

授業科目等の概要

(ファッション工科専門課程 インダストリアルマーチャンダイジング科) 2024年度 1年次 ファッション工科基礎科															
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 I	<ul style="list-style-type: none"> ・衣服全般の基礎知識を習得する。(縫合の基礎、作図基礎理論、体型観察) ・服作りの基礎となる服の構造、デザイン表現、作図方法、素材の扱い方、縫製方法を各アイテムにおいて習得する。 ・バザー作品を通し、ボランティア精神の育成と既製服としてのデザイン、縫製法、検品、販売までの流れを学習する。 ・ドレーピングの基礎知識を習得する。(ボディについて、布の準備、基礎ドレーピング・マーキング・ドラフティング) 	1・通年	120	4	○			○		○		
2	○		服装造形デザイン I	<ul style="list-style-type: none"> 1 基礎 (一般知識・縫い方の基礎) 基礎縫いAミシン縫い・B手縫い 2 体型研究 身頃原型・スカート原型 (1/4・実物作図) ・トワール製作・試着補正・レポート) 3 スカート I 	1・通年	120	4			○	○		○		
3	○		服装造形パターンメイキング I	<ul style="list-style-type: none"> デザイン・パターン・実物製作・レポート 4 シャツブラウス I デザイン・パターン・実物製作・レポート 6 子供服 デザイン・パターン・実物製作・レポート 7 スカート II デザイン・パターン・実物製作・レポート 8 ジャケット I デザイン・パターン・実物製作・レポート 9 ワンピースドレス I デザイン・パターン・実物製作・レポート 	1・通年	120	4			○	○		○		
4	○		服装造形ソーイング I	<ul style="list-style-type: none"> デザイン・パターン・実物製作・レポート 10 パンツ I デザイン・パターン・実物製作・レポート (生産管理概論実物製作) 11 ドレーピング基礎 (文化ボディ) 胸ぐせダーツのバリエーション (シヨルダダーツ) 12 試験対策 	1・通年	210	7			○	○		○		

5	○			量産技術概論・実習	<p>アパレル製品の生産について関心を持たせ、一品作りと量産の違いについて認識させること目標とする。</p> <p>実習として工業用ミシン・アイロンを主とした生産機器の安全な使用方法を習得する。</p> <p>生産指示書類の見方に関する講義や特殊機器見学を行い工業生産に関する理解を深める。</p>	1・通年	30	1	○		△	○	○				
6	○			自由研究ⅠA	<ul style="list-style-type: none"> レギュラー授業で不足していることを講義等で補う 川上産業である産地見学を行うことでテキスタイルについての造形を深め各自の作品作りに生かす。 上級見学を行い各自の進路について考える。 	1・前期	30	1			○	○	○				
7	○			自由研究ⅠB	<ul style="list-style-type: none"> 服装造形の全ての細目において、各自興味を持ったテーマについて研究する。 各自の目標に合わせ既習細目におけるレベルの向上をはかる。 個々の能力に合わせて知識・技術を応用発展させ、各自の専門性を追及する。 発表会（展示会）を行うことにより、プレゼンテーション能力を養う。 	1・後期	30	1			○	○	○				
8	○			ファッションビジネス概論	<ul style="list-style-type: none"> 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	○			○	○				
9	○			ファッションデザイン画Ⅰ	<p>服の土台となる人体とポーズを理解し、身体と衣服の関連性・服のデザインを描いて表現する力を身につける。マーカーを中心に、多様なアパレル素材の彩色方法を学び、個々のデザイン性に合わせた表現方法を育む。</p>	1・通年	60	2			○	○	○				
10	○			クロッキー	<p>様々なものの見方を通じ、ものを見て描く事・表現につながる描写と楽しさを再認識する事と合わせ、個性を伸ばす為の観察力・デザインイメージを見る側に伝える基本描写能力・表現能力の習得を目的とする。</p>	1・通年	30	1			○	○	○				
11	○			西洋服装史	<p>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。</p> <p>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。</p>	1・通年	60	2	○			○	○				

12	○			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	○	○	○							
13	○			アパレル素材論Ⅰ	アパレル製品や各自制作物の素材に関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	○	○	○							
14	○			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	○	○	○							
15	○			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に関する基礎知識を学習させる。人体を外観から観察し、形態やプロポーションを認識する方法を学ばせる。	1・後期	30	1	○	○	○							
16	○			英会話	日常生活またはファッションに関係する事例からトピックを選び、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・プレイを通じた会話練習、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	○	○	○							
17	○			キャリア開発Ⅰ	チーム作業、ポートフォリオ作成を通して、仕事の流れや職種の理解、組織活動への意識を深め、「仕事」「働く」という観点からの自身の今後のキャリア（将来）、今後学ぶべきことを考える。 また、グループ、個人のポートフォリオの作成、毎回のプレゼンテーションを通して、プレゼンテーションの基本やポートフォリオの作り方を理解する。	1・通年	30	1	○	○	○	○						
18	○			特別講義Ⅰ	・ファッション業界の各分野において幅広い知識・技術を修得すると共に、各自の専門性を考える動機付けを目標とする。 ・レギュラー授業で包括できない部分の専門関連分野の知識を習得する。	1・通年	30	1	○	○	○							

25	○		生産管理概論	アパレル産業の生産プロセスを、縫製工場とアパレルメーカーの双方から捉え、工業生産についての理解を深めることを目標とする。また、縫製仕様書や加工・裁断・芯貼り指図書や工程分析表などの作成を通して、生産情報の伝達・管理手法や量産的な考え方を学習し、基礎レベルの習得を目指す。	2・前期	30	1	○		○		○							
26	○		自由研究Ⅱa	アパレル造形のカリキュラムを応用発展させ、カリキュラムの特色を生かしたコンセプトの設定や発表のを行う。	2・通年	30	1			○	○		○						
27	○		自由研究Ⅱb		2・通年	30	1			○	○		○						
28	○		ファッションマーケティングⅠ	社会においてファッションがどのような位置付けにあり、それぞれがどのように作用し合っているかを、時事ネタなどを引用して解説。ファッション業界で働く上で必要な「俯瞰して物事を捉える視点」を養っていく。	2・通年	60	2	○			○							○	
29	○		ビジュアルマーチャンダイジング	VMD全般（概略、基礎的な技術など）通年を通して講義・演習を交えながら行う。VMDの役割を知ることは、関係性のある様々な人たちからの情報と共に、より良い売り方政策に繋がること、またこれまでのVMDから近年変化のある売場づくりの重要性も知ってもらうことを目的とする。VMDは繋ぐ役目があるため、コミュニケーション力の向上も合わせて伝えていくプランにしています。	2・通年	60	2			○	○							○	
30	○		色彩計画Ⅰ	1年次『服飾デザイン論』で習得した色彩の基礎を発展的に学習する。配色やイメージ表現などの基本的な色彩スキルをトレーニングしたのち、コンセプト策定からプレゼンテーションまでの色彩計画の考え方を演習を通して学習する。	2・通年	60	2		○		○							○	○
31	○		セールスワークⅠ	・ 販売員としての基本マナーや立ち居振る舞いを身に付ける ・ 接客販売の基本の流れを理解し、接客の楽しさ、難しさをロールプレイングを通して学ぶ ・ 販売員の重要性、必要性を理解する	3・前期	30	1	△			○	○						○	
32	○		ファッションデザイン画Ⅱ	ブランド構成に必要な着装表現と製品図を相手に伝わるように描く技術を養う。個々のレベルに合わせた指導を行い、個性を伸ばしつつ、目的に合ったファッションデザイン画の指導を行う。	2・前期	30	1				○	○						○	

41	○		特別講義Ⅱ	アパレル産業の現状を主に卒業生から企業目線や実体験のアドバイス、さらに科の特色に沿った知識として講義、実習をうける。	2・通年	60	2	○		○		○							
42	○		校外研修Ⅱ	日本の伝統文化に触れる機会を持ち、感性を高める。 また、アパレル企業や工場を見学し、新しい技術や長年培われた地場産業の技術を学ぶ。	2・後期	30	1			○		○	○						
43		○	企業・学内研修 a	アパレル業界の現場・現状を把握させるためにアパレル企業で実際に研修を受けることで学校教育では体験出来ない実学を学ぶ。	2・後期	30	1			○		○	○	○	○				
44		○	企業・学内研修 b	また、企業研修に参加しない学生は学内研修を受講し、日常で学べない知識を得る。	2・後期	30	1			○		○	○	○	○				
45			○	コラボレーション b	科の特色の科目や特別講義で習得した知識を活用し、外部講師、企業とのコラボレーション活動をグループで参加する。	2・通年	30	1			○	○		○	○				
学科合計				23科目	1,170単位時間 (39単位)														
46	○		マーチャンダイジング論Ⅱ	前年の「MD論Ⅰ」内容を踏まえて、各種のMD類型に合わせて商品構成を組み、PDCAサイクルを回しながら チーム成果に貢献できるMDの育成を目指す。また、MD以外の職種に就く学生にも、ブランド運営におけるMDの役割を理解し、各々が役割を果たすことで顧客支持が得られることを理解できるようにする。	3・通年	60	2			○		○						○	○
47	○		マーチャンダイジング演習企画	前期の企業との取り組み企画、後期の卒業制作に合わせて、それぞれをマーチャンダイジングの側面から支えるべく、「知識の整理⇒各項目仮説設定⇒点検⇒アウトプット⇒点検⇒修正⇒プレゼン」という企画フロー繰り返し。これはMDのPDCAサイクルと同様であり、卒業後の各種業務にも活用できるレベルを目指す。	3・通年	90	3			○		○							○
48	○		アパレル造形論Ⅱ	各自コンセプトに基づいたクリエイション性の高いデザインの表現力を向上させる。	3・通年	60	2			○		○		○					
49	○		アパレル造形演習 デザインⅡ	1、プライベートブランドⅠ カジレーネ株式会社とのコラボレーション デザイン・パターン・実物1stサンプル製作・プレゼンテーション	3・通年	120	4			△		○	○		○				
50	○		アパレル造形演習 実技Ⅱ	2、プライベートブランドⅡ デザイン・パターン・実物製作・プレゼンテーション	3・通年	180	6			△		○	○		○				

51	○		生産企画	アパレル管理業務をシミュレーション形式で行い、グループワークにてケーススタディを通じ、アパレル生産管理業務を体得しMDとしての実務を理解する。最終的にクライアントに向けたプレゼンテーションを行い、訴求力と論理的な思考を形成する。	3・前期	30	1	○		○										
52	○		アパレル造形演習 カット &ソー	丸編みジャージのデザイン知識 パターン作図、裁断、各種ミシン縫製仕様の実習取得。 Tシャツデザインの基礎知識と商品仕上げまでの指導。	3・前期	30	1		○		○						○	○		
53	○		CADパターンメイキング	①各自実物制作しているアイテムの実物パターンをスキャナで取り込み、整合性のとれたCADパターンに仕上げる。 ②縫製仕様書作成の際に必要なデータ作成、修正が行えるレベル。	3・通年	60	2				○	○						○		
54	○		ファッションマーケティングⅡ	KAJIF企画の商品企画と連動し、マーケティング・ブランディング・商品開発・販売戦略までを講義とグループワークで実践し、今後の商品開発に活かせるような人材を育てたい。	3・通年	60	2		○		○							○	○	
55	○		セールスワークⅡ	・販売員の重要性、必要性を理解する ・接客販売の流れとそのポイントを理解する ・販売としての基本的な立ち居振る舞い、また接客の楽しさ、難しさをロールプレイングを通して学ぶ	3・前期	30	1	△			○	○							○	
56	○		インターネットビジネスⅡ	ECサイトの基本的な仕組みを理解し、その重要性を理解する	3・通年	60	2			○		○							○	
57	○		グラフィックワークⅡ	ファッション産業におけるグラフィックの役割と有効性を理解し、ファッション表現のツールとしてパーソナルコンピュータ及び、グラフィックソフトを使う能力を身に付けると同時に、各自の企画デザイン及びプレゼンテーション能力の習得、向上を目標とする。ブランド企画に基づいた、ロゴ及びブランディングツール製作を通してグラフィックによるファッションブランディングの意識を養う。	3・通年	60	2				○	○							○	
58	○		特別講義Ⅲ	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。	3・通年	60	2		○			○							○	
59		○	コラボレーションc	企業とのコラボレーションを通して、各自コンセプトに基づいたクリエイション性の高いデザインの表現力を向上させる。	3・通年	30	1				○	○							○	○

60	○			卒業研究・創作	・マーチャンダイジング計画（ブランド設定からプレゼンテーションまで） ・ブランド商品の開発（デザイン開発及び製品製作）	3 ・ 後 期	120	4			○	○	○			
学科合計					14科目	1,020単位時間（34単位）										
総合計					60科目	3,300単位時間（110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。