授業科目等の概要

（ファッション工科専門課程　ファッション高度専門士科）2024年度

	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	
1	○			服装造形論	ファッション業界をグローバルな視点からみつめる４年間のコース。アパレル各分野の発展を担うリーダーとなる人材の育成を目的としている。 １年次では、アパレル全般を理解するため総合的に学び、レディスを中心とした服飾全般の基礎知識と技術を習得する為に、縫製技術の基礎から綿素材のスカート、ブラウス、裏付きのウール素材のスカート、ジャケット、ワンピースを製作する。 １、基礎 ２、スカートⅠ ３、作図の基礎・体型研究 ４、ブラウス ５、スカートⅡ ６、ジャケット ７、ワンピースドレス	1・通年	120	4	○			○		○		
2	○			服装造形 デザイン		1・通年	120	4		△	○	○		○		
3	○			服装造形 パターン メーキング		1・通年	60	2		△	○	○		○		
4	○			服装造形 ソーイング		1・通年	270	9		△	○	○		○		
5	○			量産技術 概論・実習	工業用ミシン、アイロンを主とした生産機器の安全な使用方法の基礎を習得し、アパレル製品の生産について、関心を持たせる事を目的とする。 前期は、量産的手法に基づいたシャツの縫製実習を短期集中で行い、後期は講義において、実習での作業内容と通常授業における一品作りとの違いについて認識させる。	1・通年	30	1	△		○	○		○		
6	○			自由研究Ⅰ	発想力・想像力を養うため自分磨き・スキルアップを実施する。 自由にテーマを決めて作品を制作し発表する。	1・通年	60	2			○	○		○		

7	○			ファッションデザイン画Ⅰ	服作りの流れの中でファッションデザイン画の目的と役割を理解し、人体を描くための基礎画力から衣服のシルエットに対する構造を理解した技能を習得。着彩では、マーカー・色鉛筆の組み合わせで衣服の質感を具体的に表現するスキルを目指す。	1・通年	60	2			○	○		○		
8	○			クロッキー	様々なものの見方を通じ、描写の楽しさを再認識する事と合わせ、創造力を伸ばす為の観察力・イメージを見る側に伝える為の基本描写力・着装画の土台となる立体造形の描写力向上を目的とする。	1・前期	30	1			○	○		○		
9	○			服飾デザイン論Ⅰ	服飾デザインにおける色彩、形態、コンポジションについての講義及び演習を通して基礎的な知識と技術を身につけ、創造力、分析力を養うことを目標とする。 レベル設定:色彩の基礎知識や配色の基礎、形態の構成要素やデザイン展開、コンポジションのセオリーについて理解し、それぞれのテーマに沿ったビジュアル表現ができる力を有する。	1・通年	60	2		○		○		○		
10	○			西洋服装史	古代から近世18世紀までは、その時代背景を踏まえ美術史や映画によって服飾を解説していく。19世紀近代以降は、パリオートクチュール・ビジネスが確立し、ファッションが産業化していく過程を解説する。20世紀以降、デザイナーの時代が始まり、合わせてデザイン史、音楽史、映画史などにも触れながら、多方面からファッション史の理解を深める。	1・通年	60	2	○			○		○		
11	○			アパレル素材論Ⅰ	アパレル製品の主な材料であるテキスタイルとそれを構成する糸、繊維、またそれらに対する染色、仕上げ加工などに関する基礎知識について学ぶ。さらにキスタイル産業とアパレル企業の関連性などを理解できるよう指導する。	1・通年	60	2	○			○		○		
12	○			服装解剖学Ⅰ	解剖学的な人体の構造を衣服パターンと関連づけながら理解させ、美的で機能的な衣服製作に必要な人体（骨格）に関する基礎知識を学習させる。次に人体を外観から観察し、形態やプロポーションを認識させる。	1・後期	30	1	○			○		○		

13	○			ファッションビジネス概論	・ファッションビジネスの基礎知識の理解 ・ファッション産業構造の把握と専門業務の把握による職種選択のための対応	1・後期	30	1	○			○		○		
14	○			コンピュータグラフィックⅠ	グラフィック系ソフトの基本操作技術を習得し、日々の業務の中のデジタル化を意識させ、実践に繋げていく。	1・後期	30	1			○	○			○	
15	○			服飾手芸Ⅰ	服飾手芸全般における基礎知識を学び、それぞれの技術を基にして服飾造形及び服飾小物などに応用発展できるようにする。また、素材・テクニック・造形・色の組み合わせのバランス感覚を習得し、クリエイティブかつオリジナルな創作力を身につけることを目標とする	1・前期	30	1			○	○			○	
16			○	造形演習（基礎）	自分の名前（指名＝使命）はミッションである！という考えを元に、自分の名前がタイトルの造形物を作り、平面構成、コラージュ作品、再び立体作品へと展開 価値観カード：自分が何を大切な価値として生きているか、また創作しているかを可視化していくゲーム 右脳で描く：右脳を活性化するためには左脳を休ませること。逆さまに絵を描いたり、１ミリ１秒の視点 の移動で、描いている手を見ないで表現していく、などの演習。	1・後期	30	1		○		○			○	
17		○		ファッション英会話Ⅰ	基本的な文法知識を復習し、日常生活について初歩的なアウトプットができるようにする。身の回りのことやファッションに関係するトピックを選び、それに関連した英語表現を学ぶ。 文法事項の復習と補充、ロール・プレイを通した会話練習、聞き取り、英作文などを組み込んだ構成とする。	1・後期	30	1		○		○		○		
18		○		フランス語Ⅰ	初めて学ぶフランス語の音と仕組みに母国語とは異なる面白さを感じられるよう、個々の興味を促し、発音練習を楽しめるように講義を行う。「聴く、話す、読む、書く」を通じて基本文法を理解しながら、挨拶と自己紹介、平易な質疑応答が出来るレベルを目指す。映画や音楽、香り、ファッションなどの話題も紹介し、実際にフランス映画やフランス語の歌を鑑賞する機会も提供する。	1・後期	30	1		○		○			○	○

19		○		中国語Ⅰ	授業概要:中国語の発音や基礎的な文法、中国語の会話を学習する。 到達目標:中国語のピンイン(発音を表す記号)の読み書きを理解することができ、中国語の文法や単語を学び、簡単な中国語の会話ができるようになることを目標とする。 レベル設定:中国語検定 準4級程度。	1・後期	30	1		○		○			○	
20			○	コラボレーションa	企業とのコラボレーション活動により自己の可能性を発見し創造性の領域を広げる。人と人との様々なつながりと調和が必要となるため柔軟な人間力、コミニケーション能力を身につける。	1・後期	30	1			○	○			○	
21	○			特別講義・キャリア開発Ⅰ	·□ギュラーカリキュラムに含まれない関連分野の専門知識を習得する。 ·□パレル産業の現状や先輩の実体験をアドバイスされることにより将来の方向性を決めていく。	1・通年	30	1	○			○			○	
22	学年合計				17科目	1,110単位時間（37単位）										
23	○			アパレル造形論Ⅰ	・１年次に習得した基礎知識、技術をもとにアパレル造形として発展させ、トレンドを意識した商品としての価値観を加味しデザイン発想する。また、デザイン別・素材別のパターンと縫製技術を習得する。 ・個に対する服作りから不特定多数の量産への意識付けと理論の展開を図り、縫製仕様・縫製方法を理解する。 ・ドレーピングの習得を通しバランス感覚を養い、立体感とデザイン発想を各自の作品に反映させる。 １、一重パンツ　デザイン・パターン・実物製作・レポート ２、総裏どんでんジャケット　デザイン・パターン・実物製作 ３、バザー作品　デザイン・パターン・実物製作 ４、皮革作品　デザイン・パターン・実物製作・レポート ５、修了制作　デザイン・パターン・実物製作・レポート ６、ドレーピングⅠ　胸ぐせダーツの応用・スカート・ブラウス・ジャケット ７、ドレーピングⅡ　ジャケット2型	2・通年	120	4	○			○		○		
24	○			アパレル造形演習デザインⅠ		2・通年	120	4		△	○	○		○		
25	○			アパレル造形演習ドレーピングⅠ		2・通年	120	4		△	○	○		○		
26	○			アパレル造形演習実技Ⅰ		2・通年	120	4		△	○	○		○		

27	○			生産管理概論	アパレル産業の生産プロセスの基礎知識を理解する。アパレル製品の仕様や生産工程を理解し、各自のものづくりに応用できる生産知識を身につける。（基礎レベル）	2・前期	30	1	○			○		○		
28			○	商品企画演習	企業デザイナーに必要な技術/知識の習得。イラストレーター、プレゼン資料作成方法の習得。	2・後期	30	1		○		○			○	○
29	○			自由研究ⅡA	・子供服の一般知識と原型を理解し，グループで型出し・プレゼンテーションを行う。 ・一重ジャケットとのコーディネートを考えボトムスを製作する。	2・前期	30	1			○	○		○		
30	○			自由研究ⅡB		2・後期	30	1			○	○		○		
31	○			ファッションデザイン画Ⅱ	独自の発想力、デザインイメージをいかに的確に具体的に表現していくかを考える。様々な発想の手法を探り、試し、チャレンジして行きながら新たなデザインの可能性を考えていく。デザインの表現テクニックを教科し、独自の表現方法を研究していく。	2・通年	60	2			○	○			○	
32	○			色彩計画	１年次の服飾デザイン論Ｉで学んだ色彩の知識をベースに、カラーカードを使った演習課題や作品作りを通してファッション業界で必要な応用配色、色彩によるイメージ表現の方法を身に着け、最終的には、それらを応用した色彩計画の考え方を学習していく。	2・後期	30	1		○		○			○	
33	○			アパレル素材論Ⅱ	アパレル素材論Ｉで学んだ基礎知識をもとに講義・演習・実験を通し、素材特性を最大限に引き出したより完成度の高い制作をはじめ、取扱い等を含めた素材知識を身につける事を目標とする。	2・通年	60	2	○			○		○		
34	○			アパレル染色演習Ｉ	アパレルデザインを行う上　重要である素材の染色加工に関する専門知識を養う。 理論・技法・工程など実技を通し習得する。時代に沿った　各種表現方法を分析し構成する。	2・前期	30	1		○		○			○	

35	○			服装解剖学Ⅱ	１年次で学んだ服装解剖学の基礎を発展させ、筋の構造を解剖学的に理解させる。さらに動態計測（石膏計測）により、衣服製作に必要な皮膚の運動量・変化を把握させ、機能性大の衣服設計の理解を深める。	2・前期	30	1	○	△		○		○		
36	○			ファッションマーケティング	マーケティングの基礎を学び市場の細分化とその特徴を理解しファッションビジネスへの応用、活用を具体的に実行する方法を学ぶ。戦略立案から商品企画までを行い最終的に企画プロジェクトのプレゼンテーションを行い、即戦力としての知識、経験を身につける。	2・後期	30	1	○	△		○			○	○
37	○			ＣＡＤパターンメーキングⅠ	アパレル産業の設計・生産・製造のプロセスにおいて利用されている「アパレルCAD」について、その有用性を認識し活用するための技術を身につける。CADでの囲み作図や、手書きの作図をスキャナーで入力したものをデータ化し縫い代をつけるなど、工業用パターンを完成させる方法の基本的な操作を習得する。 基礎的な作業ができるレベルを目指す。	2・通年	60	2			○	○		○		
38	○			ニットアパレル造形Ⅰ	ハンドニットの一般知識（素材・道具・編み地）と棒針、鉤針の編み方の理解と作品作りの知識を習得し、ニットの可能性を広げる。	2・通年	60	2			○	○			○	
39	○			コンピュータグラフィックⅡ	グラフィック系ソフトの基本操作技術をレベルアップさせ、アパレルデザインや各種プロモーションツールの制作等、実戦に活かせるスキルを身につける。全27回。	2・通年	60	2			○	○			○	
40		○		ファッション英会話Ⅱ	高校までに学習した文法の復習と、口頭での運用力の強化を主な目標とする。 ファッションを専攻している学生を対象としているため、ファッション関連の語彙・表現を増やすことにも重点を置いたプログラムとしている。1年次に行ったプレイスメントテストの結果を基にクラスを編成し、各レベルに合わせて進度を調整する。	2・通年	60	2		○		○		○		

41		○		フランス語Ⅱ	1年後期フランス語入門を学んだ学生を対象としたクラス運営を目標とする。復習をかね、フランス語独特の音にさらに親近感を持てるよう発音練習を続け、基本的な文法・動詞の運用ができるようにする。またフランス語の簡単な日常会話、また初歩のコミュニーケーションをとることができることを目指す。	2・通年	60	2		○		○			○	
42		○		中国語Ⅱ	日常生活中でよく使う挨拶表現を深めます。復習段階では、単語を蓄積しながら文型入り、実践練習で会話表現を覚えます。 新段階では、時制のニュアンス、意思の伝え方を学びます。中検準4級基準。準中級段階では、疑問表現を学ぶほか、物事の比較・類似・比喩表現についてトレーニングします。中検4級基準。	2・通年	60	2		○		○			○	○
43			○	コラボレーションb	企業とのコラボレーション活動により自己の可能性を発見し創造性の領域を広げる。人と人との様々なつながりと調和が必要となるため柔軟な人間力、コミュニケーション能力を身につける。	2・後期	30	1			○	○			○	
44	○			特別講義・キャリア開発Ⅱ	・レギュラーカリキュラムに含まれない関連分野の専門知識を習得する。 ・アパレル産業の現状や先輩の実体験をアドバイスされることにより将来の方向性を決めていく。	2・通年	60	2	○			○			○	
45	○			校外研修	・研修を通して更に学生同士のコミュニケーションを深める。 ・企業見学を通してテキスタイルメーカーについての見聞を深める。 ・日本の歴史的文化に優れた文化財、美術作品にふれることにより感性、美意識を高める。	2・前期	30	1			○		○	○		
	学年合計				19科目	1,140単位時間（38単位）										

46	○			アパレル造 形論ⅡＡ	3年生の学生として既に習得してきたことをさらに追求しより深く研究し、平面作図からだけのデザインではなく立体からもとらえられる様、自己の可能性を発見し創造性の領域を広げる。デザイン発想から作品製作まで個性を生かした表現、テクニックの育成をする。4年生のプライベートコレクションに繋げられるよう課題を進める。 １　カジュアルウェア　デザイン／パターン／実物製作／レポート、プレゼン ２　総裏ジャケット　デザイン／パターン／実物製作／レポート、プレゼン ３　ニューフォーマルウェア　デザイン／OP・ドレープ/パターン／実物製作／レポート、プレゼン ４　ウィンターデザインコート　デザイン／パターン／実物製作／レポート／プレゼン ５　修了製作　（後期）　２体以上制作／デザイン／パターン／実物製作／レポート、プレゼン ６　ドレーピング　ストレート原型／３面構成JK／ラグランスリーブコート／フード付きテントラインセミラグランコート(説明) ※使用ボディ・・・工業ボディ	3 ・ 前 期	30	1	○			○		○		
47	○			アパレル造 形演習 デザインⅡ Ａ		3 ・ 前 期	60	2		△	○	○		○		
48	○			アパレル造 形演習 ドレーピン グⅡＡ		3 ・ 前 期	60	2		△	○	○		○		
49	○			アパレル造 形演習 実技ⅡＡ		3 ・ 前 期	90	3		△	○	○		○		
50	○			アパレル造 形論ⅡＢ		3 ・ 後 期	30	1	○			○		○		
51	○			アパレル造 形演習 デザインⅡ Ｂ		3 ・ 後 期	60	2		△	○	○		○		
52	○			アパレル造 形演習 ドレーピン グⅡＢ		3 ・ 後 期	60	2		△	○	○		○		
53	○			アパレル造 形演習 実技ⅡＢ		3 ・ 後 期	120	4		△	○	○		○		

54	○			生産演習	アパレル産業の生産プロセスのうち、縫製工場における工業的な生産方法について「セル生産方式」をベースにした実習を通して理解を深める。均一な製品を安定的かつ効率的に生産するための手法として用いられる生産指示書類の重要性も再確認する。また完成品の検品を行うことで、商品となって消費者の手に届く製品が満たすべき品質を認識することを目標とする。	3・後期	30	1		○		○		○		
55	○			アパレル商品企画・演習	ファッション業界における、企画デザイナー、デザイナーブランドのどちらにも対応出来るよう、ブランド設定、ターゲット分析、オリジナルデザインによるサンプル制作を通して、商品としての企画を学ぶ。 また生産管理や工場への注文など細部に渡り、企業で行われている仕事の内容や方法を理解する。	3・後期	30	1		△	○	○			○	○
56	○			自由研究Ⅲ	アパレル造形のカリキュラムで制作した作品のポートフォリオを制作し、プレゼンテーションを行う。 3年次で制作したポートフォリオをふまえて、4年次に向けてのマイコレクション準備に発展させる。	3・通年	60	2			○	○		○		
57	○			ファッションデザイン画ⅢA	デザイン画に求められる技術・知識の要素をカリキュラムに配分し課題ごとに構成。学生が自らのアイディアを具体的に表現できる実力を育成する。	3・前期	30	1			○	○		○		
58		○		ファッションデザイン画ⅢB	これまでに習得したデザイン展開方、表現技術をポートフォリオ形式でまとめる能力を育成する。	3・後期	30	1			○	○		○		
59	○			アパレル品質論	テキスタイルやアパレルの企画、製造、販売における品質管理に関する知識を習得し、「関連する法律を遵守する」「お客様の要求品質を満たす」ための活動ができることを目標とする。講義と演習により理解を深める。	3・後期	30	1	○	△		○			○	
60	○			テキスタイル産業論	テキスタイルがどのように作られているのか一連の流れを理解してもらう。各産地の特徴や織物、編物、染色の種類や技法について説明しテキスタイルの知識を深める。工場への依頼方法を説明し、実際に指示書を作ってみたり企業でのものづくりを体験してもらう。	3・後期	30	1	○			○			○	

61	○			服装解剖学Ⅲ	1・2年次で学習した人体の構造と運動を基礎とし、健常者だけでなく障がいをお持ちの方に関する衣服の現状と身体に起こる症状や知識について学ぶ。またグループワークで当事者の意見を取り入れた衣服製作（デザイン、制作、プレゼンテーション）をすることからコンセプトを明確にした物づくりについても理解を深める。3Dスキャナを体験し人体の動きとパターンの関係について認識を深める。	3・前期	30	1	○			○		○		
62	○			アパレルマーチャンダイジング	ファッションマーケティング・マーチャンダイジングへの理解を深める。 ブランド開発をもとに戦略立案から商品企画、プレゼンテーションまで行う事でその知識を身につける。	3・前期	30	1	○	△		○		○		
63		○		ＣＡＤパターンメーキングⅡ	アパレル産業において工業化された設計・生産・製造のプロセスを認識し、生産技術の1分野である設計に活用される『アパレルＣＡＤ』システムを利用して、工業生産設計の流れと設計の考え方・手法・方法の理解を深め、設計システムの構造とその管理と仕組み迄の内容を行う。	3・後期	30	1			○	○			○	
64		○		生産管理各論　生産企画	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。 商品企画段階で設定される、品質（Q）・原価（C）・納期（D）を高水準で成立させることを目標に、生産実務に至る準備段階から事後処理までを体系的に理解する。グローバル化に伴う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の上、各自でアパレル製品の生産企画を立案する。	3・通年	60	2	○		△	○		○		
65		○		グレーディング	グレーディングの基礎･知識･実務レベル･オペレーション操作方法の理解･習得	3・後期	30	1			○	○			○	○
66		○		ニットアパレル造形Ⅱ	ニット製品の製作工程や編立技術などを総合的に学び、アパレルの中のニットを理解できる人材を育成する。ニットに使用される素材・編地・縫製技術を商品解説と共に主に家庭用手編み機の実習を通じて理解を深める。	3・後期	30	1			○	○			○	

67	○			ニットアパレル造形（カット＆ソー）Ⅰ	美しいシルエットを作る立体裁断とTシャツ、タンクトップのパターン制作、その縫製と製品作り。平面パターンではパーカーのパターンから縫製、製品作り。	3・前期	30	1			○	○			○	○
68	○			コンピュータグラフィックⅢ	Adobe Illustratorを使用した精密な製品図の作成、企画段階での資料構成を学ぶことにより、デザイン表現、プレゼンの表現力の向上を目的とする。その他にデザインノートの作成や図案などの柄表現においても高いスキルの習得を目指す。	3・前期	30	1			○	○		○		
69		○		アクセサリーa	アクセサリーは服を引き立たせるための小道具である。新しい素材を取り込み服とのコーディネートを意識したオリジナリティの高いアートアクセサリー制作、そして服作りのヒントにと意識している。	3・後期	30	1			○	○			○	
70		○		造形演習	発想−表現−コミュニケーション　の３つを連動させながらクリエーションの力をつける。 特に自分自身を見つめ、掘り下げ、何を創り、何を発信していくのか、に気づいていく時間です。 そのための様々な発想法を提示し、自分自身を開拓していくプロセスを大切にしています。 無心に手を動かし創作する時間、それを伝えるための言葉（コンセプト）を鍛える時間をバランスよく演習していきます。	3・前期	30	1		○		○			○	
71	○			アパレル染色演習Ⅱ	1、2年次で学習した素材および染色の知識や技術をもとに、応用的な浸染・捺染法を習得する。 実習により発展的なテクスチャー表現を身に付け、アパレル作品の企画、制作力の強化につなげる。	3・前期	30	1		△	○	○		○		
72	○			３Ｄ　ＣＡＤⅠ	アパレルCADを中心とした様々なソフトウェアを活用し、3DCADを使用した着せ付けや3DCGデータ作成の基礎を身に着ける。 使用するソフトウェア：CREACOMPOⅡ、CLO、adobe　Illustrator（補助ソフト） レベル設定：コンピュータワーク3DCAD基礎レベル	3・後期	30	1			○	○		○		

73		○		ファッション英会話Ⅲ	ファッション分野の様々な場面をテーマにしたアクティビティを通して、口頭での運用力強化を図ることを主な目標とする。1年次に行ったプレイスメントテストの結果を基にクラスを編成し、各レベルに合わせて進度を調整する。	3・通年	60	2		○		○		○		
74		○		フランス語Ⅲ	フランス語を1年半学んだ学生を対象としたクラス運営を目標とする。フランス語独特の音に慣れ、基本的な文法・動詞の活用ができるようにする。またフランス語で簡単で日常的にかわす挨拶ができるように、また初歩のコミュニーケーションをフランス語でできることを目指す。	3・通年	60	2		○		○			○	
75		○		中国語Ⅲ	応用力養成:疑問詞を用いて問答式の促進を行います;夫々に合う日本語例文を示し、中国語への転換及び会話練習をします;中検2級基準。 会話練習:日常シーンに即した語彙、及び衣食住行等の中国文化と外国文化の結びつき方を習います;社会環境的なムードによって生じた異なる言語表現を習います。 服装関連:ファッション関連用語・工場用語に関する中国語語彙を習います。	3・通年	60	2		○		○			○	○
76			○	コラボレーションc	3年生の学生として既に習得してきたことをさらに追求しより深く研究し、外部講師、企業とのコラボレーション活動により自己の可能性を発見し創造性の領域を広げる。あわせて、ﾋﾞｼﾞﾈｽ戦略にあわせた作品制作や活動を実施する。個性を生かした表現方法を身につける。	3・通年	30	1			○	○			○	
77	○			特別講義・キャリア開発Ⅲ	将来のキャリアを視野に入れ、各自の専門性追及と業界・業態・職業自体への理解を深めることを目的とする。デザイナーブランド企業・デザイン事務所・アパレルメーカー・テキスタイル企業・出版等関連企業・商社などを対象として各専門分野の方々との出会いを多くし物事に対する洞察力を養う。	3・通年	60	2	○			○			○	
78			○	インターンシップⅠ	将来のキャリアを視野に入れ、各自の専門性追及と業界・業態・職業自体への理解を深めることを目的とする。審査を受けて希望するデザイナーブランド企業・デザイン事務所・アパレルメーカー・テキスタイル企業・ 出版等関連企業も対象として実務体験をする。	3・通年	60	2			○		○		○	
	学年合計				26科目	1,140単位時間（38単位）										

79	○			アパレル造形論ⅢＡ	4年生の学生として既に習得してきたことをさらに追求しより深く研究するとともに広い意味で自己の可能性を発見し、創造性の領域を広げる。デザイン発想から作品制作のプロセスの中で個々の目的に応じて個性を生かした表現・テクニックの育成をする。 ①プライベートコレクションPartⅠ/Ⅱ ・７～１０体製作・・・・デザイン・パターン・実物制作・発表（ショーまたは展示） ②ドレーピング ・パンツ　9ARレギュラーパンツボディ ・ジャケット　文化ヌードボディ（キモノスリーブ） ・コート　文化ヌードボディ ・ニューフォーマル　文化ヌードボディ ③コンテスト作品	4・前期	30	1	○			○		○		
80	○			アパレル造形演習デザインⅢＡ		4・前期	60	2		△	○	○		○		
81	○			アパレル造形演習ドレーピングⅢＡ		4・前期	30	1		△	○	○		○		
82	○			アパレル造形演習実技ⅢＡ		4・前期	60	2		△	○	○		○		
83	○			アパレル造形論ⅢＢ		4・後期	30	1	○			○		○		
84	○			アパレル造形演習デザインⅢＢ		4・後期	60	2		△	○	○		○		
85	○			アパレル造形演習ドレーピングⅢＢ		4・後期	30	1		△	○	○		○		
86	○			アパレル造形演習実技ⅢＢ		4・後期	60	2		△	○	○		○		
87		○		ニットアパレル造形（カット＆ソー）Ⅱ	カットソーの縫い見本帳作り（社会で役立つ企画資料） 編立てリブのポロ衿シャツ仕立て カットソーデザインの卒業制作　パターン～縫製・製品仕上げまでの指導協力	4・後期	30	1			○	○			○	○

88		○		アパレル染色演習Ⅲ	アパレルデザインを行う上　重要である素材の染色加工に関する専門知識を養う。 理論・技法・工程など実技を通し習得する。　時代に沿った　各種表現方法を分析し構成する。	4・通年	60	2			○	○			○	
89		○		テキスタイル企画演習	デジタルプリント機器を利用した布地制作を通してテキスタイルの知識・理解を深める。アパレルに利用されるテキスタイルを企画するという視点から、主にプリントの企画をたて、プレゼンテーションする技術・能力を身につける。	4・通年	60	2		○		○		○		
90		○		３Ｄ　ＣＡＤⅡ	PatternMagicⅡの基本操作を理解し、オリジナルの着せ付けや、デジタルトワルの見方、修正を身に着ける。Clo Enterpriseの操作方法の基礎を理解し、各仕様に合わせた設定方法や、3DCGとして出力する際の調整方法を身に着ける。	4・前期	30	1			○	○		○		
91		○		生産管理各論製品企画	授業概要＞製品（商品）企画・生産に必要な知識やルールを学習し、書式で理解し、サンプル作成を実践する。 到達目標＞グループ内でよくコミュニケーションし企画をまとめる事。実際に中国工場にサンプル依頼する事。 レベル設定＞販売可能なレベルの指示ができ、製品(商品)サンプルが指示通り上がってくること。	4・前期	30	1	△		○	○			○	
92		○		ニットデザインシステム演習	工業横編ニットの生産システムの理解、およびコンピュータ制御横編機、デザインシステムの使用方法を習得し、ニット作品の製作を通じて、アパレル業界におけるニット製品のデザイン手法や布帛とのバリエーションの組み方を考えられる人材を育てる。	4・通年	60	2			○	○		○		
93		○		コンピュータグラフィックⅣ	Adobe Illustratorを使用した精密な製品図作成の他、実務レベルでの企画書、PANTONEによるカラーリング選定、仕様書、副資材依頼書、デザインノート作成などひと通りの作業をこなし、社会に出て即戦力として通用するスキルの習得を目指す。	4・通年	60	2			○	○		○		
94		○		グラフィックワーク	Adobe Illustratorを使用した精密な製品図作成の他、実務レベルでの企画書、PANTONEによるカラーリング選定、仕様書、副資材依頼書、デザインノート作成などひと通りの作業をこなし、社会に出て即戦力として通用するスキルの習得を目指す。	4・通年	60	2			○	○		○		

95		○		アクセサリーb	服飾におけるアクセサリーの基礎知識を学び、それぞれの技術を基にして素材・テクニック・造形・色の組み合わせのバランス感覚を習得し、クリエイティブかつオリジナルな創作力を身につけることを目標とする。	4・後期	30	1			○	○			○	
96		○		雑貨企画	服飾雑貨(バッグ)の企画・生産までの流れ。ブランディング(メンズ・レディース)方法。素材の種類、説明。 デザイン、仕様書作成、図面作成、サンプル依頼	4・前期	30	1			○	○			○	○
97		○		カメラワークＡ	前、後期を通じて、４年間を通して学んだ技術を駆使し制作した作品（服）を写真を撮ることによって、新たな自己表現力を身につける。	4・前期	30	1			○	○			○	
98		○		カメラワークＢ		4・後期	30	1			○	○			○	
99			○	コラボレーションd	４年生の学生として既に習得してきたことをさらに追求し、外部講師・企業とのコラボレーション活動　により自己の可能性を発見する。また、創造性の領域を広げ個性を生かした表現方法を身につける。	4・通年	30	1			○	○			○	○
100		○		ファッション英会話Ⅳ	中・上級者向けのレベル設定とする。前期と後期の2パートに分け、前期では英語で自分の卒業制作について正確にわかりやすく相手に十分に伝わるようなプレゼンテーションができることを目指す。さらには、英文で書かれたまとまった文章には「型」が存在する。これをふまえてライティング、スピーキングといったアウトプットに特化し、論理的な思考力ができるようトレーニングをする。後期ではビジネスシーンを想定し、メールの書き方や履歴書等、自分に即したアウトプットをスピーキング、ライティングで実践する。	4・通年	60	2		○		○		○		
101	○			特別講義Ⅳ	4年生の学生として既に習得してきたことをさらに追求しより深く研究するため、各専門分野の方々との出会いを多くし物事に対する洞察力を養う。レギュラー授業には含まれない関連分野の専門知識を習得する。	4・通年	30	1	○			○			○	

102		○		インターンシップⅡa	将来のキャリアを視野に入れ、各自の専門性追及と業界・業態・職業自体への理解を深めることを目的とする。審査を受けて希望するデザイナーブランド企業・デザイン事務所・アパレルメーカー・テキスタイル企業・出版等関連企業も対象として実務体験をする。	4・通年	60	2			○		○		○	
103		○		インターンシップⅡb		4・通年	60	2			○		○		○	
104	○			卒業研究・創作	4年次の学生として既に習得してきたテクニックを更に追及する。そして自己の更なる可能性を発見し、クリエイティブなデザイン発想・オリジナリティを生かした表現でファッションクリエーションを考えてマイコレクションに展開し制作する。集大成とし卒業制作ショー・展示にて各自表現する。	4・通年	240	8			○	○		○		
	学年合計				17科目	960単位時間（32単位）										
	総合計				79科目	4,350単位時間（145単位）										

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	最終学年の修了、卒業必須単位数の取得	１学年の学期区分	2 期
履修方法：	単位の取得、出欠席状況、課題提出・試験などにより評価をうけ修了すること	１学期の授業期間	15 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法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。