80回	↓	↓
81回	↓	↓
82回	↓	↓
83回	↓	↓
84回	↓	↓
85回	↓	↓
86回	↓	↓ ※2／6（金）作品チェック
87回	↓	↓
88回	↓	↓
89回	↓	↓
90回	↓	ショー作品完成 ※2／16（月）モデルフィッティング

1日3時間 × 90回 = 270時間

科 目 名	ソーイング I	教 員 名	平田 ます美
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	・シンプルなものから複雑なものへと順に縫製し、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、課題および私物の製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作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	・基礎的な服作りは楽しんで進められる程度にまでは習得する。 ・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	・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	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 ※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	☒ 有 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、トートバッグ裁断、縫製→後日提出
3回	部分縫い①	オリジナルスカート作成の為の部分縫い①縫製
4回	↓	ギャザー、ダーツ、三折り、ベルト付け、片倒しファスナー、スプリングホック
5回	部分縫い②	部分縫い②縫製
6回	↓	タック、見返し付け、奥まつり、前カン、コンシールファスナー
7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
8回	↓	↓（ブラウステザイン作画図ヒアリング）
9回	↓	↓ ↓
10回	↓	↓ ↓
11回	↓	↓ ↓
12回	↓	↓ ↓
13回	↓	↓ ↓
14回	↓	オリジナルスカート完成
15回	シャツブラウス部分縫い	部分縫い剣ボロ・カフス袖（ブラウス作画図説明）
16回	↓	↓ ↓
17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裁断、縫製開始
18回	↓	↓
19回	↓	↓
20回	↓	↓
21回	↓	↓
22回	↓	↓
23回	↓	↓
24回	↓	↓
25回	↓	↓
26回	↓	↓
27回	↓	↓ プリント済みステンシルワンピース斉裁断縫製
28回	↓	↓ ↓
29回	↓	↓ ↓
30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
31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、フライフロント明き
32回	↓	↓
33回	↓	↓（パンツデザイン作画図ヒアリング）

34回	オリジナルパンツ	オリジナルパンツ裁断縫製開始
35回	↓	↓
36回	↓	↓
37回	↓	↓ (ジャケットデザイン画作図ヒアリング)
38回	↓	↓
39回	↓	↓
40回	↓	↓
41回	↓	オリジナルパンツ完成
42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 (ジャケット作図説明)
43回	↓	↓
44回	↓	↓
45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
46回	↓	↓ 芯・テープ貼り／印付け／袖作り
47回	↓	↓ 袖作り→ホール加工
48回	↓	↓ 前身頃作り(PK作り・前パネル)
49回	↓	↓ PK付け／後ろ身頃作り
50回	↓	↓ 前後身頃合体(後ろパネル・肩)
51回	↓	↓ 地襟・表襟付け
52回	↓	↓ 袖作り(ホール加工後続き)袖付け
53回	↓	↓ 表身頃・地襟×見返し・表襟合体／どんでん
54回	↓	↓ 中閉じ(襟ぐり)／返り線奥中閉じ
55回	↓	↓ まとめ／オリジナルジャケット完成
56回	ショー作品	ショー作品裁断、縫製開始
57回	↓	↓
58回	↓	↓
59回	↓	↓
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			
◎ファッションにおける素材の大切さを知る			
◎テキスタイルの基礎知識を知る			
◎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			
◎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			
到 達 目 標			
◎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出来る			
◎インクジェットプリントでオリジナルプリントを作る			
◎テキスタイルの基礎知識を習得する			
授 業 の 方 法			
◎素材加工実習			
◎資料プリントの配布と説明			
◎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			
成績評価の方法			
出席率、授業取り組み姿勢、作品完成度、期末テスト			
※成績評価基準は、校内ルール4項（2）に準拠する。			
特 記 事 項			
9月11日の株式会社ベビーロック様のインクジェット講習会は先方の予定を確認中です。			
教員の実務経験	（有）・ 無 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／これから進行を説明
2回	テキスタイルの基礎	テキスタイルの種類と繊維の分類と種類、特徴をプリント資料を使って説明する
3回	織物と編物の違い	織物と編物の違いを知り、それぞれの特徴とアイテムを理解する
4回	日暮里で生地を選ぶ	前期課題に向けて、日暮里で多くの生地を見て、選んで購入する
5回	織物を作る	生地を裂いて織る(裂織)ことで凹凸のある素材を作る
6回	スラッシュキルト・フリル加工	生地を重ねて加工するスラッシュキルトとフリル加工で立体的な素材を作る
7回	ステンシル・ワンピース企画	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	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
10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
11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
12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
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)	ペ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	期末テスト・柄の名前	繊維についての基礎知識のテストを実施、 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	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
17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
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	青カレ祭に向けての準備	青カレ祭に出展するための準備をする
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	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)
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	学年末テスト	テキスタイルの基本知識についてのテストを実施

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	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上級編を一部加え、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。ファッション色彩能力検定にも関連付けた内容とする。 概要：①色彩の基本 ②配色の基本 ③色彩心理 ④デザイン様式と色彩文化 ⑤ファッションカラーコーディネーションの配色技法 ⑥ファッション色彩能力検定対策		
到達目標	・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、基本的な配色技法と上級編の配色技法の演習を重ね習得する。 ・創造性にインスピレーションを与え、流行やファッションに影響を与える服飾史・美術工芸・建築などと色彩文化を連動させた知識の習得。 ・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。 ・ファッション色彩能力検定3級あるいは2級合格を目標とする。		
授業の方法	・テキストとプリント(オリジナル)、PPTを活用し、より具体的に分かりやすく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	◎出席:10% ◎テスト:30% ◎課題:50% ◎その他:10% ・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% ※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」 ・学生には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	(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)		

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	前期テスト	前期の復習テスト
7回	色彩心理	色の性質、役割、対比効果、色彩の感情効果、錯視
8回	ファッションカラーコーディネーションの技法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	デザイン様式と色彩文化 ①	古代～中世の服飾・美術工芸・建築などと色彩文化
12回	〃 ②	近世～近代(ルネサンス、バロック、ロココなど)
13回	〃 ③	近代～現代(ヴィクトリア、アール・ヌーヴォー、アール・デコ、モダンなど)
14回	〃 ④	上記関連のレポート作成とデザイン表現
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	ファッションビジネスセオリー	教 員 名	面田 憲郎
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	◎アパレル業界において業務上必要である基本的なビジネス知識への理解を第一に考え、あわせてファッション業界の全体像を理解しつつ、ファッションビジネスの幅広い習得を目指します。 また衣服の流通システムを理解するとともに、ブランドやショップへの理解、業界用語などを幅広く習得していきます。 ◎ファッションビジネスへの理解を深め進路の幅を広げ、業界の多種多様な仕事へアプローチできる人材への成長を目指します。 ◎ビジネスに必要な社会人基礎力を身に付け、チームで協働して仕事ができるスキルを身に付けます。		
到達目標	◎ビジネスに必要な社会人基礎力を身に付け、チームで協働して仕事ができるスキルを身に付ける。 ◎アパレル業界の全体像の把握、専門用語の理解をする。 ◎課題を通じて講義内容の復習と思考力、編集力、美意識を高めていく。 ◎自らの考えを発信し、また他者の意見を傾聴できるようになる。 ◎目標に向かって考え、他者と協力できるようになる。		
授 業 の 方 法	◎ファッションニュース、トレンド、社会情勢などタイムリーな時事問題を取り上げつつ、ファッションビジネス、ブランドビジネスや知識、アパレル業界を取り巻く環境を理解していく。 ◎講義・実習を交える。講義では座学だけにならないよう学生参加型の内容とする。 ◎インプットのみにならないようアウトプットする場面も設ける。		
成績評価の方法	①テスト:30% ②課題の内容・出来栄え(含む提出期限):30% ③出席率:40% ◎授業、課題に対する積極性・授業態度(マナー) 加点+0～10% ◎発表の態度・わかりやすさ 加点+0～10% ※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	(有) 無 実務概要(販売、営業、ディレクター、人材コンサル、スタイリスト、グラフィックデザイン)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	配慮と関わりのワーク①	相手の気持ちに配慮すること、自分の考えを伝えることをワークを通して実践する
2回	配慮と関わりのワーク②／ クラス目標①・②	前回のワークの続き及び、クラスで目指す目標をワークを通して決める
3回	3つの習慣	セルフマネジメントに関する習慣を身に付ける
4回	ファッションビジネス基礎①	導入、生活者とファッション企業の関係、ファッションビジネスと生活者ニーズ・ウォンツ
5回	ファッションビジネス基礎②	ファッション業界の仕組み、ファッションブランド・ファッション小売産業と現状・今後
6回	ゲスト講演	業界で活躍するクリエイターを迎え、職業の内容などを聞く
7回	伝え方・プレゼンテーション①	自ら考え、発信することをワークを通して実践する
8回	プレゼンテーション②	相手に何を伝えるかを考え、実践する
9回	社会人基礎力まとめ	配慮と関わり・セルフマネジメント・プレゼンテーションの学びの振り返り
10回	ファッションビジネス・就職対策①	係数から捉えるファッションビジネス ファッション商品知識（サイズの知識、品質管理、副資材について）
11回	ファッションビジネス・就職対策②	ファッション商品知識、就職活動の手引き①
12回	ファッションビジネス・就職対策③	ブランド、ショップからみるファッションビジネス・知識 就職活動の手引き②
13回	ファッションビジネス・就職対策④	企業研究
14回	ファッションビジネス・就職対策⑤	企業研究・自己分析
15回	ファッションビジネス・就職対策⑥	1年間のまとめ

1日3時間 × 15回 = 45時間

科 目 名	校外研修Ⅰ	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 1 年
授業テーマ・概要			
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。			
到達目標			
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、社会人としてのコミュニケーションスキルの理解、効果的なステージ衣装の視察、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。			
授業の方法			
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レクリエーション講習 ③テーマパークコミュニケーションスキル・衣装研究 ④芸術鑑賞（観劇）			
成績評価の方法			
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。			
特記事項			
本人の取り組み方次第で、多くを発見し、自己の成長に繋がることができる授業科目です。 積極的に参加し、幅広い教養・感性等を習得してください。			
教員の実務経験	有 ・ (無) 実務概要()		

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レクリエーション講習	事前オリエンテーション（1.5時間）
4回	↓	レクリエーションを通じたコミュニケーション技術の習得（6時間）
5回	↓	振り返り（1.5時間）
6回	③テーマパークコミュニケーションスキル・衣装研究	コミュニケーションスキルの研究・ステージ衣装視察（9時間）
7回	↓	振り返り（1.5時間）
8回	④芸術鑑賞（観劇）	観劇に向けての解説（1.5時間）
9回	↓	劇場での観劇（3時間）
10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	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。		
到 達 目 標	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。		
授業の方法	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。		
成績評価の方法	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＝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		
※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	☒ 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	必修	90	3			実習	松本 和子	○
	パソコンデザインワークⅠ	必修	90	3			実習	安藤 大春 粕谷 悠	○
	パソコンデザインワークⅡ	必修			90	3	実習	安藤 大春	○
	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	○
	C A DⅠ	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	高橋 由美	○
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	○
	ファッションビジネスセオリー	必修	45	1.5			講義	面田 憲郎	○
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時間以上						
	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