

2025年度シラバス

スタイリスト・コーディネーター科 2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
スタイリングⅡ	必修	90	3	長田 広美	有	2
編集スタイリング	必修	90	3	西村 元良	有	4
和のコーディネート	必修	45	1.5	岩瀬 晃	有	6
ファッションアドバイステクニック	必修	90	3	大方 和則	有	8
カメラワーク	必修	45	1.5	石田 英士	有	10
カラーコーディネート	必修	45	1.5	杉本 祐子	有	12
市場調査	必修	45	1.5	伊藤 彩	有	14
ファッションショー	必修	45	1.5	三島 亜希子	有	16
ショーディレクション	必修	45	1.5	長田 広美	有	18
リテールマーケティングⅡ	必修	45	1.5	畑中 修司	有	20
ビジュアルマーチャндаイジングⅡ	必修	45	1.5	小池 寛子	有	22
スタイリングセッション	必修	90	3	手嶋 ユキヒロ	有	24
ファッション造形Ⅱ	必修	90	3	皆川 空峰 福原 葉瑠子	有	26
ビジネスプレゼンテーション	必修	45	1.5	塩山 玲	有	28
英会話Ⅱ	必修	45	1.5	NATHAN HORNSBY JERRY SCHLEGEL	無	30
校外研修Ⅱ	必修	30	1	福原 葉瑠子	無	34
インターンシップⅡ	選択	30	1	福原 葉瑠子	無	36
ショープロデュースⅡ	選択	30	1	福原 葉瑠子	無	38
ショーフィッターⅡ	選択	30	1	福原 葉瑠子	無	40
ショーヘアメイクⅡ	選択	30	1	猪股 義明 成田 幸代	有	42
ショーモデルウォーキングⅡ	選択	30	1	三島 亜希子	有	44

科 目 名	スタイリングⅡ	教 員 名	長田 広美
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	・スタイリングに必要な知識・技術全般とディレクションできる能力を磨く ・ファッション業界のプロになるにあたり、必要で汎用性の高い基礎的なファッションの知識を身につける ・撮影・卒業制作プロジェクト等の実習により、自主性・企画力・実行力を身につけ、社会で即戦力となる人材を育成する ・自分自身の創造性を開花し、養う		
到達目標	・ファッションの歴史、民族、音楽、アート、カルチャーなどのイメージをスタイリングに落とし込むことができる ・スタイリング・コーディネートの基本的セオリーを理解し、応用ができる ・ファッションイメージについて理解し、コーディネートでイメージを作ることができる ・社会性の中でファッションを捉える視点を持てる ・チームでプロジェクトを企画・運営し、成功させる経験をすることで、社会のプロ集団の意識に近づく		
授 業 の 方 法	実習：企画作り→テーマに基づいて実際のスタイリングを作成→撮影→プレゼンテーション 講義：問いに対してのディスカッションを中心に自分で調べ、自分の頭で考える思考の訓練		
成績評価の方法	・撮影実習3回において、リサーチプレゼン、スタイリングプラン、実際のスタイリング、プレゼンテーションが履行されることが必須。 ・講義型授業において、主体的発言、問題解決能力、創造的思考の評価 ・全体として到達目標への到達の度合いを評価する ※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(スタイリスト35年)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	オリエンテーション／年間撮影実習のテーマについてディスカッション
2回	2030年トレンド予測	オリジナル歴史年表作成→未来予測ディスカッション&ワーク形式
3回	社会課題とファッションⅠ	ファッションに関連する社会課題について講義
4回	社会課題とファッションⅡ	問:「社会課題を解決するファッションとは？」ディスカッション
5回	デニムについて	造形でのデニムリメイクに先駆けてデニムについての知識講義
6回	デニムスタイル／小物使いワーク	撮影実習Ⅱのスタイリングプラン完成／アクセサリ、雑貨に関するワーク
7回	ファッションのテイストⅡ①	様々なファッション診断ツールについて
8回	ファッションのテイストⅡ②	ベーシックなアイテムをテイストを変えて着こなす／撮影実習導入
9回	撮影実習Ⅰ－①	リサーチ&スタイリングプランプレゼン
10回	撮影実習Ⅰ－②	実物スタイリングチェック
11回	撮影実習Ⅰ－③	撮影:カメラワークとの合同授業
12回	撮影実習Ⅰ－④	プレゼンテーション
13回	ミーティング	後半の過ごし方／進路確認など
14回	撮影ロケ実習Ⅱ－①	リサーチ&スタイリングプランプレゼン
15回	撮影ロケ実習Ⅱ－②	実物スタイリングチェック
16回	撮影ロケ実習Ⅱ－③	プロのフォトグラファーによる撮影実習
17回	撮影ロケ実習Ⅱ－④	プレゼンテーション
18回	柄の研究	様々な柄の知識とスタイリング講義＋ワーク
19回	青カレ祭に向けての準備	青カレ祭に向けての準備作業
20回	映画スタイリングの研究	映画における衣装の効果を検証する
21回	登場人物スタイリングⅡ	人物像を踏まえたスタイリング作りワーク
22回	卒業修了展プロジェクト①	導入&クラスミーティング／クラステーマ決め
23回	卒業修了展プロジェクト②	決めたテーマに基づく講義
24回	卒業修了展プロジェクト③	リサーチプレゼン／個々のスタイリングラフプラン相談会
25回	卒業修了展プロジェクト④	スタイリングプランチェック
26回	卒業修了展プロジェクト⑤	実物スタイリングチェック
27回	卒業修了展プロジェクト⑥	展示作品スタイリング撮影
28回	卒業修了展プロジェクト⑦	↓
29回	卒業修了展プロジェクト⑧	データセレクト／ショー用スタイリングブラッシュアップ
30回	総括	卒展準備／2年間の総括

1日3時間 × 30回 = 90時間

科 目 名	編集スタイリング	教 員 名	西村 元良
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	IllustratorとPhotoshopの応用操作と技能・活用方法の習得。 1. ファッション・企画面におけるグラフィック加工処理の役割と有効性を理解し、デザイン表現の手段としてPC及びソフトを扱う能力を身につけ、各自のデザイン表現能力とプレゼンテーション能力の向上を図る。 2. グラフィックCGを使用して販促物・エディトリアルデザインなどの制作を行う際の、CG活用術の習得と向上。 3. 市販ソフト「ドローソフト／Illustratorとフォトタッチソフト／Photoshop」の応用操作の習得と向上。 4. コンテスト・他の関連授業とのコラボレーションによる作品制作。		
到達目標	市販ソフト「ドローソフト／Illustratorとフォトタッチソフト／Photoshop」の基礎から応用操作の習得と向上。ファッションの企画・デザイン・生産・プロモーションなどトータルで実践的な教育を目指し、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て、デザイン表現の手段としてPC及びソフトを扱う能力を身につけると同時に、各自のデザイン表現能力とプレゼンテーション能力の習得と向上を目指す。		
授業の方法	講義・演習による操作・作業説明、実習による実技指導、巡回による個別指導を行う。 1. 配布資料による画像データの基本的な編集や、写真合成による効果的なイメージ表現方法を理解するための演習。 2. 配布資料データを基にした課題制作実習。 3. 各自の収集したデータを基にした課題制作実習。 4. 授業は全て講義・実操作で行い、実習・演習の練習時間を設けることで個々の不明点をフォローしていく。		
成績評価の方法	試験(35%)、課題制作物(35%)、出席率(20%)、授業態度(10%)の比重で行う。 ※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。		
特記事項	小冊子の編集に関する基本的知識をはじめ、販促物の種類や活用シーンを習得する。 技術向上を目的とするコンテスト・カメラワークの授業とのコラボレーションによる作品制作を行う。		
教員の実務経験	(有)・無 実務概要(服飾デザイナーおよびコンピューターグラフィックソフト企画営業)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	実用的グラフィックソフト操作習得	画像処理・加工の習得 1-1 スキル確認
2回	実用的グラフィックソフト操作習得	画像処理・加工の習得 1-2 スキル確認
3回	実用的グラフィックソフト(フォトレタッチ系)課題制作	画像処理・加工の習得 2-1 コンテスト作品制作
4回	実用的グラフィックソフト(フォトレタッチ系)課題制作	画像処理・加工の習得 2-2 コンテスト作品制作
5回	実用的グラフィックソフト(フォトレタッチ系)課題制作	画像処理・加工の習得 2-3 コンテスト作品制作
6回	実用的グラフィックソフト操作習得	画像処理・加工の習得 3-1 MAP制作
7回	実用的グラフィックソフト操作習得	画像処理・加工の習得 3-2 MAP制作
8回	実用的グラフィックソフト操作習得	画像処理・加工の習得 3-3 MAP制作
9回	実用的グラフィックソフト(フォトレタッチ・ドロー系)操作習得	画像処理・加工の習得 4-1 DM・ポスター制作
10回	実用的グラフィックソフト(フォトレタッチ・ドロー系)操作習得	画像処理・加工の習得 4-2 DM・ポスター制作
11回	実用的グラフィックソフト(フォトレタッチ・ドロー系)操作習得	画像処理・加工の習得 4-3 DM・ポスター制作
12回	実用的グラフィックソフト(フォトレタッチ・ドロー系)操作習得	画像処理・加工の習得 4-4 DM・ポスター制作
13回	試験	エディトリアルデザイン 5 実技
14回	課題制作	エディトリアルデザイン 6-1 実習
15回	課題制作ー提出	エディトリアルデザイン 6-2 実習
16回	「エディトリアルデザイン」編集操作	PCの有意義な活用方法(関連授業含む課題制作) 7 ・エディトリアルデザイン編集 ・カメラワーク連携 ・営業販促物の活用シーン(小冊子、商品・サービスを説明する為パンフレット、イベントメニューなどをはじめ、詩集、エッセイ集、文集などあらゆる機会、幅広い用途に利用)の基本的知識を紹介しながら展開方法の実習指導
17回	「エディトリアルデザイン」編集操作	
18回	「エディトリアルデザイン」編集操作	
19回	「エディトリアルデザイン」編集操作	
20回	「エディトリアルデザイン」編集操作	
21回	「エディトリアルデザイン」編集操作	
22回	「エディトリアルデザイン」編集操作	
23回	「エディトリアルデザイン」編集操作	
24回	「エディトリアルデザイン」編集操作	
25回	課題制作提出	エディトリアルデザイン 8 実習
26回	試験	エディトリアルデザイン 8 実技
27回	卒業課題制作準備	卒業課題制作 9-1 実習
28回	卒業課題制作	卒業課題制作 9-2 実習
29回	卒業課題制作	卒業課題制作 9-3 実習
30回	卒業課題制作ー提出	卒業課題制作 9-4 実習

1日3時間 × 30回 = 90時間

科 目 名	和のコーディネート		教 員 名	岩瀬 晃
授業時数・単位	45 時間	1. 5 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要				
◎浴衣を着る				
◎お茶を点てる				
◎袴を着ける				
◎着物についての知識を知る				
◎四字熟語・日本のことわざを勉強				
到 達 目 標				
◎一人で浴衣が着られるようになる事				
◎お茶を点てて基本的な作法を身に付ける事				
◎襦袢をつけて着物を着て袴をつける経験をする事				
◎着物について(紋・格合わせ、決まり事、文様、染め等)の知識を身に付ける事				
◎着付けの基本を知る事				
授 業 の 方 法				
◎マンツーマン方式で浴衣・袴・着付けをする				
◎三人一組でお茶を点てて、右側・真ん中・左側に座った場合のご挨拶を体験				
◎プリントの演習				
成績評価の方法				
◎提出物の有無 20%				
◎筆記試験結果 40%				
◎実技 10%				
◎出席率 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				
☆この授業を通して少しでも着物に興味を持ってもらい、仕事に活かすとともに、大人になっても着物を着ようになってくれる事が望ましいです。				
教員の実務経験	(有)・無 実務概要(俳優として着物の着付け、和事の演技指導)			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	授業説明・自己紹介	学生一人ずつ自己紹介、作文提出
2回	浴衣を着る / 着物の知識	実習／プリント演習:各部の名称・格合わせ
3回	↓	実習／プリント演習:着物の決まり事①
4回	↓	実習／プリント演習:着物の決まり事②
5回	↓	実習／プリント演習:紋の基本とお洒落、黒紋付き・色紋付き
6回	復習と筆記試験	今までの範囲から出題
7回	お茶を点てる / 着物の知識	お茶の作法／男性・女性の着物
8回	袴をつける・着付け / 着物等の知識	実習／プリント演習:手描き友禅
9回	↓	実習／プリント演習:覚えておきたい着物の決まり事
10回	↓	実習／プリント演習:秋の七草、江戸小紋
11回	↓	実習／プリント演習:礼装の帯、日本のことわざ
12回	↓	実習／プリント演習:四字熟語、黒紋付き・お出かけ着
13回	着物の作法	成人式・卒業式の着物
14回	復習と筆記試験	今までの範囲から出題
15回	集大成	ミニ作文提出

1日3時間 × 15回 = 45時間

科 目 名	ファッションアドバイザーテクニク	教 員 名	大方 和則
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	テーマ:ニューノーマルに対応したファッションアドバイザーテクニク 概 要:アパレルEC比率の鈍化と消費の実店舗回帰が進む中で、ファッション業界における実店舗の意味が大きく変わろうとしている。それは、「デジタルキャリアルか」のどちらかではなく、「デジタルとリアルが融合した新しい場所」への変貌といえる。それに合わせた「接客2.0」と呼ばれるデジタルを駆使した接客も生まれる中で、本講義は、新しい時代の実店舗における接客を身につけるために「接客＝売る」という旧式の技法から、「接客＝つながり」という新たな技法を習得すべく、心理学、行動経済学をベースとした独自の講義を行う。		
到 達 目 標	①ファッション業界で今、何が起き、どのように変わっているか、の市場動向を理解できている。 ②FA(ファッションアドバイザー)の役割と、業務全般を理解し、FA職でもスムーズに業務を遂行できる。 ③消費者を主役とし、トレンド、テイスト、感性、スタイルなど幅広いコーディネートをアドバイスできる。 ④消費者を主役とし、似合うスタイリングと未知のスタイリングをアドバイスできる。 ⑤消費者を主役とし、洋服や生地が生まれた背景をストーリー化しながらアドバイスできる。 ⑥接客に必要なアプリの知識や、オンラインショップとの在庫一元化等のデジタル対応ができる。 ⑦SNS等に投稿する魅力的な「ささげ業務」ができる。		
授 業 の 方 法	①50分 FAとして押さえるべき市場動向(講義 小テスト形式の資料を配布し、穴埋めしながら自作のテキストを作る。) ②50分 ファッションアドバイザーテクニク (講義 小テスト形式の資料を配布し、穴埋めしながら自作のテキストを作る。) ③30分 ロールプレイング動画、もしくはコーディネートチェック、トレンドチェック、スタイルチェック、各VMDの打ち出し ④10分 授業内課題		
成績評価の方法	①筆記テスト 70% ②授業内課題提出率 30% ③平常点 (加点減点)※ただし居眠り、スマホ、私語が目につく場合、出席していても欠席とする。 ※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。		
特 記 事 項	ITリテラシー向上の為、この授業はノートパソコン、キーボード付きパッド類の使用、入力を認める。 イレギュラーで外部のイベント見学・フィールドリサーチを積極的に行う。		
教員の実務経験	(有) 無 実務概要(企業法人3社15年に渡り、販売、SPA企画、パイニング、店長、ショップマネジメントを経験)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	ファッション業界の現状①	市場規模、売上別にみる動向、新施設、オムニチャネル、トレンド推移、5大コレクション情報など
2回	ファッション業界の現状②	市場規模、売上別にみる動向、新施設、オムニチャネル、トレンド推移、5大コレクション情報など
3回	2025SSトレンド考察	2025SSトレンド傾向について
4回	フィールドリサーチ	ニューマン高輪 見学
5回	FAと消費者の関係	ファッション消費行動の傾向と、FAとの関係性や問題について
6回	アプローチテクニック①	動的待機から1stアプローチ
7回	アプローチテクニック②	1stアプローチから2ndアプローチ① 外部イベント見学の可能性あり
8回	アプローチテクニック③	1stアプローチから2ndアプローチ② 外部イベント見学の可能性あり
9回	ニーズについて	ニーズの掘り起こし 外部イベント見学の可能性あり
10回	プレゼンテーションテクニック①	SSコーディネートプレゼンテーション 外部イベント見学の可能性あり
11回	プレゼンテーションテクニック②	SS機能性プレゼンテーション 外部イベント見学の可能性あり
12回	プレゼンテーションテクニック③	SS付加価値プレゼンテーション 外部イベント見学の可能性あり
13回	クロージングについて	クロージングにおけるテクニック レジ作業 お見送り 外部イベント見学の可能性あり
14回	テスト	前期テスト
15回	総論	テストの解説と前期のまとめ、重要語句の確認
16回	SCロールプレイング大会見学	町屋駅13:45集合 SCロールプレイング大会見学
17回	2025AWトレンド考察	2025AWのトレンド傾向 外部イベント見学の可能性あり
18回	クレームについて	クレーム対応① 外部イベント見学の可能性あり
19回	クレームについて	クレーム対応② 外部イベント見学の可能性あり
20回	SCロールプレイング大会見学	光が丘13:45集合 SCロールプレイング大会見学
21回	オンラインショップについて	オンラインショップ ささげ業務の実践 外部イベント見学の可能性あり
22回	バーチャルショップについて	オンラインショップの実践 外部イベント見学の可能性あり
23回	メタバースコマースについて	メタバースコマースの実践 外部イベント見学の可能性あり
24回	マネジメントについて	スタッフ育成・計数処理 外部イベント見学の可能性あり
25回	補正テクニック	接客の流れで行う補正と伝票処理 外部イベント見学の可能性あり
26回	メンテナンステクニック	接客で提案するメンテナンス方法 外部イベント見学の可能性あり
27回	2026SSメンズトレンド考察	2026SSトレンド傾向 外部イベント見学の可能性あり
28回	2026SSレディーストレンド考察	2026SSトレンド傾向 外部イベント見学の可能性あり
29回	テスト	期末テスト
30回	総論	総論

1日3時間 × 30回 = 90時間

科 目 名	カメラワーク	教 員 名	石田 英士
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	撮影実習を通して、デジカメの使用方法を学び写真表現を広げる力を身につけていきます 物撮影ではコーディネート力、広告撮影では発想力や協調性、デザインセンスを養います スタジオワークではライティング表現の可能性を学び、表現の幅を広げられる力の育成をします モデル(人物)に合うスタイリングだけでなく、シチュエーションや環境に応じた 総合的なディレクション能力の育成を目指します		
到達目標	・写真表現を通じた表現力やディレクション力を身につけること ・スタイリストとして必要な撮影知識を理解し、ファッションスタイリングだけでなく、撮影画面全体のバランスを考えられるディレクション能力を身につけること ・ライティングなどを学ぶことにより、撮影環境に応じたスタイリング表現を身につけること ・撮影現場での対応能力をメンタルを含め、高いレベルで維持できる力を身につけること		
授 業 の 方 法	撮影実習を中心に授業を進めていきます イメージの構築、準備、プロセスにも重きを置き、フィニッシュまで全体を考えられるように指導していきます スタジオワークでは実際の現場での動きなども体感していきます		
成績評価の方法	・撮影実習作品を基準とした成績評価となります ・評価基準としては、クオリティー60%、構成力20%、準備やプロセスを20%としています ・撮影に取り組む姿勢や努力が多く見える場合は加点対象とします ※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(フォトグラファー)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	Introduction	撮影のワークフローを知る
2回	カメラの基礎講座 ①	一眼カメラ(ミラーレス)の使用方法や設定方法、 スマホカメラとの違い
3回	撮影実習	表参道をイメージスナップ撮影
4回	ライティングの基礎	ライティングの基礎を学び、光と影を表現する
5回	撮影実習	ファッションポートレート
6回	撮影実習	「STILL LIFE」物撮影 イメージを写真で表現する
7回	スタジオワーク／スタジオ実習	スタジオワーク／スタジオ実習
8回	PCワーク	データセレクト、レタッチ作業等
9回	撮影実習	テーマ(仮)をもとに撮影実習
10回	COMMERCIAL WORK ①	ファッション広告企画を立案
11回	COMMERCIAL WORK ②	「COMMERCIAL(広告)」ロケ撮影
12回	COMMERCIAL WORK ③	実習データをもとにファッション広告をPCでデザイン
13回	撮影実習	スタイリングⅡとの合同撮影実習
14回	撮影実習	スタイリングⅡとの合同撮影実習
15回	撮影実習	ポートレートスタジオ撮影

1日3時間 × 15回 = 45時間

科 目 名	カラーコーディネート	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	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	ファッション業界で仕事をする際、どのような分野でも色彩の知識は不可欠である。 1年次の基礎と2年次で更に深める知識の習得を合わせ、幅広く対応できるように各自の能力を磨く。 ファッション色彩能力検定も全員2級または3級(1年次で不合格者は3級)の合格を目指す。 概要：①ファッションイメージ分類と色彩の関連 ②パーソナルカラーの仕組みとカラー診断 ③街頭・着装別カラー調査：実市場の分析と把握 ④ファッション色彩能力検定対策 ⑤服飾・美術工芸・建築などのデザイン様式と色彩文化		
到達目標	①色彩に関する知識を柔軟に活用できるようにする。 ②色彩だけではなく、流行やファッションに影響を与える分野の知識(デザイン様式と色彩など)を習得。 ③パーソナルカラーに関する知識、アドバイスのスキルを習得し、仕事に活かせるようにする。 ④各種知識を総合して、各自の能力を磨き、コーディネート能力を高める。		
授業の方法	講義：PPTやオリジナル教材を使用し、より具体的、効果的に分かりやすく興味を深い内容とする。 流行やファッションに影響を与える服装史、デザイン様式などと色彩文化を連動させた知識の習得。 演習：知識の柔軟な活用・応用に重点を置く。 色彩計画の立案、デザイン、イメージの表現力や創造性を高め各自の感性、能力を磨く。 知識の習得と共に、プレゼンテーション、デザイン表現、調査、レポート、研究課題の実施。		
成績評価の方法	◎出席率:10% ◎課題:80% ◎その他:10% ・課題提出状況(提出期限を含む):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	学生は美術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	トーンの確実な理解	オリジナルトーンマップを作成し理解を確実なものにする
2回	〃	〃
3回	デザイン様式と色彩文化	古代～中世の服装・美術工芸・建築などと色彩文化
4回	〃	近世～近代（ルネッサンス、バロック、ロココなど）
5回	〃	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）
6回	〃	上記に関するレポート作成
7回	〃	上記に関するデザイン表現
8回	カラーライゼーション	多色展開商品の並べ方の法則とカラープランニング
9回	着装別街頭カラー調査	色見本持参で街頭にて調査の実施、実市場を把握
10回	〃 上記のまとめ	調査結果のグラフ化のマップとレポート作成
11回	パーソナルカラーの仕組み	パーソナルカラーの仕組みの概要
12回	〃	カラー診断の実施
13回	ファッションイメージと色彩	イメージスケールの理解とイメージマップの作成
14回	〃	4種類のイメージマップを作成
15回	〃	〃

1日3時間 × 15回 = 45時間

科 目 名	市場調査	教 員 名	伊藤 彩
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	スタイリストの仕事において必要なリサーチ力を身につける。 撮影現場においては様々なテーマのスタイリングが求められるが故、幅広い分野に興味関心を持ち、探究し、それをスタイリングに投影できる技術を習得する。		
到 達 目 標	様々な撮影現場に対応できるようリサーチ力を身につける。 自分の興味関心に関わらず、幅広い視野を持てる。 観察力や想像力を身につける。		
授 業 の 方 法	テーマに基づき、店舗調査をはじめ、本、映像などからのリサーチ。 リサーチしたものを発表、話し合う。		
成績評価の方法	◎基本、授業内容を理解した課題を提出することが必須です。 ・課題の内容出来栄え 50%(期限切れなどマイナス) ・授業態度 20% ・テスト 10% ・その他 20% ※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(スタイリスト、ディレクター)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	自己紹介、授業の説明
2回	トレンド&タウンリサーチ	コレクションから店舗までのリサーチ
3回	トレンド&タウンリサーチ	コレクションから店舗までのリサーチ まとめ 発表
4回	企業向けスタイリングのリサーチ	企業向けのスタイリングのためのリサーチ
5回	企業向けスタイリングのリサーチ	企業向けのスタイリングのためのリサーチ まとめ 発表
6回	特別講義またはテスト	外部講師からの講義またはテスト
7回	パーソナルスタイリングに向けたリサーチ	パーソナルスタイリングのための店舗リサーチ
8回	パーソナルスタイリングリサーチ結果	結果発表
9回	音楽系リサーチ	音楽をテーマにしたリサーチ
10回	音楽系リサーチの結果	結果発表
11回	プロップ系リサーチ	小物などの店舗調査やトレンド調査
12回	プロップ系リサーチの結果	結果発表
13回	映画リサーチ	映画をテーマにしたリサーチ
14回	映画リサーチの結果	結果発表
15回	総括&テスト	授業内容の総括&テスト

1日3時間 × 15回 = 45時間

科 目 名	ファッションショー	教 員 名	三島 亜希子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	・360度、頭から足の先まで全ての方向から見られるファッションショーの中でモデルの動きを理解する ・実際にウォーキング＆フォーメーション＆ポーズイングを体験する ・販売職に就く生徒のために、他者から好感がもたれる姿を基本姿勢から学ぶ ・体のクセやユガミを直す(姿勢の矯正) ・状況により、ファッションモデル希望者に個別にモデリング(ウォーキング)の技術指導を行う		
到達目標	・ファッションショーからスタイリストの仕事を理解してもらい、基礎知識と見識を広げる ・撮影時のモデルのポーズイング、ショーでのモデルの動きを体験しながら、理解を深めていく ・社会人として、立ち居振る舞い＆美しい身のこなし方を学び、就職活動に役立つように指導する		
授業の方法	・それぞれの個性、能力、感性を引き出し、美しい立ち居振る舞いを基本とし、スタイリングやファッションショーの楽しさを知ってもらう ・グループワークにより意思の疎通、意見交換をし協調性を高める		
成績評価の方法	・出席率 70% ・積極性＆授業態度(マナー) 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(ファッションモデル)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	アンケート 授業の内容の説明
2回	基本姿勢	姿勢の矯正 & ストレッチ & 歩き方 (自分の歩く姿を知る)
3回	基本姿勢	姿勢の矯正 & ストレッチ & 歩き方
4回	基本姿勢	リズムウォーキング
5回	想像性の表現	音楽からのイメージを表現
6回	基本姿勢	フォーメーション ポーズイング
7回	ビデオ鑑賞	卒展DVD鑑賞 ピッグスキンDVD鑑賞
8回	正しい姿勢と歩き方	ポーズイング & フォーメーション
9回	正しい姿勢と歩き方	リズムウォーキング
10回	正しい姿勢と歩き方	JK、コートの扱い方
11回	正しい姿勢と歩き方	JK、小物の扱い方 (傘・手袋・バッグ・スカーフ 他)
12回	ファッションショー	ファッションショー構成の作り方
13回	ミニファッションショー ①	グループワーク (テーマ、スタイリング、音楽、出番順 等を決める)
14回	↓ ②	↓ 発表会
15回	一年間のまとめ	姿勢の矯正 & ウォーキング

1日3時間 × 15回 = 45時間

科 目 名	ショーディレクション	教 員 名	長田 広美
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	・クリエイティブな企画を制作するための考え方、企画書作成のノウハウ講義の後、オリジナル企画のファッションショーの企画書を作成。ルック表の作成 ・リアルタイムのコレクション情報にふれる		
到 達 目 標	・クリエイティブな企画の考え方に基づいて、プロジェクトを企画することができる ・毎シーズンのコレクション情報に触れる習慣をつける		
授 業 の 方 法	・講義：講義形式での座学 ・ワーク：パソコンを使用して各自で企画書・ルック表を作成しプレゼンする		
成績評価の方法	・提出課題において、実践的なアイデア力・思考力・企画力を評価 ・授業時の主体性、協調性、創造性を加味します ・出席率を加味します		
※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(ショースタylist34年)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	導入	卒業修了展の感想と考察／主体的に参加するには？ 何をしたいか？
2回	クリエイティブ企画の基本	講義：クリエイティブ企画の根本的な考え方、目的、ターゲット
3回	ショー演出／ショーの仕事	講義：ファッションショーの演出／関わる職業
4回	2025A／Wコレクション分析会	東京コレクションレポート&映像
5回	仮想ファッションショー企画①導入	自分の今期ベストワンコレクション発表／～企画草案へ
6回	企画書の書き方	講義：企画書に必要な要素と形式
7回	仮想ファッションショー企画②	企画書プレゼンテーション（前期成績対象課題）
8回	仮想ファッションショー企画③	ルック表作成
9回	仮想ファッションショー企画④	ルック表作成
10回	仮想ファッションショー企画⑤	プレゼンテーション（後期成績対象課題）
11回	2026S／Sコレクションレポート(東京)	東京コレクションレポート&映像
12回	2026S／Sコレクションレポート(海外)	各メディアの情報から自分なりのトレンド分析→ 自分の今期ベストワンコレクション発表／プレゼン
13回	卒業制作展プロジェクト①	卒業修了展ショーに関するフォロー
14回	卒業制作展プロジェクト②	卒業修了展ショーに関するフォロー
15回	総括	卒展用データセレクト／2年間の総括

1日3時間 × 15回 = 45時間

科 目 名	リテールマーケティングⅡ	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	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	「自分で選ぶ売れる商品ディレクション」作成を前期に行い、また、理論では、インスタマーチャンダイジングを覚えるまで何度も反復します。 さらに、仮設ショップを組み立てる過程で、ショップの財務の基本を勉強します。その他、係数の勉強も、全員がついてこられるように丁寧に授業していきます。特に、損益分岐点、商品回転率、プロパー消化率などの計算は、アパレルでは重要になってきますので、理解するまで行います。 マーケティングでは、SWOT分析のやり方とマーケティングミックス4Pを、ケーススタディを使って行います。		
到達目標	お客様の欲望やニーズに「共感できる能力」や人間性を身に付けていくと同時に、自分がこれから扱うであろう、商品やサービスについて、その価値を理解し、情熱を持ってご提案できる知恵と、売り場をしっかりと準備できる基本的な方法を身に付けていきます。		
授業の方法	グループワークや体験出来るパソコンワークなどを中心に行い、授業中に発表していただく機会を多く取ります。 (アウトプット中心)		
成績評価の方法	期末にテストを行い、得点した点数で評価します。 (テストの難易度に応じて加点調整する場合があります) 出席率はその度合いによって加点評価します。 ※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(アパレル小売業の店舗開発、ブランド開発、販売実務等)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	インストアマーチャンダイジング	視認率と立ち寄り率(手に取ってもらう率)を考える
2回	スタイリングの理論と価値の意味	ターゲット、自分らしさ、プロダクト3層構造
3回	SPAの構造とチェーンオペレーション	スケールメリットの理解、リードタイムの短縮、商社の役割
4回	アパレル業界の仕事	アパレル業界の職種(販売、仕入、店舗開発、ディストリビュータ等)
5回	色・形・素材によるスタイリングの種類	造形と素材の心理学とマーケティングについて
6回	2025-26A/W商品ディレクション1	自分が考える2025~26年A/Wのおすすめ商品の画像を集める
7回	2025-26A/W商品ディレクション2	集めた画像をパワーポイントに貼り付ける
8回	2025-26A/W商品ディレクション3	スタイリングテーマを決めて説明文書を作る
9回	2025-26A/W商品ディレクション4	貼り付けた画像に提案の言葉を書き込む
10回	2025-26A/W商品ディレクション5	出来たシートを発表する1
11回	2025-26A/W商品ディレクション6	出来たシートを発表する2
12回	クロージングの実際	購入していただく最後のステップを強化する
13回	ケーススタディで知る財務の基本	損益計算書、粗利益率、商品回転率など
14回	グループになって仮想店舗作成	立地条件、レイアウトなどを考える 家賃の相場を知る
15回	前期カリキュラムの総復習と検定対策	理解度の確認テスト
16回	ショップでのリーダーシップ	店長になったら気を付けること、10個の要素、ほめるワーク
17回	モチベーションアップの技法	熱意と自己肯定感
18回	インターネットマーケティングの基礎	インスタグラム、フェイスブック、リスティング広告などについて
19回	オンラインショップの構造	オンラインショップを囲むホームページやSNSについて
20回	財務管理の基本1	損益分岐点売上高とは、減価償却費とは
21回	財務管理の基本2	プロパー消化率など、小売り段階で必要な計算について
22回	財務管理の基本3	各種の業界指標について
23回	バイヤーの仕事	必要な資質、仕入れの時、何に気を付けるのか、バランス等
24回	ファッションの流れと現在	4つのターニングポイントの理解と個々のトレンドの源流を知る
25回	市場と商品のポートフォリオ1	アンゾフの成長ベクトル
26回	市場と商品のポートフォリオ2	PPM
27回	各種市場セグメント材料について	ファッション雑誌のポジショニングなど細分化の基準について
28回	ケーススタディで知るSWOT分析	某ブランドが有名になっていく過程の研究
29回	ケーススタディで知るマーケティングミックス	ブランド育成のために地道に実際に行う事
30回	小売業マーケティング理論のおさらい	重点ポイント 総復習とテスト

1日1.5時間 × 30回 = 45時間

科 目 名	ビジュアルマーチャンダイジングⅡ	教 員 名	小池 寛子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	ビジュアルマーチャンダイジング(VMD: Visual Merchandising)とは、商品の購入を促すために 行う視覚的な手法のことです。 お客様のメンタルとフィジカル両方に効果的に働きかけるVMDとは何か。 カスタマーショッピングエクスペリエンスを高めるVMDとは何か。 1年次に学んだ基礎をベースに、効果的なVMDを自ら考え計画・実施する力を育てます。		
到達目標	・ビジュアルマーチャンダイジングの応用理論を理解すること。 ・効果的な売り場づくりを習得すること。 ・VMDとマーケティングの関連性について理解すること。 ・スペース(空間)感覚を養うこと。 ・3Dのデザイン力、クリエイティブ力を養うこと。 ・プレゼンテーション能力を養うこと。		
授 業 の 方 法	・講義を通して理解力を深める。 ・リサーチを行うことで、VMDに対する観察力と分析力を向上させる。 ・演習でスペース感覚、VMDスキルを身につける。 ・作品製作でクリエイティブ力を養う。		
成績評価の方法	<前期> ・課題① 課題:50% ・課題② プラン/デザイン:50% <後期> ・課題③ 演習:50% ・課題④ プラン/デザイン:50% ◎課題の提出期限遅れ:減点 -1~-15点 ◎欠席:減点 -1~-15点 ※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(外資系ブランドでVMDとして20年勤務)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	〈演習〉&〈VMプラン〉VMとMDプラン①	PP&IP、VP&IPーマネキンとラックディスプレイ
2回	〈演習〉&〈VMプラン〉VMとMDプラン②	VP、IPーコラムディスプレイ、棚ディスプレイ
3回	〈演習〉&〈VMプラン〉 VMとマーケティング	VMスケジュール
4回	〈演習〉マネキンレイアウト	ウインドウ、ステージ(VP)のマネキンの配置とコーディネート
5回	〈VMプラン〉POP UP ストア①	サステナビリティとVM
6回	〈VMプラン〉POP UP ストア②	サステナビリティとVM
7回	プレゼンテーション	POP UPストア
8回	〈演習〉ラック／〈VMプラン〉①	ハンギングディスプレイ(アドバンスト)／エントランスゾーンプラン
9回	〈演習〉ラック／〈VMプラン〉②	ハンギングディスプレイ(アドバンスト)／IP(壁ラック)プラン
10回	〈演習〉棚／〈VMプラン〉③	ミックスディスプレイ／IP(壁ラック・棚)プラン
11回	〈演習〉テーブル／〈VMプラン〉③	ミックスディスプレイ&PP／IP(壁ラック・棚)プラン
12回	〈演習〉ショッププラン／〈VMプラン〉④	什器レイアウトと動線・導線／IP(棚、テーブル)プラン
13回	プレゼンテーション	ミックスディスプレイ プレゼンテーション
14回	〈VMプラン〉⑤	インテリア・什器プラン
15回	プレゼンテーション	ショップVMプラン プレゼンテーション

1日3時間 × 15回 = 45時間

科 目 名	スタイリングセッション	教 員 名	手嶋 ユキヒロ
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	・それぞれの個性の大切さを知り、自分の魅力、発想能力を外に発信していく力を身につけます。 ・撮影におけるチームワークの大切さを学びます。 ・プレゼン、発表を何度も経験することによって人に伝えることに慣れてもらいます。 ・最初からあきらめず、挑戦する、行動するという事を習慣づけます。		
到達目標	・自分が決めたコンテストに挑戦します。 ・自分の武器を身につけます。 ・第三者に自分の考えを伝える能力を向上させます。 ・プロの方と仕事現場に近い撮影を行います。 ・ファッション業界に入った時、広い視野で案件を受けることが出来る能力を身につけます。		
授 業 の 方 法	・人前に出て発表するという事を授業に多く取り入れていき、伝える事を大事にします。 ・完成した作品は、発表形式をとり第三者に見てもらうようにします。 ・撮影の授業の時は比較的自由度の高い授業にします。(ロケ、物撮りなどは学生個々に決めてもらいます。) ・発表の後は必ず今回の反省点を見つけ、次回に向けての改善点を決めます。 ・条件やタイミングが合えば積極的に外部との繋がりを入れていきます。		
成績評価の方法	・出席率 ・表現力&協調性&リーダーシップ(自分の考えを周りにどのように伝えられているかを見ます) ・成長力(4月からの成長力を見ます) ・個性力(自分の強みを発揮出来ているかを見ます) ※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(デザイナー、スタイリスト)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	自己紹介、1年間の流れ説明	自己紹介と、1年間の授業内容や流れを説明します
2回	コンテスト授業①	自分が決めたファッションのコンテストに挑戦します:リサーチ
3回	コンテスト授業②	自分が決めたファッションのコンテストに挑戦します: 準備、対策、コンテスト提出
4回	カルチャー授業①	自分のバックボーンとなるカルチャーについて深掘りしていきます
5回	カルチャー授業②&ZINE作成①	自分の得意分野のカルチャーをZINE形式で作成
6回	ZINE作成②	自分の説明や、営業で使えるBOOKの代わりとなる 作品を作ります
7回	ZINE発表③	作成したZINEを使ってプレゼンテーションを行います
8回	オーダーメイド授業	主にコスチュームを作る際の流れや実際に作る際の流れを 授業で行います
9回	コスチューム作成授業①	企業訪問をし、実際のコスチュームで使えるディティールを 勉強します
10回	コスチューム作成授業②	企業訪問をし、テキスタイルや素材の勉強をします
11回	コスチューム作成授業③	企業訪問で身につけた知識を活かし、プレゼン資料、 デザイン画を作成
12回	コスチューム作成授業④	実際に作った資料を使ってプレゼンテーション・発表
13回	広告案件撮影授業①	広告撮影の流れを説明し、存在する企業のCMを担当した場合の 疑似撮影準備をします
14回	広告案件撮影授業②	実際に撮影を行い、プレゼン資料を作りプレゼンします
15回	前期まとめ、後期授業の説明	前期を振り返り、まとめ、後期の授業の内容や流れを説明します
16回	就職に向けての授業	自分の進路先についての時間
17回	ブランドLOOK作成	自分で選んだブランドのLOOKイメージを作成
18回	ブランドLOOKプレゼンテーション	17回目の授業の資料をプレゼンテーション形式で発表します
19回	グッズデザイン授業①	企業グッズのデザインを行います
20回	グッズデザイン授業②	それぞれが作ったアイテムのプレゼンテーションを行います
21回	卒業後に使えるBOOK作成①	自分がスタイリストになった際、営業で使用するBOOKの作成
22回	卒業後に使えるBOOK作成②	BOOKの作成の続き、完成
23回	卒業後に使えるBOOK作成③	プレゼンテーション形式で発表します
24回	卒業後に使えるBOOK作成④	BOOKの修正、最終完成
25回	撮影実習①	撮影ミーティングを行います
26回	撮影実習②	撮影準備を行います
27回	撮影実習③	外部カメラマン、ヘアメイク、モデルを呼んで撮影を行います
28回	卒展に向けて①	卒展に向けて作業を行います
29回	卒展に向けて②	↓
30回	1年間のまとめ	1年間の授業を振り返り、まとめます

1日3時間 × 30回 = 90時間

科 目 名	ファッション造形Ⅱ	教 員 名	皆川 空峰 ・ 福原 葉瑠子
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	・1年次で学んだ知識と技術を活かして服作りに励む ・ミシン技術を活かし、与えられたテーマに基づいてオリジナルアイテムを製作する ・オリジナルアイテムやリメイク作品をスタイリングに加えて、独創性のあるスタイリング作りに役立てる ・目標達成や納期を守るために時間管理や作業計画性を身に付ける		
到達目標	・服の構造や特殊素材の扱い方を習得する ・様々な服のディテールや仕様を理解し、イメージや素材に適したアイテムを提案できる ・既存のパターンを修正、展開してオリジナルのアイテムを製作できる		
授 業 の 方 法	・基本的なアイテム製作に加え、テーマを与えてリメイク作品を製作し、その指導を行う ・スタイリストアシスタントとしての即戦力を身に付ける為、付属品の手付け作業、まつり縫いを行う ・スタイリングに幅を出す為の小物製作を行う ・作品をより良くするためのアドバイス ・パターンの修正方法や展開方法の指導		
成績評価の方法	①作品の品質評価（提出期限を含む） 50% ②出席率 50% * 授業、課題に対する積極性、授業態度 加点+0～10% * 筆記テスト 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(皆川:縫製・パタンナーアシスタント／福原:縫製技術者)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	部分縫い①	フリル・ギャザー パターン説明 製作
2回	↓ ②	様々な部分縫い
3回	↓	↓
4回	つけ襟製作①	パターン・製作
5回	↓ ②	↓
6回	↓ ③	↓
7回	デニムリメイク①	「スタイリングⅡ」と連動したテーマでデニムリメイク
8回	↓ ②	↓
9回	↓ ③	↓
10回	↓ ④	↓
11回	↓ ⑤	↓
12回	↓ ⑥	↓
13回	↓ ⑦	↓
14回	デニムリメイク最終日⑧	↓
15回	帽子製作①	パターンアレンジ
16回	↓ ②	裁断・製作
17回	↓ ③	↓
18回	↓ ④	↓
19回	↓ ⑤	↓
20回	オリジナルシャツ製作①	パターンアレンジ
21回	↓ ②	↓
22回	↓ ③	裁断・製作
23回	↓ ④	↓
24回	↓ ⑤	↓
25回	↓ ⑥	↓
26回	↓ ⑦	↓
27回	卒展フォロー	卒業制作フォロー
28回	オリジナルシャツ製作⑧	オリジナルシャツ製作
29回	↓ ⑨	↓
30回	↓ ⑩	↓

1日3時間 × 30回 = 90時間

科 目 名	ビジネスプレゼンテーション	教 員 名	塩山 玲
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	プレゼンテーションとは、「相手が知りたい情報を伝えながら、相手に行動を促す事」を指す。 このスキルは、就職活動においても、その後のビジネスシーンにおいても欠かせないスキルである。 本授業では、以下3つを大きなテーマとして講義・演習を実施する。 ①就職活動を意識し、「自己理解を深め、キャリアビジョンを明確にする」 ②就職活動を意識し、「就職候補先に対して自己をどの様にプレゼンテーションするか」 ③就職後のビジネスシーンを意識し、「クライアント・上司・同僚・部下などの ビジネス上のステークホルダーに対して、自身のアイデアをどの様にプレゼンテーションするか」		
到 達 目 標	・自己理解を深め、キャリアビジョンを明確にする。 ・就職活動において、企業に自身の魅力を伝えるための自己プレゼンテーションスキルを身につける。 ・就職後の環境において、円滑な人間関係を築くための自己プレゼンテーションスキルを身につける。 ・社会人としていち早く自立し、ビジネスで活躍するためのビジネスプレゼンテーションスキルを身につける。		
授 業 の 方 法	・自己プレゼンテーションでは、自身の特徴を誤解なく相手に伝えられる様、エントリーシート作成や面接等を通じた演習を行う。 ・ビジネスプレゼンテーションでは、ビジネス場面に応じた説得力のあるプレゼンテーションが実施できる様、演習を行う。		
成績評価の方法	◎課題:50% ◎授業への取り組み姿勢:40% ◎テスト: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	日常的に好奇心を持ち、トライアンドエラー経験を通じてグロースマインドセットを意識する。		
教員の実務経験	(有)・無 実務概要(企業人事、企業研修)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	プレゼンテーションの重要性／就職活動の流れを理解する
2回	自己プレゼンテーション	自身のキャリアを考える・エントリーシートの書き方
3回	自己プレゼンテーション	エントリーシートの書き方・面接テクニックを学ぶ①
4回	自己プレゼンテーション	エントリーシートの書き方・面接テクニックを学ぶ②
5回	自己プレゼンテーション	自身のコミュニケーションスタイルを知る
6回	自己プレゼンテーション	働き方について考える:金融教育
7回	ビジネスプレゼンテーション	ドキュメンテーション・スピーキング技術を学ぶ①
8回	ビジネスプレゼンテーション	ビジネスプレゼンテーションを理解し、実践する(第1回)①
9回	ビジネスプレゼンテーション	ビジネスプレゼンテーションを理解し、実践する(第1回)②
10回	ビジネスプレゼンテーション	ドキュメンテーション・スピーキング技術を学ぶ②
11回	ビジネスプレゼンテーション	ヒアリングの手法を学ぶ
12回	ビジネスプレゼンテーション	ビジネスプレゼンテーションを理解し、実践する(第2回)①
13回	ビジネスプレゼンテーション	ビジネスプレゼンテーションを理解し、実践する(第2回)②
14回	自己プレゼンテーション	対面・メール等でのコミュニケーションマナーを学ぶ
15回	期末テスト	授業の振り返りと期末テスト

1日3時間 × 15回 = 45時間

科 目 名	英会話Ⅱ（シニアコース）	教 員 名	NATHAN HORNSBY
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	英会話を学ぶ上では、相手が話していることを理解し、自分が思っていることを相手に伝えることができるようになることが重要です。多くの学生は英語は難しいと思っていますが、苦手意識を捨てて、意欲的に授業に参加し、トライしてみることで、自分が「解る＆出来る」ことに気づき、それを繰り返すことで、「解る＆出来る」といった気持ちが膨らんでいきます。授業では、日常会話の他、海外旅行で役立つ会話、ファッションに関連する会話など、英語で簡単なコミュニケーションがとれるようになることを目指します。英語でのコミュニケーションがとれるようになると、旅行、友達、仕事など、人生の幅が広がりますので、皆さんに、そういった広い世界を知ってもらえるための手助けをしたいと思っています。		
到 達 目 標	・外国人との英語での基本的なコミュニケーションがとれるようになること。 ・日常会話やビジネス会話の基本を理解し、就職後、仕事に活かすことができるようになること。 ・英語でのコミュニケーションにより、広い世界を知り、豊かな人生を送ること。		
授 業 の 方 法	楽しい英語で、楽しくコミュニケーションし、英語に対する恐怖心をなくすことが基本になります。 毎回の授業の始めに、教師が学生に英語で楽しい質問をし、学生は英語でそれに答える訓練をします。 そのあと、テキスト&CDおよび教師が用意したレジュメを使用し、リスニングや会話のロールプレイングを行います。授業中はいつでも学生が教師に質問できるので、積極的に質問して、解らないことはその場で解決するようにしてください。		
成績評価の方法	・出席率 20% ・授業態度（参加意欲） 20% ・テスト 60% ※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。		
特 記 事 項	テキストとして「FASHIONABLE ENGLISH a language course for design students」(南雲堂)を使います。		
教員の実務経験	有・ ☒ 無 実務概要(英会話講師)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	オリエンテーション、Placement Test
2回	11 WHAT'S THE PURPOSE OF YOUR VISIT ?	教師と会話、テキスト(Going Overseas)・日常会話ロールプレイング
3回	↓	教師と会話、テキスト(Going Overseas)・日常会話ロールプレイング
4回	12 MAY I USE YOUR PHONE ?	教師と会話、テキスト(Homestay)・日常会話ロールプレイング
5回	↓	教師と会話、テキスト(Homestay)・日常会話ロールプレイング
6回	↓	教師と会話、テキスト(Homestay)・日常会話ロールプレイング
7回	13 HOW ABOUT A MOVIE ?	教師との会話、テキスト(Going out)・日常会話ロールプレイング
8回	↓	教師との会話、テキスト(Going out)・日常会話ロールプレイング
9回	↓	教師との会話、テキスト(Going out)・日常会話ロールプレイング
10回	14 WHERE IS THE TICKET AGENCY ?	教師との会話、テキスト(Directions)・日常会話ロールプレイング
11回	↓	教師との会話、テキスト(Directions)・日常会話ロールプレイング
12回	↓	教師との会話、テキスト(Directions)・日常会話ロールプレイング
13回	15 ARE YOU READY TO ORDER ?	教師との会話、テキスト(Eating out)・日常会話ロールプレイング
14回	↓	教師との会話、テキスト(Eating out)・日常会話ロールプレイング
15回	↓	教師との会話、テキスト(Eating out)・日常会話ロールプレイング
16回	16 HOW MUCH IS IT ?	教師との会話、テキスト(Shopping)・日常会話ロールプレイング
17回	↓	教師との会話、テキスト(Shopping)・日常会話ロールプレイング
18回	↓	教師との会話、テキスト(Shopping)・日常会話ロールプレイング
19回	17 HOW DOES IT FIT ?	教師との会話、テキスト(Retail Sales)・日常会話ロールプレイング
20回	↓	教師との会話、テキスト(Retail Sales)・日常会話ロールプレイング
21回	↓	教師との会話、テキスト(Retail Sales)・日常会話ロールプレイング
22回	18 MAY I SPEAK TO MRS. PECK ?	教師との会話、テキスト(Telephone Calls)・日常会話ロールプレイング
23回	↓	教師との会話、テキスト(Telephone Calls)・日常会話ロールプレイング
24回	↓	教師との会話、テキスト(Telephone Calls)・日常会話ロールプレイング
25回	19 DO YOU HAVE WORK EXPERIENCE ?	教師との会話、テキスト(Employment)・日常会話ロールプレイング
26回	↓	教師との会話、テキスト(Employment)・日常会話ロールプレイング
27回	↓	教師との会話、テキスト(Employment)・日常会話ロールプレイング
28回	20 BREAK A LEG ?	教師との会話、テキスト(Fashion Shows)・日常会話ロールプレイング
29回	↓	教師との会話、テキスト(Fashion Shows)・日常会話ロールプレイング
30回	↓	教師との会話、テキスト(Fashion Shows)・日常会話ロールプレイング

1日1.5時間 × 30回 = 45時間

科 目 名	英会話Ⅱ(エレメンタリーコース)	教 員 名	JERRY SCHLEGEL
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	英会話を学ぶ上では、相手が話していることを理解し、自分が思っていることを相手に伝えることができるようになることが重要です。多くの学生は英語は難しいと思っていますが、苦手意識を捨てて、意欲的に授業に参加し、トライしてみることで、自分が「解る＆出来る」ことに気づき、それを繰り返すことで、「解る＆出来る」といった気持ちが膨らんでいきます。授業では、日常会話の他、海外旅行で役立つ会話、ファッションに関連する会話など、英語で簡単なコミュニケーションがとれるようになることを目指します。英語でのコミュニケーションがとれるようになると、旅行、友達、仕事など、人生の幅が広がりますので、皆さんに、そういった広い世界を知ってもらえるための手助けをしたいと思っています。		
到 達 目 標	・外国人との英語での基本的なコミュニケーションがとれるようになること。 ・日常会話やビジネス会話の基本を理解し、就職後、仕事に活かすことができるようになること。 ・英語でのコミュニケーションにより、広い世界を知り、豊かな人生を送ること。		
授 業 の 方 法	楽しい英語で、楽しくコミュニケーションし、英語に対する恐怖心をなくすことが基本になります。 授業は、テキスト&CDおよび教師が用意したレジュメを使用し、リスニングや会話のロールプレイングを行います。 授業中はいつでも学生が教師に質問できるので、積極的に質問して、解らないことはその場で解決するようにしてください。		
成績評価の方法	・出席率 20% ・授業態度(参加意欲) 20% ・テスト 60% ※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。		
特 記 事 項	テキストとして「FASHIONABLE ENGLISH a language course for design students」(南雲堂)を使います。		
教員の実務経験	有・ ☒ 無 実務概要(英会話講師)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	オリエンテーション 、 Placement Test
2回	0 IT'S NICE TO MEET YOU !	テキスト(Meeting People) ロールプレイング
3回	↓	↓
4回	1 WHAT SHALL I WEAR ?	テキスト(Clothes and Apparel) ロールプレイング
5回	↓	↓
6回	2 WHAT COLOR IS IT ?	テキストブック(Colors and Patterns) ロールプレイング
7回	↓	↓
8回	5 WHAT'S HOT AND WHAT'S NOT ?	テキスト(Styles and Trends) ロールプレイング
9回	↓	↓
10回	6 WHAT DOES HE LOOK LIKE ?	テキスト(Describing People) ロールプレイング
11回	0、1、2、5の復習	テストのための復習
12回	テスト	テスト、まとめ
13回	6 WHAT DOES HE LOOK LIKE ?	テキスト(Describing People) ロールプレイング
14回	↓	↓
15回	7 WHAT'S YOUR PLACE LIKE ?	テキスト(Home Decorating) ロールプレイング
16回	↓	↓
17回	8 WHERE DID YOU GET IT ?	テキスト(Shops and Cafes) ロールプレイング
18回	↓	↓
19回	10 HOW OFTEN DO YOU GET A HAIR CUT ?	テキスト(Daily Routines) ロールプレイング
20回	↓	↓
21回	11 WHAT'S THE PURPOSE YOUR VISIT ?	テキスト(Going Overseas) ロールプレイング
22回	↓	↓
23回	12 MAY I USE YOUR PHONE ?	テキスト(Homestay) ロールプレイング
24回	↓	↓
25回	13 HOW ABOUT A MOVIE ?	テキスト(Going Out) ロールプレイング
26回	6、7、8、10、11、12の復習	テストのための復習
27回	テスト	テスト、まとめ
28回	13 HOW ABOUT A MOVIE ?	テキスト(Going Out) ロールプレイング
29回	20 BREAK A LEG !	テキスト(Fashion Shows) ロールプレイング
30回	↓	↓

1日1. 5時間 × 30回 = 45時間

科 目 名	校外研修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	SC 科 2 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。			
1年次の経験を活かし、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、自己の成長に繋げることができる授業科目です。			
1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。			
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	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	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	企業等で、実際の仕事現場での業務を体験する研修です。 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。 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。		
到達目標	企業等与えられた仕事・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。 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指します。		
授業の方法	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。		
成績評価の方法	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=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) ※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。		
特記事項	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。 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。		
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	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	ショープロデュース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	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	卒業・修了制作展のファッションショーの企画・演出・進行を担当します。 担当教員の指導の下、上級生として1年生をサポートしながら、チームでショーのプロデュースに取り組み、本番では進行に従事しショーを成功へ導きます。		
到達目標	ファッションショーについての理解を深め、効果的な企画・演出の方法を学びます。 チームミーティングで意見を出し合い、ファッションショーの企画・演出プランを組み立てるとともに、ショー本番ではバックヤードでの進行を担い、自身の役割を遂行し、最終的にショーを成功させることを目標とします。		
授業の方法	担当教員による解説・アドバイスのもと、チームミーティングを繰り返し、みんなで意見を出し合って、企画・演出のプランを組み立てていきます。 音楽の選曲や、台本の作成などは、チームで協力して作業し、進行の役割分担もチームで調整して配置を決め、動き方の練習を積んでリハーサル・本番に臨みます。		
成績評価の方法	チームの一員として与えられた役割を果たせたかどうかを P(合格)・F(不合格)で評価します。 P＝積極的に参加しショーの成功に貢献した F＝欠席が多く、参加意欲に欠け、ショーの成功に貢献できなかった ※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()		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	キックオフミーティング	自己紹介・チーフ選任・ファッションショーについての解説等（1時間以上）
2回	企画ミーティング	ファッションショーの企画・演出、選曲等の打合せ（1時間以上）
～	↓	↓
9回	企画ミーティング	ファッションショーの企画・演出、選曲等の打合せ（1時間以上）
10回	進行準備・練習	ファッションショーの進行準備・練習（3時間以上）
～	↓	↓
13回	進行準備・練習	ファッションショーの進行準備・練習（3時間以上）
14回	リハーサル	会場でのファッションショーリハーサル（3時間以上）
15回	ファッションショー本番	ファッションショー本番当日のリハーサル・本番進行（6時間）

科 目 名	ショーフィッター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	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	卒業・修了制作展のファッションショーのフィッターを担当します。 担当教員の指導の下、上級生として1年生をサポートしながら、チームで事前の準備を行い、本番ではフィッターに従事しショーを成功へ導きます。		
到達目標	ファッションショーのフィッターについての理解を深め、事前準備の方法や仕事内容について学びます。 チームミーティングで仕事の分担等を決め、本番に向けての事前準備を行うとともに、ショー本番ではバックヤードでフィッターを務め、自身の役割を遂行し、最終的にショーを成功させることを目標とします。		
授業の方法	担当教員による解説・アドバイスのもと、フィッターの仕事内容を把握し、作品制作者と連携して事前準備を進めていきます。 担当するモデル・作品制作者とのコミュニケーションを図り、本番で完璧に着せ付けられるように練習を積み、リハーサル・本番に臨みます。		
成績評価の方法	チームの一員として与えられた役割を果たせたかどうかを P(合格)・F(不合格)で評価します。 P＝積極的に参加しショーの成功に貢献した F＝欠席が多く、参加意欲に欠け、ショーの成功に貢献できなかった ※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()		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	キックオフミーティング	自己紹介・チーフ選任・フィッターについての解説等（1時間以上）
2回	ミーティング	担当モデルの決定・準備に関する打合せ（2時間以上）
3回	準備作業	作品制作者打ち合わせ、段取り確認、チェックリスト作成、ラック等準備（3時間以上）
～	↓	↓
5回	↓	↓
6回	フィッティング練習	ショーの進行に合わせたモデルへの着せ付け練習（3時間以上）
～	↓	↓
8回	↓	↓
9回	リハーサル	会場でのファッションショーリハーサル（3時間以上）
10回	ファッションショー本番	ファッションショー本番当日のリハーサル・本番でのフィッティング（6時間）

科 目 名	ショーヘアメイクⅡ	教 員 名	猪股 義明 ・ 成田 幸代
授業時数・単位	30 時間 1 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	卒業・修了制作展のファッションショーのヘアメイクを担当します。 担当教員の指導の下、上級生として1年生をサポートしながら、チームで事前の準備を行い、本番ではヘアメイクに従事しショーを成功へ導きます。		
到達目標	ファッションショーのヘアメイクについての理解を深め、事前準備の方法や仕事内容について学びます。 チームミーティングでヘアメイクコンセプト等を決め、本番に向けての事前準備を行うとともに、ショー本番ではバックヤードでヘアメイクを務め、自身の役割を遂行し、最終的にショーを成功させることを目標とします。		
授業の方法	担当教員による解説・アドバイスのもと、ヘアメイクの仕事内容を把握し、チームで連携して事前準備を進めていきます。 試作を重ね最終形が決まった後は、本番で完璧にヘアメイクができるように練習を積み、リハーサル・本番に臨みます。		
成績評価の方法	チームの一員として与えられた役割を果たせたかどうかを P(合格)・F(不合格)で評価します。 P＝積極的に参加しショーの成功に貢献した F＝欠席が多く、参加意欲に欠け、ショーの成功に貢献できなかった ※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(ファッションショー、広告、TVCM、雑誌 等のヘアメイク)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	キックオフミーティング	自己紹介・チーフ選任・ヘアメイクについての解説等（1時間以上）
2回	ミーティング	担当モデルの決定・準備に関する打合せ（2時間以上）
3回	準備作業	コンセプト打合せ、道具・用品の調達、試作ヘアメイク（3時間以上）
～	↓	↓
5回	↓	↓
6回	ヘアメイク練習	最終形ヘアメイクの練習（3時間以上）
～	↓	↓
8回	↓	↓
9回	リハーサル	会場でのファッションショーリハーサル（3時間以上）
10回	ファッションショー本番	ファッションショー本番当日のヘアメイク（6時間）

科 目 名	ショーモデルウォーキングⅡ	教 員 名	三島 亜希子
授業時数・単位	30 時間 1 単位	対象クラス	SC 科 2 年
授業テーマ・概要	卒業・修了制作展のファッションショーのモデルを担当します。 担当教員の指導の下、上級生として1年生をサポートしながら、チームで事前の準備を行い、本番ではモデルに従事しショーを成功へ導きます。		
到 達 目 標	ファッションショーのモデルについての理解を深め、事前準備の方法や仕事内容について学びます。 ウォーキング、表情や服の見せ方のトレーニングを重ね、本番に向けての事前準備を行うとともに、ショー本番ではモデルを務め、自身の役割を遂行し、最終的にショーを成功させることを目標とします。		
授業の方法	担当教員による解説・アドバイスのもと、モデルの仕事内容を把握し、トレーニングを重ねて事前準備を進めていきます。 ショー本番でのフォーメーションが決まった後は、本番で完璧なウォーキングができるようにフォーメーションの練習を積み、リハーサル・本番に臨みます。		
成績評価の方法	チームの一員として与えられた役割を果たせたかどうかを P(合格)・F(不合格)で評価します。 P＝積極的に参加しショーの成功に貢献した F＝欠席が多く、参加意欲に欠け、ショーの成功に貢献できなかった		
※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(ファッションモデル)		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	キックオフミーティング	自己紹介・チーフ選任・モデルについての解説等（1時間以上）
2回	トレーニング	ウォーキング・表情・服の見せ方のレッスン（1.5時間以上）
～	↓	↓
7回	↓	↓
	（フィッティング）	（作品制作過程で随時フィッティング実施）（1時間以上）
8回	ウォーキング練習	フォーメーションでのウォーキングの練習（2時間以上）
～	↓	↓
12回	↓	↓
13回	リハーサル	会場でのファッションショーリハーサル（3時間以上）
14回	ファッションショー本番	ファッションショー本番当日のリハーサル・本番でのウォーキング（6時間）

スタイリスト・コーディネーター科 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	スタイリングⅠ	必修	90	3			実習	長田 広美	○
	スタイリングⅡ	必修			90	3	実習	長田 広美	○
	編集スタイリング	必修			90	3	実習	西村 元良	○
	和のコーディネート	必修			45	1.5	実習	岩瀬 晃	○
	ファッションアドバイステクニック	必修			90	3	演習	大方 和則	○
	ヘアメイク	必修	90	3			実習	猪股 義明 / 成田 幸代	○
	カメラワーク	必修			45	1.5	実習	石田 英士	○
	カラー	必修	90	3			演習	落合 里美	○
	カラーコーディネート	必修			45	1.5	演習	杉本 祐子	○
	ファッションビジネス	必修	90	3			講義	面田 憲郎	○
	市場調査	必修			45	1.5	実習	伊藤 彩	○
	ファッションショー	必修			45	1.5	実習	三島 亜希子	○
	ショーディレクション	必修			45	1.5	実習	長田 広美	○
	リテールマーケティングⅠ	必修	45	1.5			演習	畑中 修司	○
	リテールマーケティングⅡ	必修			45	1.5	演習	畑中 修司	○
	ビジュアルマーチャンダイジングⅠ	必修	45	1.5			演習	小池 寛子	○
	ビジュアルマーチャンダイジングⅡ	必修			45	1.5	演習	小池 寛子	○
	スタイリングセッション	必修			90	3	実習	手嶋 ユキヒロ	○
専門 関連 科目	ファッション画	必修	90	3			実習	松本 和子	○
	ファッション造形Ⅰ	必修	90	3			実習	小峯 有華 / 福原 葉瑠子	○
	ファッション造形Ⅱ	必修			90	3	実習	皆川 空峰 / 福原 葉瑠子	○
	素材	必修	45	1.5			演習	島田 朋子	○
	ファッション論	必修	45	1.5			講義	清水 早苗	○
	パソコンワーク	必修	90	3			実習	塚田 大祐	○
	ビジネスプレゼンテーション	必修			45	1.5	演習	塩山 玲	○
一般 科目	コミュニケーションマナー	必修	45	1.5			演習	塩山 玲	○
	英会話Ⅰ	必修	45	1.5			演習	NATHAN HORNSBY JERRY SCHLEGEL	×
	英会話Ⅱ	必修			45	1.5	演習	NATHAN HORNSBY JERRY SCHLEGEL	×
	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	×
	インターンシップⅡ※	選択			30	1	実習	福原 葉瑠子	×
特別 科目	ショープロデュースⅠ※	選択	30	1			実習	福原 葉瑠子	×
	ショープロデュースⅡ※	選択			30	1	実習	福原 葉瑠子	×
	ショーフィッターⅠ※	選択	30	1			実習	福原 葉瑠子	×
	ショーフィッターⅡ※	選択			30	1	実習	福原 葉瑠子	×
	ショーヘアメイクⅠ※	選択	30	1			実習	猪股 義明 / 成田 幸代	○
	ショーヘアメイクⅡ※	選択			30	1	実習	猪股 義明 / 成田 幸代	○
	ショーモデルウォーキングⅠ※	選択	30	1			実習	三島 亜希子	○
ショーモデルウォーキングⅡ※	選択			30	1	実習	三島 亜希子	○	
	必修科目授業時間数		930	31	930	31			
	選択科目授業時間数		150	5	150	5			
	卒業に必要な総授業時数		1700時間以上						
	全設置授業時数		2160時間						
	実務教員授業時数		1830時間						

※受講生の選抜を行う場合がある