

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	デザイン学	2年/通年	1	必修
担当講師	大島 由紀	実務経験のある教員等による授業科目		○
講義目的				
デザイン発想の基礎となる考え方、落とし込みを学ぶ				
授業内容				
素材やディティールの基礎を学びデザインの基礎をデザイン画やレポートにする				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	デザインについての講義	3	デザインの持つ力を知る	
2	デザインにおけるポイント	5	感性や感覚を磨いてデザインにつなげる	
3	アパレル生産のプロセス	2	アパレル生産のプロセスを理解する	
4	素材について生地巾、マテリアル	2	素材の基礎知識を習得する	
5	布帛・ニットの基礎理解	2	素材の基礎知識を習得する	
6	布地を知るためのアプローチの方法	2	素材を実際に触れてみて学ぶ	
7	アイテムディテールと運動機能の解説	2	具体的な名称を覚え機能を理解する	
8	着衣機能について	2	具体的な名称を覚え機能を理解する	
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
講義内容を振り返りクリエイションポイントを再度確認する 講義の後にミニレポート提出				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
素材やディティールの基礎知識を習得し、ファッションデザインに落とし込むことができる。		講義60%・実習40%	作品提出 レポート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	服飾理論	1年／前期	0.5	必修
担当講師	池田 創	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
広範囲にわたるファッション業界の歴史と基礎を知り、業界の構造を知る。 ファッション商品が出来るまでの流れと、それに関する企業の組織と機能を学ぶ。				
授業内容				
ファッション業界の構造と職種についての説明。 洋裁道具の使用方法の説明。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	服飾理論	5	ファッション業界について・洋裁道具説明	
2	ファッション知識	5	ファッションの基礎知識	
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
欠席した場合は、次回授業までにノートを書き写す				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
アパレル知識の習得		講義	出席、授業態度を総合評価	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	造形学	1年／前期	1	必修
担当講師	小出 真人	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
平面から立体への技法を習得する。				
授業内容				
技法習得のため、講義での実践を中心とする。 製作した作品は、課題として提出。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	シルエット（アウトライン）について	2	アウトラインで服を捉える練習	
2	コラージュ	2	色のバランス感覚を養う練習	
3	創作ぬいぐるみ①	4	立体的なバランス感覚を養う、練習と実技	
4	創作ぬいぐるみ②	4	ぬいぐるみを完成後提出	
5	創作カットワークによる立体構成①	4	平面から立体への技法を習得	
6	創作カットワークによる立体構成②	4	着色、製作後に立体物の提出	
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
必要な素材は、あらかじめ用意しておくこと。				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標	学習形態	成績評価方法		
平面から立体への技法を 習得する	講義 実技 課題製作	課題提出で評価		

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	商品知識	1年/前期	0.3	必修
担当講師	長尾 由貴子	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
正しい服のディテールや寸法の知識を身につける				
授業内容				
採寸をしながら服の構造を理解する				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	採寸について	1	筆記学習	
2	スカートの採寸	1	スカートをを使用して実践	
3	シャツ・ブラウスの採寸	1	シャツ・ブラウスをを使用して実践	
4	パンツの採寸	1	パンツを使用して実践	
5	ワンピース・ドレスの採寸	1	ワンピース・ドレスを使用して実践	
6	ジャケット・アウターの採寸	1	ジャケット・アウターを使用して実践	
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
採寸漏れや計測位置を正しく理解する				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
各アイテムのディテールの基礎知識や数値を認識する事が出来る。		講義20％・実習80％	A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	企画	2年/通年	0.75	必修
担当講師	井浦 啓子	実務経験のある教員等による授業科目		○
講義目的				
デザインや造形の基礎を学ぶ				
授業内容				
「服飾造形学」（テキスト）に沿っての講義				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	アパレルカレンダーを考える	1	アパレルカレンダーの作成	
2	ターゲット、セグメントを考える	2	ターゲット、セグメントの決定	
3	テキスタイルの3大カテゴリー	1	使用テキスタイルの決定	
4	シーズンキーワード	2	シーズンキーワードの決定	
5	イメージマップの作成	2	イメージマップの作成	
6	デザインワーク	5	ポートフォリオ作成	
7	プレゼンテーション	2	プレゼンテーションを実施し評価する	
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
最終的にポートフォリオを1冊完成させプレゼンテーション発表をする				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態		成績評価方法
テーマからデザインまでを一貫して企画。それらをポートフォリオにまとめる。		講義50%・実習50%		ポートフォリオ提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	色彩学	2年/通年	1.5	必修
担当講師	川澁 康子	実務経験のある教員等による授業科目		○
講義目的				
色彩理論と感覚の関係を理解し、ファッション業界で必要とされる的確な配色テクニックを身につける。				
授業内容				
講義とテキストおよびカラーカードを使用した演習で理解を深める				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	カラーの資格(検定)の種類や職業の説明	3	A.T.F色彩検定3級レベルに対応した内容で学	
2	色名について	3	色の伝達方法で言葉による色表示の種類を理	
3	色相環を理解し、3つに分類	3	P.C.C.Sは色彩調和を目的	
4	P.C.C.Sトーン の概念について	3	色を2つの属性で色を整理	
5	まとめり配色ときわだち配色について	3	調和を理論的に考える	
6	混色について	3	混色を分類する	
7	多色配色について	3	多色配色を正確に選ぶ	
8	多色配色のまとめ方	3	実践的に活用する	
9	日本の伝統色1	3	演習し、一覧表で日本の伝統色を理解する	
10	日本の伝統色2	3	演習し、一覧表で日本の伝統色を理解する	
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
テーマにあったターゲットアイテムを的確に選ぶ目を持つ				
使用教材				
プリント等を配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
色彩についての基礎知識を習得		講義80％・実習20％	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	服装史	1年／前期	0.5	必修
担当講師	大原 昭子	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
デザインやコーディネート基礎知識として、服装史を学ぶ。				
授業内容				
服装の歴史を、写真を使用しながらテキストを中心に、時代背景や名称などを学ぶ。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	東洋特に目が向くジャポニズム	1	市民服が成立するまで	
2	日本の服装の変換	1	ヨーロッパ服と日本の着物	
3	20世紀前半の服装 10s~50s	2	戦争による服装の変化	
4	20世紀後半の服装 60s~現代まで	2	60年代から現代までのファッション	
5	民族服とは	2	各国の民族衣装（オランダを中心に）	
6	服装の今後の可能性	2	テーマに基づいて考察する	
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
ファッションビジネスにおける洋服の時代背景を把握する				
使用教材				
「服装史」 著 大原昭子				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
現在までの、スタイルや服装を学びこれからのデザインやコーディネートに生かせるよう知識をつける。		講義 最終講義後、レポート提出	出席重視で評価	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	テキスタイル	通年	1	必修
担当講師	若杉 豊	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
素材についての取り扱いを理解し、服の基礎となる素材知識を習得する。				
授業内容				
教科書に沿って演習				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	素材学①	1	商品の品質表示について	
2	素材学②	1	手洗い・ドライクリーニングについて	
3	素材学③	1	素材の種類と特性	
4	素材学④	1	コットンの服の特性	
5	素材学⑤	1	リネン・ラミー（麻）の服の特性	
6	素材学⑥	1	ウールの服の特性	
7	素材学⑦	1	シルクの服の特性	
8	素材学⑧	1	合成繊維の服の特性	
9	素材学⑨	1	再生・半合成繊維の服の特性	
10	素材学⑩	1	織物・編物の違い	
11	素材学応用①	2	商品の品質表示について【応用】	
12	素材学応用②	2	手洗いドライクリーニングについて【応用】	
13	素材学応用③	2	素材の種類と特性【応用】	
14	素材学応用④	2	コットンの服の特性【応用】	
15	素材学応用⑤	2	リネン・ラミー（麻）の服の特性【応用】	
留意事項（履修条件）				
布地特性の理解を深め、場面に応じた素材選びを学んでいく。				
使用教材				
「新版・Q & A 現場で生きるアパレル素材の基礎知識」 織研新聞社				
最終到達目標	学習形態	成績評価方法		
素材特性の理解。 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、手入れが出来る。	講義80％・実習20％	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）		

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	生産管理	2年/後期	0.1	必修
担当講師	若杉 豊	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
アパレル製品の計数や納期について、トラブルの解消法を学ぶ				
授業内容				
レジュメに沿って演習。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	生産管理①	1	アパレル製品の生産背景を知る	
2	生産管理②	1	素材やデザインに合わせた管理方法を知る	
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
使用教材				
レジュメを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
ファッション分野における生産管理の理解		講義80%・実習20%	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	就職指導	2年/前期	1	必修
担当講師	吉藤 宣男	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
就職採用に向けてのフォローアップ				
授業内容				
アパレル業界の就職についての情報や模擬練習				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	日本アパレルの現状	4		
2	模擬テスト	4		
3	履歴書の書き方	4		
4	面接のマナー	4		
5	模擬面接	4		
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
繰り返し模擬面接を行い、本番の面接での対策を練る				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
内定		講義80％・実習20％	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	特別講義	通年	1	必修
担当講師	萩原 輝美	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
ファッショントレンドを理解しファッションの楽しさに気づく				
授業内容				
トレンドセミナー				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	ファッショントレンド①	10	海外コレクション（春夏）	
2	ファッショントレンド②	10	海外コレクション（秋冬）	
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
Q&Aの時間を設けるので、事前に質問を考えておく				
使用教材				
レジュメ				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
ラグジュアリーファッションの深い知識を身につける		講義	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	学校行事	通年	4	必修
担当講師	久保 貴信	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
ポップアップショップに参加し実践的なスキルを身につける				
授業内容				
ショップ企画から仕入れ、販売まで学生自らが学んで実施する				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	ショップイベント①	8	アイデア出し、グループワーク	
2	ショップイベント②	8	コンセプトメイキング	
3	ショップイベント③	8	ターゲット、MAPの設定	
4	ショップイベント④	8	コンペティター分析	
5	ショップイベント⑤	8	VMD基礎	
6	ショップイベント⑥	8	VMD応用	
7	ショップイベント⑦	8	品揃え計画、マーケティング	
8	ショップイベント⑧	8	仕入れについて	
9	ショップイベント⑨	8	プレゼンテーション	
10	ショップイベント⑩	8	フィードバック	
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
店舗リサーチを週1回はすること。他店、ライバル店を分析する				
使用教材				
プリント配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
アパレルショップを経営する体験をする		講義	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	アパレルデザイン	2年/通年	3.25	必修
担当講師	久保 貴信	実務経験のある教員等による授業科目		○
講義目的				
デザイン発想の基礎となる考え方からコンセプトワーク。コンセプトから企画への落とし込みを学ぶ				
授業内容				
自分の秘める事柄をキーワードとして、デザイン発想の基となるものを導きだす。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	ブレインストーミング	4	アイデアを出し合い発想の誘発を期待する	
2	イメージ資料の収集とチェック	4	プレスからの写真素材を収集	
3	イメージ資料のスケッチ	4	収集した素材をスケッチングし学び取る	
4	インスピレーションミューズ	4	理想的なイメージターゲットの設定方法	
5	リサーチと研究	4	テーマを研究し知識を深める	
6	リサーチと研究のチェック	4	研究内容を反復して、より探求させる	
7	シルエット開発	4	アウトラインを設計	
8	プロポーショナル決定	4	バランスの設計	
9	ディティール落とし込み	4	細部の設計	
10	テクニクスタイリングの見直し	4	トータルを見直し整える	
11	アパレルテクニク①	5	生産に関する基礎知識	
12	アパレルテクニク②	5	生産担当者の位置づけ	
13	アパレルテクニク③	5	アパレルメーカーにおける業務の全体像	
14	アパレルテクニク④	5	生産担当者の業務領域	
15	アパレルテクニク⑤	5	生産実務の概要	
留意事項（履修条件）				
企画アイデアをたくさんの事柄から落とし込む為、何事にも興味を持って普段から過ごすこと。				
使用教材				
プリント等を配布				
最終到達目標		学習形態		成績評価方法
企画のプロセスについて順を追って学び、進級後に自ら応用できる力を身につける。		講義60％・実習40％		作品評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	アパレル造形	2年/通年	1	必修
担当講師	大島 由紀	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
造形知識からデザイン画に落とし込みデザインバリエーションを導き出す				
授業内容				
デザイン資料から様々な手法を演習し、プレゼン発表式でデザインを提案する				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	イコリティ	2	テーマに沿った着色デザイン画の作成	
2	リピート	3	テーマに沿った着色デザイン画の作成	
3	グラデーション	3	テーマに沿った着色デザイン画の作成	
4	アシンメトリー	3	テーマに沿った着色デザイン画の作成	
5	アンバランス	3	テーマに沿った着色デザイン画の作成	
6	擬対象	3	テーマに沿った着色デザイン画の作成	
7	シュパミング	3	テーマに沿った着色デザイン画の作成	
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
言葉の意味を理解した上でデザインにうまく表現ができているかをチェックする				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
様々なアイデアを1つのデザインにミックスさせて自分自身の独自のデザインを生み出す。		講義60%・実習40%	作品評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	商品リサーチ	1年/通年	2	必修
担当講師	大嶋 美枝子	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
造形知識からデザイン画に落とし込みデザインバリエーションを導き出す				
授業内容				
デザイン資料から様々な手法を演習し、プレゼン発表式でデザインを提案する。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	リサーチについてとその必要性	4	ノート提出	
2	ファッションイメージマッププレゼン	4	内容の要点が伝えられているか	
3	ファッションビルショップリサーチ郊外学習	4	昨年のサンプルを参考に出来るところまで進めて	
4	ショップリサーチマップ作成実習	4	昨年のサンプルを参考に出来るところまで進めて	
5	ショップリサーチマップ発表	4	プレゼン慣れ、少しでも向上しているか	
6	ディスプレイリサーチ プレゼン	4	他の人のプレゼンを理解し、良し悪しを判断	
7	百貨店リサーチマップ プレゼン	4	他の人のプレゼンを理解し、良し悪しを判断	
8	定点観測分析まとめ	4	役割分担が出来ているか	
9	定点観測発表	4	役割分担が出来ているか	
10	子供服リサーチプレゼン	4	大人服とのサイズ・デザイン・色などの違い	
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
洋服の構造を正しく理解する				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
様々なアイテムを正確にリサーチできるようにする。		講義60％・実習40％	作品評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	イラスト	通年	3	必修
担当講師	草留 奈津子	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
イラストの基本を身に着け、オリジナルのデザイン画を描けるようにする。				
授業内容				
イラスト画を、描くだけでなくテーマからスタイリング提案を通して、オリジナルデザインを描く。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	基本ボディ（直立）	5	レディス9等身のボディの練習	
2	平面イラスト①	4	衣服の描きこみ	
3	平面イラスト②	4	アイテム写真を用いて描く	
4	平面イラスト③	4	トレペ使用方法説明	
5	ポーズ練習①	4	骨格の動かし方	
6	ポーズ練習②	4	モデル写真を用いて練習	
7	ポーズ練習③	4	②を仕上げ（ペン入れ・清書）	
8	着色練習	5	アクリルガッシュでの着色練習	
9	ワンピース①	4	モデル写真をスタイル画へ	
10	ワンピース②	4	①を清書	
11	ワンピース③	4	②を着色し仕上げる	
12	オリジナルスタイリングⅡ①	4	秋冬スタイルの提案	
13	オリジナルスタイリングⅡ②	5	①の提案をレイアウトする	
14	オリジナルスタイリングⅡ③	5	②をマップにして提出	
15				
留意事項（履修条件）				
授業以外でも、素材の収集が必要になるので忘れずに用意すること。 欠席した場合、次回授業で課題を提出すること。				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標	学習形態		成績評価方法	
オリジナルファッションデザイン画が描けるようになる。	講義 実習 課題		授業への意欲、態度、提出物を総合評価	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	ニット	2年/後期	0.25	必修
担当講師	大島 由紀	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
使用素材や作成方法など、ニット全般にわたる商品と技術について、基礎的な知識を学習する。 ニット商品企画や物づくりのための、幅広く体系的な見識と技量の養成を目指す。				
授業内容				
研究機関において織物、ニット分野での試験、研究、指導事業に従事した経験をもとに、 使用素材や作成方法など、 ニット全般にわたる商品と技術について、基礎的な知識を講義する。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	ニットの基礎知識	3	編地と織物の特性と原理/ニット構造と分類	
2	ニットの基礎知識	2	糸に関する一般的解説/ニット用糸の必要事項	
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
授業以外でも、素材の収集が必要になるので忘れずに用意すること。 欠席した場合、次回授業で課題を提出すること。				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標	学習形態		成績評価方法	
オリジナルファッションデザイン画が描けるようになる。	講義 実習 課題		授業への意欲、態度、提出物を総合評価	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	パターン・ドレーピング	通年	8	必修
担当講師	長鳥 園子	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
パターン、ドレーピングの把握とその補正法、デザインと素材の関連性、表地、裏地、芯地の扱い、および多くの仕様を学び、パターン制作技術の向上を目指す。				
授業内容				
各課題、作品を通して基本的ドレーピングを学習、習得することを目標にする。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	パターン・ドレーピング①	10	立体裁断の説明 ボディの説明	
2	パターン・ドレーピング②	10	上身頃とスカートの接ぎ合わせ	
3	パターン・ドレーピング③	10	原型コントロール(合わせ・調整)	
4	パターン・ドレーピング④	10	原型のゆるみ入れ	
5	パターン・ドレーピング⑤	10	AHから作る 1 枚袖原型の作成と袖付け	
6	パターン・ドレーピング⑥	10	フレアスカートのドレーピング	
7	パターン・ドレーピング⑦	10	ギャザースカートのドレーピング	
8	パターン・ドレーピング⑧	10	パターンメイキングの基礎	
9	パターン・ドレーピング⑨	10	パターン縫代付け	
10	パターン・ドレーピング⑩	10	パターンメイキングの基礎	
11	パターン・ドレーピング⑪	20	タイトフィッティング	
12	パターン・ドレーピング⑫	20	腕の作成(フランス・ストックマン型)	
13	パターン・ドレーピング⑬	20	台付きシャツカラーシャツのドレーピング	
14				
15				
留意事項（履修条件）				
クチュール衣料に必要な伝統的な技法を用いる。				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
オートクチュールの専門知識と技術の習得とともに昨今の現状を理解し、業界システムについての知識を深めます。		講義40%・実習60%	学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	フラットパターン	通年	3.65	必修
担当講師	一ノ瀬 美紀	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
平面裁によるパターンメイキング理論を体系的に習得する。				
授業内容				
各課題、作品を通して基本的パターンメイキングを学習、習得することを目標にする。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	フラットパターン①	4	縮尺定規の使い方	
2	フラットパターン②	4	原型の名称	
3	フラットパターン③	5	タイトスカート	
4	フラットパターン④	5	パターン検定実技対策	
5	フラットパターン⑤	5	Aラインスカート	
6	フラットパターン⑥	5	フレアースカート	
7	フラットパターン⑦	5	ギャザースカート☒	
8	フラットパターン⑧	5	インバーテッドプリーツスカート	
9	フラットパターン⑨	5	ゴアードスカート	
10	フラットパターン⑩	5	プリーツスカート(ゴアードからの展開)	
11	フラットパターン⑪	5	サーキュラスカート	
12	フラットパターン⑫	5	ハイウエストスカート	
13	フラットパターン⑬	5	基本パンツ	
14	フラットパターン⑭	5	ジーパンタイプのパンツ	
15	フラットパターン⑮	5	サブリーナパンツ	
留意事項（履修条件）				
基本を理解し、様々な展開ができること				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標	学習形態		成績評価方法	
基本アイテムのパターンメイキング演習により理解とパターン修正技術を習得する。	講義40％・実習60％		学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	縫製講義	1年/後期	0.1	必修
担当講師	桑内 宏	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
ミシン機器類の扱いを習得する				
授業内容				
ミシン・ロックミシン講習				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	ミシン・ロックミシン講習	1	実際に機器を触ってみる	
2	Tシャツ縫製講習	1	実際に機器を触ってみる	
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
自分の持ち物ではないので正しく丁寧に扱うこと				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態		成績評価方法
各種ミシンの扱いを習得する。		講義40％・実習60％		学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	部分縫い	通年	3.4	必修
担当講師	一ノ瀬 美紀	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
各課題、作品を通して基本的な縫製仕様を、習得することを目標にする。				
授業内容				
基本的な部分縫製を実際に作成する。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	部分縫い①	5	額縁	
2	部分縫い②	5	釦付け・穴かがり	
3	部分縫い③	5	基礎ミシン	
4	部分縫い④	5	縫い代・折り代始末	
5	部分縫い⑤	6	縁どり始末	
6	部分縫い⑥	6	パッチポケット	
7	部分縫い⑦	6	スカート部分縫い	
8	部分縫い⑧	6	脇ポケットA(斜め)	
9	部分縫い⑨	6	カーブポケット	
10	部分縫い⑩	6	片玉縁ポケット	
11	部分縫い⑪	6	パンツファスナー	
12	部分縫い⑫	6	見返し始末(コンシールファスナー付け)	
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
基本アイテムの縫製演習により理解と行程を習得する。		講義40%・実習60%	学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	プロダクト縫製	2年/前期	0.6	必修
担当講師	有田 祐人	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
アパレル産業の生産プロセスの基礎知識を理解する				
授業内容				
既製品製造における仕様や生産工程、設備、システム、情報の伝達方法を知り、アパレル生産関連業務に関わる基礎的な知識を身につけることを目標とする。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	サンプルメイキング準備	1	フラットパターンの復習	
2	サンプルメイキング	2	原型の見直し	
3	マーキング	1	前処理を漏れずにする	
4	延反・裁断・芯貼り・仕分け	1	工程の見直し	
5	本生産	3	工程通りに進める	
6	検品	2	チェックリストに合わせて検品	
7	反省・報告会	2	規定フォーマットにて提出	
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
綺麗に早く丁寧に作成すること				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態		成績評価方法
品質(Q)・原価(C)・納期(D)の観点から体系的にアパレル生産を学び、生産活動の基礎知識習得が目標である。		講義40%・実習60%		学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	アパレルテクニク	2年/前期	0.5	必修
担当講師	有田 祐人	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
今後のアパレル生産の行方を 考慮の上、各自でアパレル製品の生産企画を立案する。				
授業内容				
アパレル製品を生産する上で必要となる業務について、メーカーにおける生産関連担当者の 職域を中心に学ぶ。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	アパレルテクニク①	2	生産に関する基礎知識	
2	アパレルテクニク②	2	生産担当者の位置づけ	
3	アパレルテクニク③	2	アパレルメーカーにおける業務の全体像	
4	アパレルテクニク④	2	生産担当者の業務領域	
5	アパレルテクニク⑤	2	生産実務の概要	
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
ノート提出必須				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
海外生産の拡大も視野に入れ、今後のアパレル生産の行方を考慮し、各自でアパレル製品の生産企画を立案する。		講義40％・実習60％	学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	ミシン講習	通年	0.3	必修
担当講師	桑内 宏	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
アパレル産業の生産プロセスに基づき、工業製品としての生産方法と管理活動について理解を深める。				
授業内容				
ミシン・ロックミシン講習				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	資材・副資材の選定	1	職業用・ロックミシンの使用方法	
2	生産用パターン作成	1	パターンの確認	
3	サンプル縫製	2	Tシャツ縫製	
4	サンプル縫製	2	パンツシャツ縫製	
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
基礎である、ミシンの使い方を学びミシンを使用できるようになる。				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
生産活動の基礎知識習得が目標である。		講義40％・実習60％	学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	手芸	通年	1.5	必修
担当講師	野呂 あずさ	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
クチュール手芸の基本テクニックから応用作品（フォーマル）の制作を通して実技を指導する。				
授業内容				
仮縫いやオートクチュール手芸とも連携した手芸的テクニックも加えた 作品制作をおこない、コーディネート発表会を企画させる。 ☒				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	刺しゅう基礎(ステッチ)	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
2	刺しゅう基礎（ビーズ、スパングル）	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
3	刺しゅう基礎(スタンプワーク)	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
4	刺しゅう基礎(コード作り)	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
5	スモッキング	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
6	キルティング	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
7	シャーリング、ピンキングなど	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
8	マクラメ	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
9	ゴールドエンブroidアリー	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
10	ビーズ、спанコールエンブroidアリー	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
11	ミラーワーク、コードエンブroidアリー	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
12	イタリアンスモッキング	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
13	スモッキング	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
14	ラティススモッキング	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
15	シャーリング、ピンキングなど	2	授業での講義内容を次回までに進めておく	
留意事項（履修条件）				
丁寧に作業を進めること				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
あらゆる技法の手芸を習得する		講義40％・実習60％	学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	IT（デザイン）	通年	1.75	必修
担当講師	久保 貴信	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
Illustrator・Photoshop等を社会に出て、スムーズに作業できるよう応用力をつけるための基礎を学ぶ。				
授業内容				
Illustrator・Photoshop等のソフトを使用しプレゼンテーション資料の作成や、より実践的な技術や手法を体験し学ぶ。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	Illustrator（A i）の基本操作	2	各種ツールの操作説明	
2	Photoshop（P s）の基本操作	2	各種ツールの操作説明	
3	Illustratorのテキストデータを作成	2	文字ツールを使いテキストページの作成	
4	Photoshop 先染め柄のシュミレーション	2	図形ツールを使い単純柄の作成	
5	A i・P sを使って企画書を編集	2	ダイレクト選択ツールで編集作業の習得	
6	Illustratorの応用操作	2	応用ツール、ショートカットキーの操作	
7	Photoshopの応用操作	2	応用ツール、ショートカットキーの操作	
8	Illustratorを使って図案作成などを学ぶ	2	パターンエフェクトを使用し柄の作成	
9	Illustrator ハンガーイラストとデザイン画	2	ベジェ曲線を使いハンガーイラストを描く	
10	Illustratorによる柄の作成	2	パターンエフェクトを使用し柄の作成	
11	Photoshopを使って図案作成などを学ぶ	3	平面的なパターンに織柄を入れる	
12	カジュアルイラストのシュミレーション	3	イラストをモデルにスタイリングする	
13	デザイン提案書・ポートフォリオの作成	3	コンセプトから一貫した提案を作成	
14	C.G を利用した効果的な表現（1）	3	実践的なツールの基本ルールガイダンス	
15	C.G を利用した効果的な表現（2）	3	実践的なツールの基本ルールガイダンス	
留意事項（履修条件）				
欠席した場合、次の授業までに自習しておくこと。				
使用教材				
USBメモリ・筆記用具を毎回用意しておくこと。				
最終到達目標	学習形態	成績評価方法		
各ソフトの使い方を覚え、 駆使していけるようになる。	（例）講義20％・実習80％	課題提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定 となる（出席重視）		

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	パターン検定対策	2年/前期	1.5	必修
担当講師	長鳥 園子	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
パターン検定取得に向けての演習				
授業内容				
パターン検定取得に向けての演習				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	パターン検定 筆記過去問題	10	過去問題を参考に解説	
2	パターン検定 筆記模擬練習	10	過去問題を参考に解説	
3	パターン検定 実技過去問題	5	過去問題を参考に解説	
4	パターン検定 実技模擬練習	5	過去問題を参考に解説	
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
間違いやすいポイントを重点的に復習し、合格できる方法を身につける				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
パターン検定3級取得		講義40%・実習60%	学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	VMD	2年／後期	0.25	必修
担当講師	川瀬 泰子	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
ショップレイアウト提案の指示が出来る人材の育成				
授業内容				
ブランディングとマーケティングを考えたうえでディストリビュート、コントロール方法など。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	商品企画について	1	量産注意にもとづいた企画の提案	
2	M A P 作成	1	オリジナルマップの作成	
3	シュミレーション	1	演習	
4	プレゼンテーション	1	課題発表	
5	フィードバック	1	まとめ	
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
トレンドや社会動向へ関心を持ち、店頭リサーチを日頃から実施することでより理解が深まる				
使用教材				
プリントを配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
アパレル商品企画とアイテム作成の一連の流れを理解する		講義20％・実習80％	学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	品質管理・クレーム	2年／後期	0.15	必修
担当講師	川湊 泰子	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
アパレル製品の計数や納期について、トラブルの解消法を学ぶ				
授業内容				
レジュメに沿って演習				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	品質管理・クレーム①	1	ロールプレイングにて実践	
2	品質管理・クレーム②	1	ロールプレイングにて実践	
3	品質管理・クレーム③	1	ロールプレイングにて実践	
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
事前準備をしっかりとする				
使用教材				
レジュメ配布				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
ファッション分野における品質の		（例）講義20％・実習80％	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	IT（ビジネス）	2年／前期	0.5	必修
担当講師	大浦　のぞみ	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
Illustrator・Photoshop等を社会に出て、スムーズに作業できるよう応用力をつけるための基礎を学ぶ。				
授業内容				
Illustrator・Photoshop等のソフトを使用しプレゼンテーション資料の作成や、より実践的な技術や手法を体験し学ぶ。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	グッズデザイン画	4	デザインの提案・デザイン画製作	
2	ITイラスト	2	Photoshopを使用した着色技法	
3	イメージイラスト	2	題材のイメージ優先のデザイン製作	
4	表現	2	スクリーントーン・カラートーンの作品展開	
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
欠席した場合、次の授業までに自習しておくこと。				
使用教材				
USBメモリ・筆記用具を毎回用意しておくこと。				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
各ソフトの使い方を覚え、 駆使していけるようになる。		（例）講義20％・実習80％	課題提出 A～E評価　※C,D,Eは不認定 となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	Fビジネス検定対策	1年／前期	0.5	必修
担当講師	長尾 由貴子	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
ファッションビジネス検定の合格に向けての授業				
授業内容				
テキストや過去の問題に沿って、学ぶ。				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	検定問題①	1	マーケティング関係①	
2	検定問題②	1	マーケティング関係②	
3	検定問題③	1	マーチャンダイジング関係①	
4	検定問題④	1	マーチャンダイジング関係②	
5	検定問題⑤	1	ファッション産業（構造・企業）生産系①	
6	検定問題⑥	1	ファッション産業（構造・企業）生産系②	
7	検定問題⑦	1	ファッション産業（構造・企業）生産系③	
8	検定問題⑧	1	ファッション産業（小売関係）	
9	検定問題⑨	1	ファッションイベント情報	
10	検定問題⑩	1	ファッションに関する様々な職種	
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
使用教材				
過去問題				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
用語を覚え、意味を理解する。		講義	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	製作実習	通年	7.4	必修
担当講師	有田 裕人	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
制作の実習授業				
授業内容				
制作に向けてのフォローアップ				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	製作実習①	14	仕様書作成	
2	製作実習②	14	製図	
3	製作実習③	15	仮縫い	
4	製作実習④	15	地直し	
5	製作実習⑤	15	トワール組み立て	
6	製作実習⑥	15	トワールチェック修正	
7	製作実習⑦	15	裁断	
8	製作実習⑧	15	組み立て	
9	製作実習⑨	15	仕上げ	
10	製作実習⑩	15	発表、提出準備	
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
使用教材				
筆記用具、縫製道具				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
制作物の完成		実習	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	プロダクト縫製実習	通年	4.25	必修
担当講師	有田 裕人	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
プロダクト縫製実習の授業				
授業内容				
制作に向けてのフォローアップ				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	プロダクト縫製実習①	5	前処理	
2	プロダクト縫製実習②	10	シャツブラウスの作成	
3	プロダクト縫製実習③	10	スカートの作成	
4	プロダクト縫製実習④	10	ワンピースの作成	
5	プロダクト縫製実習⑤	10	パンツの作成	
6	プロダクト縫製実習⑥	10	薄物実習物の作成	
7	プロダクト縫製実習⑦	10	ファンデーションの作成	
8	プロダクト縫製実習⑧	10	ジャケットの作成	
9	プロダクト縫製実習⑨	10	コートの作成	
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
丁寧に仕上げること				
使用教材				
筆記用具、縫製道具				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
プロダクト縫製の完成		実習	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	学園祭実習	通年	2.5	必修
担当講師	有田 裕人	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
学園祭のファッションショーに向けた衣装の実習授業				
授業内容				
制作に向けてのフォローアップ				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	制作実習①	10	グループワーク、スケジュール設計	
2	制作実習②	10	製図～縫製パターン処理	
3	制作実習③	10	トワール組み立てからチェック修正	
4	制作実習④	10	基礎縫い、本縫い	
5	制作実習⑤	10	リハーサル	
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
提出期限を守ること				
使用教材				
筆記用具、縫製道具				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
制作物の完成		実習	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	卒業展製作実習	2年/後期	5	必修
担当講師	岡本 剛二	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
学園祭のファッションショーに向けた衣装の実習授業				
授業内容				
制作に向けてのフォローアップ				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	卒業展制作実習①	20	ポートフォリオ作成	
2	卒業展制作実習②	20	製図～縫製パターン処理	
3	卒業展制作実習③	20	トワール組み立てからチェック修正	
4	卒業展制作実習④	20	基礎縫い、本縫い	
5	卒業展制作実習⑤	20	コーディネート作成	
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
提出期限を守ること				
使用教材				
筆記用具、縫製道具				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
制作物の完成		実習	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
クリエイション	自由研究実習	通年	4	必修
担当講師	一ノ瀬 美紀	実務経験のある教員等による授業科目		
講義目的				
好きな項目を自ら設定し、その事について詳しく調べまとめあげていく				
授業内容				
自由研究に向けてのフォローアップ				
授業計画および学習課題				
項目	内容	コマ数	学習課題	
1	自由研究実習①	10		
2	自由研究実習②	10		
3	自由研究実習③	10		
4	自由研究実習④	10		
5	自由研究実習⑤	10		
6	自由研究実習⑥	10		
7	自由研究実習⑦	10		
8	自由研究実習⑧	10		
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
留意事項（履修条件）				
個々で設定した研究内容を深く掘り下げること				
使用教材				
筆記用具				
最終到達目標		学習形態	成績評価方法	
制作物の完成		実習	ノート提出 A～E評価 ※C,D,Eは不認定となる（出席重視）	