

## 授業科目等の概要

必修	選択必修	自由選択	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	
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
1	○		帽子デザイン a I	布帛帽子についての基礎知識を学び、デザインとパターンの基礎技法を習得する。	1・通年	30	1			○	○		○			
2	○		帽子パターンメーキング I	1 帽子の基礎知識 2 ベレー 3 クロッシュ 4 キャスケット・ハンチング(ポリ芯を使ったブリムのある帽子の制作)	1・通年	30	1			○	○		○			
3	○		帽子制作実技 a I		1・通年	60	2			○	○		○			
4	○		帽子デザイン b I	帽子の専門材料の特徴を理解し、木型を使用した制作方法を習得する。また、素材の特徴に合ったデザイン発想や装飾方法、トータルコーディネートの決め手としての帽子のデザインを考える力を身につける。	1・通年	60	2			○	○		○			
5	○		帽子制作実技 b IA	1 帽子の基礎知識（帽子専門の材料・道具について） 2 手縫い練習（ブレードの手縫い練習） 3 ブレードを使った帽子 4 夏物帽体を使った帽子 5 フェルト帽体を使った帽子 6 バザー作品（市場調査をもとにフェルト帽体を使った作品制作）	1・前期	90	3			○	○		○			
6	○		帽子制作実技 b IB	7 カクテルハット基礎練習 8 修了作品（自分でテーマを決めたオリジナル作品）	1・後期	60	2			○	○		○			
7	○		アートフラワー	アートフラワーの基本的な知識と技術を実習により習得。専門分野に於いて活用できるレベルを目指す。	1・前期	30	1			○	○		○			
8	○		アクセサリー	・ジュエリー・アクセサリー商品の基礎知識の習得。 ・アクセサリー制作における各種素材の扱いと基礎的技法の習得。 ・アクセサリー制作における用具の扱い方を制作実習にて習得する。	1・後期	60	2			○	○		○	○		

9	○		素材論	アパレル製品や各自制作物の素材に关心を持たせることを目標とし、アパレル(衣服)の構成要素である繊維、糸、布地の種類や特徴についての基礎的知識を習得させる。さらに代表的な綿、毛、絹織物の種類に関して、教材(テキスタイルファブリック)を活用しながら、糸の構造や織物組織などの特徴に着目させ理解を図る。	1 ・ 通年	60	2	○	○	○	○	
10	○		自由研究	各課題や個人の自由実習。 通常授業以外の制作や、コンテスト参加、美術館見学などによる、各個人のレベルアップ。	1 ・ 通年	60	2		○	○	○	
11	○		服飾造形	服飾造形としての一般知識、原型の作図方法、縫製の基礎を理解させる。 衣服制作をとおして衣服の構造を理解し、ファッショニ衣料としてのテキスタイルを関連させ指導する。 衣服造形の基礎、服飾造形概説、シャツブラウスの基礎知識・縫製	1 ・ 前期	30	1		○	○	○	
12	○		ハンドクラフト	各種のクラフトテクニックを、エンブロイダリーと布の加工に大別し、基礎的なテクニックを幅広く学習する。 特に、帽子・バッグ・シューズ・アクセサリー等のグッズ制作に、応用することをイメージしながら実習させる。 併せて、学習したテクニックが使われている実際の商品などの資料を集め、ブックの形式で完成させる。 それにより、テクニックだけにとらわれない応用性を身につけさせる。	1 ・ 通年	60	2		○	○	○	
13	○		染色演習	染色に関する基礎的な知識と技術を、各実習を通して習得し、それをもとにアパレルやアパレル小物の制作に応用展開できる能力を養う。 さらに、染色・加工の観点からテキスタイルについての理解を深めることを目標とする。	1 ・ 前期	30	1		○	○	○	
14	○		色彩論・演習	ファッショニの色彩に関する基礎的な知識と技術を、講義と実習を通して身につける。 色彩の体系、色彩の科学、色彩心理、配色の基礎について学び、ファッショニ工芸の現場で生かすことを目標とする。	1 ・ 前期	30	1	△	○	○	○	
15	○		造形演習	ファッショニ工芸の各分野における専門性とは別に、すべての造形行為に通底する基礎的な能力を身につけ、デザインを行う上で必要となる想像力や思考力、基本的な造形力の習得を図ります。	1 ・ 通年	60	2		○	○	○	
16	○		デッサン	モチーフを実際に観察して描く訓練を重ねることで、デザインイメージを見る側に伝える為の基本描写能力と、創造力の元となる視点・気付きの習得を目的とする。デザイン画の前段階として、モチーフの構造を透視化する力・線や面による立体表現・質感表現を主に学ぶ。	1 ・ 通年	60	2		○	○	○	

17	○			ファッショングッズデザイン画 I	基礎的なドローイングテクニック、アクリルガッシュを使用した彩色テクニックの習得を目標に指導。 また、ファッショングッズをデザイン提案するためのデザイン画として、ファッショングッズ単体だけでなく衣服との着装、コーディネートを含めた表現力を育成。	1 ・ 通年	60	2			○	○	○		
18	○			グラフィックワーク I	Photoshopの基本操作を習得し、画像の切り抜き・合成ができるようになる。Illustrator初心者を対象に、ソフトの基本操作を習得し、ペンツールの描画方法、連続柄の作成方法、回転・反転ツール等の操作を身につける。	1 ・ 通年	60	2			○	○	○		
19	○			ファッショニングビジネス概論	・ファッショニングビジネスの基礎知識の理解 ・ファッショニング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	○		○	○			
20	○			デザインプランニング演習	デザインに至るまでのプロセス・テーマの掘り下げ・コンセプトの固め方 企業・フリーランスデザイナーが行っている作業を実践すると共にプレゼンテーション能力を身につける。	1 ・ 後期	30	1		○	○	○	○		
21	○			キャリア開発	学生が志望する就職先に内定するために必要な「就職力」を講義+実習を通して身につける。	1 ・ 後期	30	1		○	○	○	○		
22	○			特別講義 I	学内外の講師による、レギュラー授業以外の講義・実習。 専門分野だけではなく、他分野の講師による講義を通して幅広い知識を得て視野を広げる。 学校生活や各業界における基本的な知識の習得。就職につながる業界の専門知識の習得。	1 ・ 通年	30	1	○		○	○	○		
23			○	インターンシップ I	企業研修を通して、実践の場から業界の仕事の内容を認識するとともに、学校教育では授業できない実務を学ぶ。 また、社会人としてのマナーを身につけ、就職に対する意識の向上をはかる。	1 ・ 通年	30	1			○	○	○		
合計					22科目	1,050単位時間 (35単位)									
24	○			帽子デザイン a II	布帛を中心とした素材別の縫製方法を理解し、デザインと素材に合ったテクニックを研究して完成度の高い作品制作を目指す。立体裁断を学ぶことにより平面パターンの理解を深め、パターンを応用展開できる力を養う。	2 ・ 通年	30	1			○	○	○		
25	○			帽子パターンメーキング II		2 ・ 通年	60	2			○	○	○		
26	○			帽子制作実技 a II		2 ・ 通年	150	5			○	○	○		

27	○		帽子デザイン b II		2 ・ 通 年	30	1			○	○	○	
28	○		帽子制作実技 b II A	デザインに合ったフォルムと、頭の形に合った元型の制作方法を習得する。 素材の用い方について創意工夫し、作品制作における表現方法の幅を広げるとともに、デザイン力の向上を図る。	2 ・ 前 期	60	2			○	○	○	
29	○		帽子制作実技 b II B		2 ・ 後 期	150	5			○	○	○	
30	○		帽子商品概論	帽子の商品としての価値観や知識を深め、業界や生産の仕組みを理解する。 企業デザイナーとして、ファッショントレンドや、地域性、価格帯別による違いなどからも商品提案できることを目標とする。	2 ・ 前 期	30	1	○		○	○		
31	○		造形デザイン	ファッショング工芸の各専門分野に活かすことのできる、立体造形能力のさらなる向上を図り、デザインの思考と展開の方法の拡張を目指します。造形行為によりみずからの構想を形にし、モノと空間性への理解を深めることで、各専門分野に通底する総合的な造形感覚の習得を目指します。	2 ・ 前 期	30	1			○	○	○	
32	○		ファッショングッズデザイン画 II	デザインワークのうえで即戦力として使えるファッショングッズデザイン画の習得と個々の創作デザインの強化、就職活用できるポートフォリオ一端の課題作成、及び企画構成ができるスキルの強化	2 ・ 通 年	60	2			○	○	○	
33	○		グラフィックワーク II	Photoshop・Illustrator初心者を対象とし、Photoshopでは、画像の切り抜き・合成・手描きデザイン画の着彩ができるようになることを目標とする。Illustratorでは、マップのレイアウトデザインができるようになることを目標とする。	2 ・ 通 年	60	2			○	○	○	
34	○		ファッショニングマーケティング	ファッショニングマーケティング、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。	2 ・ 前 期	30	1	○		○	○	○	

35	○		西洋服装史	衣服の起源を始めとし、古代から現代までの西洋服飾の変遷を時代背景、文化的背景と結びつけながら解説します。過去の衣服と現代ファッショントとの関連性にも着目しながら学び、得た知識をあらゆるデザイン分野に活かせることを目標とします。	2 ・ 前 期	30	1	○		○		○
36	○		現代ファッショント論	現代において国際的に流通している“グラジュアリーブランド”は、流行を牽引するだけでなく、全世代の強い憧れの的でもある。それらには長い歴史があり、時代の流れを読みながら発展してきたブランドがほとんどだ。さらに21世紀に向けて環境問題と向き合い、“サステナブルファッショント”を提案するブランドも数多い。この講座では著名なラグジュアリーブランドの成り立ちと現在の動向、そして未来への展望を掘り下げる。	2 ・ 後 期	30	1	○		○		○
37	○		レザーグッズ a	レザーグッズであるバッグの制作を通して、レザーの知識と縫製技術を習得する。基本となる型紙の取り方、縫製準備、縫製を曲げまちのトートバッグで演習し、その後、通しまち、横まち、小判底のいづれかのまちを用いた、縫い返し仕様のオリジナルデザインのバッグを制作することで、応用力を養う。	2 ・ 前 期	60	2		○	○		○
38	○		レザーグッズ b	ファッショント小物を総合的に企画デザインするため、各種皮革素材の特性と制作技法についての知識を習得する。ラムレザーを用いた手袋の制作方法を学び、デザインの発想の幅を広げる。	2 ・ 後 期	30	1		○	○		○
39	○		ニットグッズ	ニットの帽子や小物をデザインするために必要な知識を身に着け、商品のデザイン提案ができるとを目標とする。また、ハンドニット（かぎ針編みや棒針編み）の編み方の実習を通じ、クリエーションの可能性を広げる。	2 ・ 前 期	30	1		○	○		○
40	○		英会話	基礎的な文法の確認、英語圏の文化に根ざした会話力の強化、ファッショント関連の語彙や表現の習得を図りながら、発話を通して英語運用力の向上を目指す。将来、英語を駆使してファッショント業界でグローバルに活躍するための基礎固めをする授業。	2 ・ 前 期	30	1	○	○			○

41	○		特別講義Ⅱ	ファッショングッズ全般のトレンド情報、またクリエーター・企業デザイナーの仕事、特殊技法やその活用方法などを学び、多方面にわたる講師による講義や実習を通して、専門科目のより一層の充実を図ることを目標とする。	2 ・ 通 年	30	1	○		○	○	○	
42	○		校外研修	各アイテム及び副資材を扱う産地の企業・工場見学を通してより専門的な知識を得るとともに、就職を見据えたより深い理解の修得をはかる。また、集団行動による協調性やコミュニケーション力を養う。 ※ファッショントキスタイル科、バッグデザイン科、ジュエリーデザイン科、シューズデザイン科と合同	2 ・ 通 年	30	1		○	○	○		
43		○	インターンシップⅡ	就業体験を通して、実践の場から業界の仕事の内容を認識するとともに、学校教育では授業できない実務を学ぶ。また、社会人としてのマナーを身につけ、希望する業種、職種と合致しているかを確認し、就職に対する意識の向上をはかる。	2 ・ 通 年	30	1		○	○	○		
44	○		卒業研究・創作	卒業作品として、各自が研究テーマを設定し、様々な制作技法を駆使して2年間のまとめて相応しいオリジナル作品をデザイン、制作する。 また、展示発表を通して、企画、運営方法とチームワークを学ぶとともに、作品をより良く見せることの重要性も学ぶ。	2 ・ 後 期	120	4		○	○	○		
合計				20科目	1,080単位時間 (36単位)								
総合計				42科目	2,130単位時間 (71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	
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	

(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、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。