

【ファッションデザイン科 2年】

		カリキュラム	コマ数	読み替え	コマ数	担当
一般科目		コミュニケーション活動Ⅱ	30	コミュニケーション活動Ⅱ	30	菅
専門科目		ソーイングⅡ	30	ソーイングⅡ	15	戸村
		パターンメイキングⅡ	30	パターンメイキングⅡ	45	戸澤
		ドレーピングⅡ	15	ドレーピングⅡ	30	戸澤
		アパレルCADⅠ	15	アパレルCADⅠ	15	戸澤
		ファッションデザインⅡ	30	ファッションデザインⅡ	30	大谷
		アパレル素材論Ⅱ	15	アパレル素材論Ⅱ	15	鷺巣
		デザインリサーチⅡ	15	デザインリサーチⅡ	45	時田
		ファッショントレンドⅡ	15	ファッショントレンドⅡ	10	菅・相川
		デザインアプリケーションⅡ	15	デザインアプリケーションⅡ	15	佐藤
		マーケティング	15	マーケティング	15	桜井
		アントレプレナー	15	アントレプレナー	5	菅
		セルフプロデュース	15	プレゼンテーション	15	川松・菅
		ブランドプロデュースⅠ	60	ブランドプロデュースⅠA	30	菅
		接客技術	45	ブランドプロデュースⅠB	45	カルフォ
		スタイリング	15	生産管理	15	中本
選択科目	テクニカル専攻	ソーイングⅢ	30	ソーイングⅢ	60	戸村
		パターンメイキング検定Ⅰ	15			
		ドレーピングⅢ	15			
	アパレルデザイン専攻	アパレル企画	30	アパレル企画	30	佐藤
		パーソナルカラー検定	15	3DデザインⅠ	30	菅・カルフォ
		ビジネスプランニング	15			
特別科目		キャリアプランⅡ	15	キャリアプランⅡ	15	太田
		共通選択科目	30	共通選択科目	30	担当講師
年間履修時間数			480		480	
年間授業日数			180		180	

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
時間数は45分換算					
授業科目名			授業形態		学科・コース
コミュニケーション活動Ⅱ			講義・ 演習		ファッションデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通期	必修	60	2	菅 麻紀
授業の目的・目標					
クラスや学科でのグループ活動をとおして、社会性を身に着ける。ファッションに役立つ企画展・展示会などの鑑賞で視野を広げ、リクリエーションを通してコミュニケーションの大切さを学ぶ。					
授業の概要					
各種プログラムを通して、感性の向上とコミュニケーションの重要性を理解し、相手に考えや意思を伝えることを学ぶ。					
成績評価の方法					
参加意欲や姿勢・レポートなど総合的に評価する。				平常点	50%
				レポート	50%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. オリエンテーション			4		
2. "			4		
3. "			4		
4. "			4		
5. 学校行事・学科活動			4		
6. 芸術鑑賞			4		
7. "			4		
8. 健康診断			4		
9. レクリエーション			4		
10. "			4		
11. "			4		
12. "			4		
13. ファッション校外研修			4		
14. "			4		
15. "			4		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ソーイングⅡ		講義・ 演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	戸村 寿恵子
授業の目的・目標					
多くのテクニックを学び組み合わせる事で、オリジナル作品のクリエーション系の授業に繋げる。					
授業の概要					
手芸テクニックを学ぶ事で、独創的なデザインに活かせる技術を目指す。					
成績評価の方法					
作品の完成度、製作物の提出、授業態度				課題	80%
				平常点	10%
				学習意欲	10%
使用テキスト・教材					
プリント・手芸資材（生地・糸・ビーズ他等）					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	糸と生地の関係 作品説明		2		
2.	ピンキング実習説明		4		
3.	ピンキング実習仕上げ・宿題				
4.	スモッキングラテス		4		
5.	ラテス実習仕上げ				
6.	ストレートスラッシュキルト説明実習宿題		2		
7.	刺繍基礎縫い説明生地に図案の写し実習1種類				
8.	刺繍刺し方説明実習6種類		10		
9.	刺繍刺し方説明実習5種類				
10.	リボン刺繍説明実習下書き5種類				
11.	ビーズ刺繍説明実習		4		
12.	四つたたみ・スモッキング		2		
13.	ポートフォリオまとめ		2		
14.					
15.					
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
授業科目名			授業形態		学科・コース
パターンメイキングⅡ			講義・演習		グラフィックデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通期	必修	90	3	戸澤 智也子
授業の目的・目標					
パターンメイキングに必要な基礎知識、技術習得。デザインをパターンに落とす力がつく。工業用パターン、グレーディングの基本が理解できる。					
授業の概要					
1年次に学んだ知識と技術を応用発展させ、縫製工程を理解した上で工業用パターン作成技術を身につけ、パターン検定3級合格に繋げる。					
成績評価の方法					
課題評価、授業態度、出席率を総合して評価。				授業態度	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
パターンメイキング技術検定3級過去問題 パターン塾(ジャケット編・パンツ編) プリント配布					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	ジャケット原型		4		
2.	ジャケット身頃(面構成)		4		
3.	二枚袖の書き方		4		
4.	ラグラン袖の書き方		4		
5.	衿(テーラードについて)		4		
6.	衿(ショールカラーについて)		4		
7.	グレーディングとは		2		
8.	グレーディング(身頃)		4		
9.	グレーディング(袖・衿)		4		
10.	シャツカラーの書き方		2		
11.	スタンドカラーの書き方		2		
12.	フラットカラーの書き方		2		
13.	3級PM検定実技試験対策(出題課題練習)		26		
14.	3級 PM検定模擬試験		16		
15.	3級 PM検定理論試験対策		8		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			パターンメイキングⅠ、ソーイングⅡ		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ドレーピングⅡ		講義・演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通期	必修	60	2	戸澤 智也子
授業の目的・目標					
ドレーピングでアイテムを組み立てられる技術、能力が身につく。製図を立体で行えるようになる。パターンメイキング検定3級合格。					
授業の概要					
平面では表現しにくいデザインをドレーピングによってパターン製作ができるようになることで、平面と立体の2方面から製図ができるようになる。					
成績評価の方法					
課題評価、授業態度、出席率を総合して評価。				授業態度	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
パターンメイキング技術検定2・3級ガイドブック、配布プリント、過去問題プリント					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 地直し・線入れ復習			4		
2. 身頃のピン組み立て			8		
3. 衿の付け方 シャツカラー			4		
4. 衿の付け方 スタンドカラー			4		
5. 衿の付け方 セーラーカラー			4		
6. 袖の付け方 セットインスリーブ			4		
7. PM検定出題ブラウス ピン組み立て			24		
8. ジャケットピン組み立て			4		
9. 2枚袖ピン組み立て			4		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			ドレーピングⅠ		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アパレルCAD I		講義・ 演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	30	1	戸澤 智也子
授業の目的・目標					
CADのパターンメイキングの操作。簡単なパターンの入力。					
授業の概要					
CADシステムの理解とアパレル業界での必要性を認識する。CADの操作の基礎を学ぶ。					
成績評価の方法					
課題評価、授業態度、出席率を総合して評価。				授業態度	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
電卓、定規					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. アパレルCADとは			2		
2. 初期画面の説明・基本操作方法					
3. 練習問題1～20			4		
4. パーツ化と縫い代付け			4		
5. 小物パターン作成			8		
6. データの出力方法			2		
7. 仕様書作成					
(CADによるアイテム画作成→Excel出力)			2		
8. グレーディング I			6		
9. ファイル拡張子・データ保存・管理方法			2		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			CAD II		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ファッションデザインⅡ		講義・ 演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通期	必修	60	2	大谷 順
授業の目的・目標					
説得力のあるデザイン画を描く力が身に付く。就職活動で使える画力とセンスが養える。					
授業の概要					
4つのコンテストに応募して説得力のある資料作りを身につける。					
成績評価の方法					
課題評価と学習意欲による点数				課題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
資料プリント、ケント紙、彩色用具					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	YKKファスニングアワード		4		
2.	デザイン出し		4		
3.	チェック 完成		4		
4.	日暮里		4		
5.	デザイン出し		4		
6.	チェック		4		
7.	完成		4		
8.	千年大賞		4		
9.	デザイン出し		4		
10.	チェック		4		
11.	完成		4		
12.	装苑賞		4		
13.	デザイン出し		4		
14.	ポートフォリオ作成		4		
15.	ポートフォリオ完成		4		
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			ファッションデザイン画Ⅰ、		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			デザインリサーチⅡ		

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザインリサーチⅡ		講義・ 演習		ファッションデザイン科	
時間数は45分換算					
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通期	必修	90	3	時田智弘
授業の目的・目標					
生地をどう使ったら無駄が無くなるのか、そしてそれをどうデザインに落とし込み作り上げるのかを考えることができる。デザイン、パターン、縫製の3つのいずれのアプローチからデザインに挑戦することができる。					
授業の概要					
サステナブルを意識した、無駄を極力出さないパターンであったり、裁断時に出た残布もデザインに取り入れ、無駄のない生地利用を意識したデザイン+生地の二次加工（ペイント、染め、キルティング、刺繍、硬化など）を考えたデザインをしてもらいます。実際に1体制作します。デザインコンセプトは各自自由に決めてください。					
成績評価の方法					
デザインを生み出すまでのプロセス、最終デザインの面白さ、完成度と出来栄を評価します。				平常点	100%
使用テキスト・教材					
残布（提供されたもの等は自由に使って良い。）1/2 ボディを使ったデザイン出し用のトワルシーチング、2次加工用の資材は各自持ち出しで使用。					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	自己紹介、授業説明、デザイン案出し	4	16.		4
2.	1/2ボディを使用したり手を動かす	4	17.		4
3.	↓	4	18.		4
4.		4	19.		4
5.		4	20.		4
6.		4	21.		4
7.	デザイン決定	4	22.		4
8.	パターン&縫製	4	23.	発表	2
9.	↓	4	24.		
10.		4	25.		
11.		4	26.		
12.		4	27.		
13.		4	28.		
14.		4	29.		
15.		4	30.		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ファッショントレンドⅡ		講義・演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通期	必修	20	1	菅 麻紀 相川 克彦
授業の目的・目標					
パラダイムシフトの中におけるファッションの変化を理解しながら、新時代の業界人の役割を理解する。					
授業の概要					
世界のファッションビジネス&トレンドの重要なニュースを追いながら、業界の近未来を展望する。					
成績評価の方法					
課題提出および授業の出席率を総合的に評価				課題	60%
				学習意欲	40%
使用テキスト・教材					
ファッション週刊誌「WWDJAPAN」「WWDJAPAN Digital」(INFASパブリケーションズ)					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. WWD JAPAN紙面よりトピック解説			2		
2. "			2		
3. "			2		
4. "			2		
5. "			2		
6. "			2		
7. "			2		
8. "			2		
9. "			2		
10. "			2		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
時間数は45分換算					
授業科目名			授業形態		学科・コース
デザインアプリケーションⅡ			講義・演習		ファッションデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通期	必修	30	1	佐藤 功人
授業の目的・目標					
<p>・アパレルメーカーの様々なシーンで必要となるファッションデザイン画、特に企画や展示会などの資料作成に欠かせないハンガーイラストを理解しIllustratorのソフトを使って描けるようになる。</p> <p>・トレンドを意識したアイテムやシルエットなどを意識したデザイン案を提案できる。</p>					
授業の概要					
ハンガーイラスト画について、使用目的、役割を具体的な作品、資料を紹介しながら概要を説明していく。また、服の構造や名称、細部のディテールの理解を深めながらハンガーイラストの表現方法を学ぶ。					
成績評価の方法					
課題提出 学習意欲				課題	60%
				平常点	40%
使用テキスト・教材					
パソコン、配布資料、Illustrator教科書、					
授業内容・授業計画					
服の構造を理解しながら描き方を習得・何が大きかを考察し実践する。					時間数
1.	ハンガーイラストの概要説明、業界での役割と習得目的・オリエンテーション				2
2.	Tシャツ：実物を理解し、ハンガーイラストのバランス感について考える				2
3.	Tシャツの応用：衿をつけてポロシャツを描く・ディテールについて学ぶ				4
4.	Tシャツの応用：スポーツウェアに活用できる機能線デザインに挑戦				4
5.	横編みニットウェアのハンガーイラスト				4
6.	ボトムスの描き方&考察				4
7.	アウターの描き方&考察_その1				4
8.	アウターの描き方&考察_その2（課題有）				4
9.	提出課題を見ながら今後に向けてアドバイス				2
10.					
12.					
13.					
14.					
15.					
その他				関連科目	
※単元ごと演習課題を実施する。				BD企画	
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度		
				2025年度		
				科目コード		
時間数は45分換算						
授業科目名		授業形態		学科・コース		
マーケティング		講義・演習		ファッションデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	30	1	桜井 貴斗	
授業の目的・目標						
ブランディングを学ぶことで自分たちのファッションデザイン・ブランドのより良い見せ方・伝え方を知ることができる。その結果、消費者・生活者（ブランドを買ってくれる人）にブランドの魅力を伝えることができるようになることを目指す。						
授業の概要						
①様々な事例を通してブランディングとは何か？を理解する ②自分たちのファッションデザインのブランド戦略をつくる						
成績評価の方法						
<ul style="list-style-type: none"> 課題提出（ブランド戦略に関する課題） 学習意欲（授業に取り組む姿勢） 				課題	50%	
				学習意欲	50%	
使用テキスト・教材						
配布資料						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 授業概要（&ブランド概要）			2			
2. ブランディングとは			2			
3. マーケティングとは			2			
4. ブランディング・マーケティングの事例			2			
5. ブランドコンセプトの作り方			2			
6. 市場分析・競合分析を事例とともに学ぶ			2			
7. 自分の強みの見つけ方			2			
8. ターゲットペルソナの整理			2			
9. 中間プレゼン・講評			4			
10. ブランド戦略事例&ディスカッション			2			
11. ブランド戦略事例&ディスカッション			2			
12. プレゼン前準備・ブラッシュアップ			2			
13. "			2			
14. プレゼン・講評（課題提出）			2			
15. プレゼン・講評（課題提出）			2			
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			ファッションデザイン画、デザイン研究Ⅱ			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)			年度	2025年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
アントレプレナー		講義・演習		ファッションデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通期	必修	10	1	菅 麻紀	
授業の目的・目標						
デザイン力や技術を活かしオリジナリティある事業を展開している人物から、ビジネスアイデアと起業に至ったバックグラウンドを知り、経営者とは異なる「ゼロの状態から事業を起こす創業者」としてのビジネス視点を学び、将来の指針に活かす。						
授業の概要						
アントレプレナーの概論を知り、授業回ごとゲストを招き創造が商品に発展し、起業にいたるストーリーを聴講する。						
成績評価の方法						
1. 平常点 (主体的授業参加度)				平常点	40%	
2. 学習意欲 (学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢)				学習意欲	40%	
これらの観点より総合的に評価する。				課題	20%	
使用テキスト・教材						
パソコン						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. アントレプレナーとは			2			
2. ゲスト講演			2			
3. //			2			
4. //			2			
5. //			2			
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プレゼンテーション		講義・演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	30	1	川松 夕見子・菅 麻紀
授業の目的・目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・日常の様々なシーンや仕事で活用できるプレゼンスキルとその考え方を理解する。 ・作品のコンセプトを明確にし、その魅力が相手に伝わるような伝え方を身につける。 ・聞き手が共感/納得できるストーリーを組み立て、スライドやサンプルなどのヴィジュアルに落とし込んで表現できるようにする。 					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> ・「デザイン研究」もしくは「アパレル企画」の授業成果作品を題材に、その狙いやポイントを聞く人にわかりやすく効果的に伝えられるプレゼン手法を学習する。 ・目標設定から情報整理、シナリオ構成、表現ツール、発表までのプレゼン要素を実践しながら学ぶ。 					
成績評価の方法					
プレゼンテーションの内容と発表				課題	50%
				平常点	20%
				学習意欲	30%
使用テキスト・教材					
スライドデータ					
授業内容・授業計画					
					時間数
1.	授業概要、プレゼンテーションの定義と基本要素、ウォーミングアップ演習				4
2.	個人作品のプレゼンツール作成（ストーリー構成と情報整理）				4
3.	個人作品のプレゼンツール作成（コンテンツの見せ方・伝え方）				4
4.	個人作品のプレゼンツールまとめ、台本作成と話し方				4
5.	個人作品のプレゼンテーション（全員発表）と講評				4
6.	就職活動用の資料作成とプレゼンテーション演習				10
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			アパレル企画、ソーイングⅡ、デザイン研究		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度		2025年度	
			時間数は45分換算		科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース		
ブランドプロデュース I A		講義・演習		ファッションデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	60	1	菅 麻紀	
授業の目的・目標						
マーケットやトレンドを背景にした顧客視点を取り入れ、ブランドを立ち上げる方法を学ぶ。また市場ニーズを踏まえたオリジナルデザインについて探求し具現化する。ほかチームにおける動き方を理解し、自身の役割と責任感や判断力を磨く。						
授業の概要						
オリジナル商品を企画デザインする上で、基本的な考え方やアプローチ方法を学ぶ。リサーチをベースにしたブランドの構成を組み立て企画書を作成、デザインに展開していく。						
成績評価の方法						
課題提出、学習意欲					提出課題	80%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
パソコン						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	オリジナルブランドとは		4	5.	オリジナルデザインとは	2
	・チーム編成			6.	デザインリサーチ	4
2.	リサーチ		8		・トレンドとマーケット	
	・トレンドとマーケット			7.	シーズンテーマ	2
3.	ブランド企画		10	8.	デザイン	4
	・ムードボード、コンセプト				・アイディア	
	・ターゲット				・テキスタイル、カラーリング	
	・ブランド構成			9.	テキスタイルデザイン	10
4.	企画書仕上げ		8		ハンガーイラスト	
				10.	デザイン仕上げ	8
					プレゼンテーション	
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			オリジナルブランドパターン・生産管理			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ブランドプロデュース I B		講義・ 演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必修	90	3	カルフォ 香奈
授業の目的・目標					
<p>これまで学んだ服飾造形基礎を、デザインに合わせて応用展開し、発展する力が身につく。パターンとトワルを作成しながらシルエットやディテール、テキスタイルの見直しをしてより良い作品にしていくための柔軟性を養う。チームでのプロジェクト推進力やチームワーク力、判断力を養う。</p>					
授業の概要					
<p>BD企画デザインからのつながりで、パターンを制作していく。ディテールや生地などの研究も平行させながら、ファーストパターンからトワルを制作し、修正、セカンドパターン、トワルの制作を繰り返し、商品につながるパターンを仕上げていく。ハンガーイラスト、生地サンプル、縫製ディテールなどの指示書を作成する。</p>					
成績評価の方法					
課題提出 (パターンの完成度)				課題	60%
学習意欲 (チームワークのあり方、授業に取り組む姿勢)				平常点	40%
使用テキスト・教材					
原型パターン (メンズ・レディース)、配布資料、文化ファッション大系 全テキスト					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 授業説明、デザイン・生地確認			4		
2. ファーストパターン・トワル作成、チェック			46		
3. セカンドパターン・トワル作成、チェック			28		
4. 最終・裏地・芯地パターン作成			4		
5. 各工程まとめ、要尺			4		
6. ハンガーイラスト直し・指示書作成			4		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			オリジナルブランド企画デザイン、サンプル		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度		
				2025年度		
				科目コード		
時間数は45分換算						
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ブランドプロデュースIC			講義・ 演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	中本 悦司	
授業の目的・目標						
工業用パターン・縫製仕様書・縫製依頼書を作り、工場投入を経験する。専門職の知識と技術を高めて、業界入社に備える。						
授業の概要						
専門職の職務を部分的に実践する。サンプル製作（外注）の基本的な内容や流れの理解を深める。						
成績評価の方法						
1 課題（提出率と提出された課題の完成度） 2 平常点（主体的な授業参加度） 3 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） これらを総合的に評価した上で決定する。				課題	50%	
				平常点	30%	
				学習意欲	20%	
使用テキスト・教材						
文化ファッション大系テキスト、誌上パターン塾テキスト、配布プリント						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 概要説明			2			
2. ファーストパターン、トワルチェック、修正			6			
3. セカンドパターン、トワルチェック、修正			4			
4. 縫製仕様書について			2			
5. 縫製仕様書作成			4			
6. 工業用パターンについて			2			
7. 工業用パターン製作			6			
8. 書類作成、資材梱包、発送準備			2			
9. 納品、検品			2			
その他			関連科目			
※単元ごと演習課題を実施する。			オリジナルブランド企画デザイン・パターン			
※実務経験のある教員が担当する科目である。			ソーイング、パターンメイキング			

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ソーイングⅢ		講義・ 演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	選択	120	4	戸村 寿恵子
授業の目的・目標					
仕様書を書く事で、縫製手順を知り、縫製方法、応用力が身に付く。					
授業の概要					
1年次に学んだ知識と技術を応用発展させ、縫製工程を理解した上で工業用パターン、工業用技術を身につけ、3年次へのパターン検定/ブランド/卒業制作等に繋げる。					
成績評価の方法					
作品の完成度、製作物・部分縫い（2種類）・ポートフォリオの提出、授業態度				課題	80%
				平常点	10%
				学習意欲	10%
使用テキスト・教材					
文化ファッション大系服飾造形基礎 ジャケット・ベストテキスト、洋裁道具一式、縫製工程プリント配布					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	ディテール説明リサーチ宿題	2	16.	裏地縫い合わせ・表衿付け	2
2.	ジャケットのデザインと作図説明		17.	袖作り・いせ込み説明実習・袖付	8
3.	黒板製図（ノッチドラペル・袖まで）	12	18.	やま布・肩パット付け実習	4
4.	黒板製図（ピークドラペル前身頃のみ）デザイン画宿題		19.	衿の四つ止め・表・裏の合わせ衿の中綴じ	8
5.	デザイン画チェック	2	20.	裏地袖付け・脇の中綴じ・裾上がり止め	4
6.	実物パターン作成・チェック	12	21.	裾とじ・見返し裾千鳥がけ・ラベル星止め	4
7.	仮縫い裁断・印付け・組立	10	22.	仕上げアイロン・ボタンホール・ボタン付け	4
8.	仮縫い完成・修正されたパターン完成	12	23.	提出ノートまとめ宿題	
9.	裏地のパターン製作・裁断	6			
10.	ポケット部分縫い（フラップポケット）	8			
11.	ポケット部分縫い（箱ポケット）				
12.	表布裁断芯はり	10			
13.	テープはり説明実習				
14.	ダーツ切替ポケット作り	8			
15.	肩・脇縫い・地衿付け	4			
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			ソーイングⅠ・Ⅱ		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アパレル企画		講義・演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通期	必修	60	2	佐藤 功人
授業の目的・目標					
<p>・アパレルメーカーの様々なシーンで必要となるファッションデザイン画、特に企画や展示会などの資料作成に欠かせないハンガーイラストを理解しIllustratorのソフトを使って描けるようになる。</p> <p>・クライアントの特性を理解しアジャストしたイラストデザイン案を提案できるようになる。</p>					
授業の概要					
ハンガーイラスト画について、使用目的、役割を具体的な作品、資料を紹介しながら概要を説明していく。また、服の構造や名称、細部のディテールの理解を深めながらハンガーイラストの表現方法をケースバイケースに柔軟な対応力も身につける。					
成績評価の方法					
課題提出 学習意欲				課題	60%
				平常点	40%
使用テキスト・教材					
パソコン、配布資料、Illustrator教科書、					
授業内容・授業計画					
					時間数
1. ハンガーイラストで伝える事の目的・ケースバイケースでの対応力を身につける重要性を伝える					4
2. 製作する為の指示書用のイラストと見せる為のイラストの違い（生徒の習得度合によって実践内容は考える）					4
3. 生産指示書用絵型について学ぶ_その1（生徒の習得度合によって実践内容は考える）					4
4. 生産指示書用絵型について学ぶ_その2（生徒の習得度合によって実践内容は考える）					4
5. スタイル画のアイテムをハンガーイラストにする_その1（簡略的表現）					4
6. スタイル画のアイテムをハンガーイラストにする_その2					4
7. 展示会向け（お客様向け）絵型作成_バランス感について考察_その1					4
8. 展示会向け（お客様向け）絵型作成_バランス感について考察_その2					4
9. ディテール表現について学ぶ（附属も含めたこだわり）					4
10. ディテール説明+パターンメッシュ・ロゴデザインなど					4
11. フリーデザイン（オリジナルブランド）チャレンジ_その1 スタイルリング&アイテムデザイン					4
12. フリーデザイン（オリジナルブランド）チャレンジ_その2					4
13. フリーデザイン（オリジナルブランド）チャレンジ_その3					4
14. ポートフォリオ作成に向けてレクチャー（要点・ポイント・相手がいる事を協調）					4
15. プレゼンテーション実習					4
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			BD企画		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	
				2025年度	
				科目コード	
時間数は45分換算					
授業科目名		授業形態		学科・コース	
3Dデザイン I		講義・演習		ファッションデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	選択	60	2	カルフォ香奈・菅 麻紀
授業の目的・目標					
<p>3DCGソフトウェアCLOの使用目的や基本操作を理解できる。 また、これからのファッション業界のいろんな場面で使用していけるCLOの知識や技術を身につけて、プレゼンや企画で使用できるようになる。</p>					
授業の概要					
<p>CLOにできることや利点をふまえた上で、基本操作を学ぶ。 シャツや細かいディテール、プリーツスカートの制作を通して、制作フロー、パターン編集、生地表現、着せ付け、画像レンダリングができ、企画として提案する力が身につく。</p>					
成績評価の方法					
課題提出 学習意欲				課題	60%
				平常点	40%
使用テキスト・教材					
パソコン、配布資料、CLO:Digital Modelism 教科書					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. シラバス説明、CLOインストール インターフェイス			4		
2. 基本操作 ポーズの変更			4		
3. プリントの挿入、型紙アレンジ、保存			4		
4. シャツ制作：型紙準備、身頃の縫い合せ			4		
5. 袖、衿付け、配置店			4		
6. タック、カフス			4		
7. シャツカスタム：芯地、ボタン			4		
8. ステッチ、着丈、ポケット			4		
9. 粒子間隔、マテリアル、カラーバリ			4		
10. プリーツスカート:プリーツ習得、作成			4		
11. スカート縫い合せ、スタイリング			4		
12. デザインを改変、統合			4		
13. 作品制作 1			4		
14. 作品制作 2			4		
15. プレゼンテーション			4		
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度	2025年度		
			科目コード			
授業科目名		授業形態		学科・コース		
キャリアプランⅡ		講義・演習		ファッションデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	後期	必修	30	1	太田 稔子	
授業の目的・目標						
①ビジネスマナーの基本を身につけ、社会人意識を学ぶ ②コミュニケーション能力強化し、就職活動における面接に備える ③就職に必要な提出書類の基本を学ぶ ④自己分析から自己PR等のネタ・エピソードを探す						
授業の概要						
社会人に必要な基本的ビジネスマナーを学ぶことで、企業の求める人材になるための今後の学生生活における心構えを身につける。 就職活動に必要な応募書類の基本を身につけ、自己分析から自分のネタやエピソードを見つけるノウハウを学び、今後の就職活動に備える。						
成績評価の方法						
授業態度・課題提出・出席を総合的に判断する。				課題	30%	
				平常点	40%	
				学習意欲	30%	
使用テキスト・教材						
独自に作成したワークシート及び就職に対するマナー等資料						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1.	授業の目的と進め方	ビジネスマナーの必要性 「働く」とは	2			
2.	企業の求める人材	これからの学生生活で身につけること	2			
3.	社会人意識	職場のマナー 第一印象の重要性	2			
4.	第一印象を上げるコツ	動作確認(お辞儀等)	2			
5.	ペアワーク	言語・準原語・非言語 一致と不一致	2			
6.	敬語基本	(丁寧語・尊敬語・謙譲語) 改まり語	2			
7.	信頼される言葉	クッション言葉 肯定表現 相手軸	2			
8.	学生と社会人の違い	顕在求人と潜在求人 情報収集の視野拡大	2			
9.	エントリーシートと履歴書の違い	求人票の見方	2			
10.	履歴書の書き方基本	実際に書いてみよう	2			
11.	自己PR事例とコツ	アイデア出し(語彙力を増やす)	2			
12.	NGの志望動機	面接でよく出る質問に備える	2			
13.	文章の書き方	表記上のルール 話し言葉と書き言葉	2			
14.	応募書類補足	(封筒宛名、メール、添え状) 電話アポ基本	2			
15.	エゴグラム等自己分析	応募書類のネタ探し まとめ	2			
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。						
※実務経験のある教員が担当する科目である。						