

授業科目等の概要

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			デザイン学	デザインとは何か。デザインの基本的な知識。デザインに関わる、造形、素材、紡績について。	1 2 通	60	2	○			○		○		
○			服飾理論	ファッショング産業から人々の生活全体にまで広がりを持つアパレルに関する分野や、これに携わる専門的な知識などを習得する。洋裁、用尺、用具、針と糸、接着芯についてなど。	2 通	15	0.5	○			○		○		
○			造形学	造形の歴史、造形の基本のラインを知る。抽象と具象について。音楽を聴いて創造力を高める。紙、粘土、木を使って立体構成を考え作る。	1 通	30	1	△		○	○			○	
○			商品知識	アイテムの知識、素材、柄の知識、副資材の知識、サイズの知識を学ぶ。	1 前	9	0.3	△	○		○		○		
○			企画	新商品の開発から販売促進までかかわるマーチャンダイザーの仕事の内容を把握しオリジナルブランドの企画提案。	2 通	22.5	0.75	△		○	○			○	
○			色彩学	色名、色相環、色彩の感情効果、PCCS(日本色彩配色体系)、配色、多配色、混色。 パーソナルカラーの基礎、診断方法、マップ作成を学び、実践に生かせるテクニックを習得。	1 2 3 通	75	2.5	○	△		○			○	
○			服装史	背広のルーツ、18世紀貴族服から19世紀市民服へ。西洋人と日本の服装。女子服の実用化、20世紀後半。	1 通	15	0.5	○			○			○	
○			テキスタイル	商品の品質表示について。綿、麻、毛、獸毛、絹、合纖織維、再生織維、皮革、毛皮等の素材の種類と特徴。織物と編物の違い。三原組織。	1 2 3 通	45	1.5	○		△	○			○	
○			生産管理A	アパレル商品の生産現場について、資材・機械・原価・工程管理・品質管理・生産・加工・クレーム・納期計画についても理解し、より良い商品作りを目指す。	3 前	3	0.1	○			○			○	
○			就職指導	就職活動の心構え。説明会の参加方法とマナー。アポイントの取り方。自己分析の方法と実践。履歴書と自己PRの書き方。手紙の書き方。面接練習。ポートフォリオの作り方と製作。	3 通	30	1	△	○		○		○		
○			特別講義	コレクション情報やファッショングカラー講義など、映像と説明により、最新のトレンド情報とこれから流行しそうな色を習得する機会となる。	1 2 3 通	45	1.5	○			○			○	

○		学校行事	ファッションやデザインに関わるようなテーマにそった美術館、展覧会、先輩達が勤務しているアパレル企業の展示会を見学しに行く。	1 2 3 通	180	6			○	○	○			
○		アパレルデザイン	企画組立ての流れを知り、クライアントのブランドコンセプトとトレンド情報を理解し、オリジナルデザインを展開する。素材の特徴を生かしたデザイン技術の習得。	1 2 3 通	132	4.4	△		○	○	○			
○		アパレル造形	イコーリティ・リピート・グラデーション・シンメトリー・アンバランス・義対称・シュパンング等の観念を知りデザインに取り入れる。	2 通	30	1	○		○		○			
○		商品リサーチ	商品アイテムのリサーチをし、商品のディテールや、縫製方法、デザインスケッチなど商品作りにかかせない要素を見るのがポイント。洗濯表示、素材表示を確認し、市場のトレンド傾向も学ぶ。	1 2 通	90	3	△		○	○	○			
○		イラスト	基本のボディー演習からポージングまでのボディーを描けるようにする。さらに、繊細な素材表現、ディティール表現のテクニック、様々な画材道具を使ってのテクニックを習得する。	1 2 3 通	180	6	△		○	○	○			
○		ニット	ニットの基礎知識。家庭機から工業機の編み機の基礎知識を習得する。また、デザインイメージをニット製品に表現する能力を高める。	2 3 通	7.5	0.25	△		○	○				
○		パターン・ドレーピング	人体を知り、着心地の良い企業で対応できるパターン作成方法を習得。ドレーピングは立体裁断の基礎からジャケットまでの身体の動きを考えた立体的な服作りを習得する。	1 2 3 通	270	9	△		○	○	○			
○		フラットパターン	平面製図。スカート、ブラウス、ジャケット、ビズチエ、変わり袖などを4分の1縮尺で製図する。それを原寸でひく事もある。	1 2 通	109.5	3.65	△	○	○	○	○			
○		縫製講義	生地によっての特性を知り、その注意すべき縫製方法を習得する。	1 前	3	0.1	○		○	○	○			
○		部分縫い	ポケットの種類、袖口の明きの種類など、部分的な縫製練習をする。	1 2 通	102	3.4			○	○	○			
○		プロダクト縫製	市場向け用の製品作りのための縫製方法。パターンに一定の縫い代を付け、それと同様に生地を裁断した物を、縫い代の端をたよりに縫製する。	2 3 通	30	1	△		○	○	○			
○		アパレルテクニック	工場内での完成品の流れを捉え、材料・部品・加工法と工程経路などを分析し、縫製仕様書を作成する。	2 3 通	12	0.4	△		○	○	○			
○		ミシン講習	ミシンの使用方法、ミシン針の種類について学ぶ。工業用ミシン、4本ロックミシン、特殊ミシン(鈿ホール機、はと目機械)などは、実践してみる。特殊素材について縫い方のアドバイスも習得。	1 2 3 前	12	0.4	△		○	○		○		
○		生産管理B	アパレル商品の生産現場について、発注と原価の詳細設計、国内外の生産ラインの管理を理解し、高品質の商品作りを目指す。	2 3 通	45	1.5	○		○		○		○	
○		手芸	刺繍、レースの作り方、かぎ針基本テクニックを学び、素材作りに生かす。	1 後	15	0.5	△		○	○		○		

○		IT(デザイン)	フォトショップ、イラストレーター、アルファギアの操作方法を習得。アルファギアを使用して連続柄を作成する。イラストレーターを使用して企画ブックの作成をする。	1 2 3 通	67.5	2.25	△	○ ○	○		
○		パターン検定対策	パターン検定3級、2級の筆記、実技試験対策をする。時間内にパターン、ツール組をする事で作業の速さを身につける。	2 3 前	90	3	△	○ ○	○		
○		VMD	ディスプレイの基礎知識とその重要性を把握する。	3 前	7.5	0.25	○	△ ○		○	
○		店舗リサーチ	数ヶ月間、1店舗を詳しくリサーチすることによって、トレンド動向やブランドのショップコンセプト、店全体の商品企画、MD構成を理解できるようとする。	3 通	30	1	△	○ ○	○	○	
○		品質管理・クレーム	素材学で長所と短所の知識を学び、ロールプレイングをしてクレームのお客様への対応を学ぶ。	3 前	4.5	0.15	○	△ ○		○	
○		IT(ビジネス)	マイクロソフトOfficeの文章作成・表計算の修得。他、ビジネス上に必要なメール・インターネット関連とプレゼンテーション方法を習得。	2 3 通	30	1	△	○ ○	○		
○		Fビジネス検定対策	ファッショニビジネス能力検定3級対策。理解しにくいと思われるところを解説し、問題を解く。	1 後	15	0.5	△	○	○	○	
○		制作実習	企業と連携して企画や制作をし、また授業で出題された課題に取り組む。	1 2 通	190.5	6.35	△	○ ○	○	○	
○		プロダクト縫製実習	スカート、ブラウス、パンツ、ジャケットを縫製する。	2 3 通	256.5	8.55		○ ○	○		
○		学園祭実習	文化祭に向けて、ファッショショードの衣装を製作したり、展示物の製作をする。	1 2 3 前	105	3.5		○ ○	○		
○		卒業展製作実習	卒業ファッショショードの衣装製作。自分でデザイン画を描き、そのパターンをひき縫製をする。時には、素材作り、生地を染めたりもする。	3 後	150	5		○ ○	○		
○		自由研究実習	休暇中に自分でテーマをみつけ、そのテーマにそった作品等を制作する。例えば、ITを使って企画書から考え、それを実際に服にしていくなど。	1 2 3 通	180	6		○ ○	○		
合計		38 科目				2700 単位時間(90 単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
2610時間(87単位)以上の履修と課題提出により卒業認定を行う。	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	18週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。