

## 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	講義	演習	授業方法		場所		教員		企業等との連携
										実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
										授業方法	場所	教員	教員	教員	教員	
1	○		ジュエリー概論	ジュエリー・アクセサリーに関する様々な知識を深め、業界や流通の仕組みを理解する。ジュエリーコーディネーター検定3級合格を目指す。（試験は3月、8月）	1・前期	30	1	○			○	○				
2	○		ジュエリー素材論	ジュエリー・アクセサリーで使用される各種素材の知識、理解を深める。ジュエリーコーディネーター検定3級合格を目指す。	1・前期	30	1	○			○	○				
3	○		ジュエリーデザインI	・ジュエリーにおけるコンセプトメイキングと発想力の向上 ・市場調査やリサーチを通してインプットの方法を学び、デザインワークやコンセプトメイキングの演習でアウトプット力の強化を行う	1・通年	60	2				○	○	○			
4	○		ジュエリー制作実技I	・ジュエリー制作におけるワックスモデリング、金属加工の技法の習得 ・ジュエリー制作における用具の扱い方を制作実習にて習得 ・オリジナルでデザインしたものを作るための制作技術の習得	1・通年	210	7		△	○	○	○				
5	○		ジュエリー商品企画演習I	・商品デザイン研究（モチーフ）分析 ・ジュエリー・アクセサリー商品取り扱い店舗における市場調査によるショップ研究、定点観測に基づく商品計画。	1・後期	30	1		○		○	○				
6	○		コスチュームジュエリーI	・コスチュームジュエリーに関する情報と一般知識の習得 ・アクセサリー制作における各種素材の研究と加工技術の習得。 ・コスチュームジュエリーにおける金属加工のための技法、及び技術の習得。各種素材との組み合わせ方	1・通年	120	4				○	○	○			
7	○		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				○	○	○			

8	○	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、 ファッショング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、シャツの基礎知識・縫製	1 ・ 前 期	30	1			○	○	○	
9	○	ハンディクラフト	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をまとめ、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			○	○		○
10	○	造形演習	ファッショング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	○		○		○	
11	○	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			○	○	○	
12	○	ファッショング 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			○	○	○	
13	○	色彩論・演習	ファッショング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、ファッショング工芸の現場で生かすことを目標とする。	1 ・ 前 期	30	1	△	○		○	○	
14	○	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		○		○		○

15	○			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	○	○	○	○		
16	○			ファッショング ビジネス概論	・ ファッショングビジネスの基礎知識の理解 ・ ファッショ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	○	○	○	○		
17	○			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		○	○	○		
18	○			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	○	○	○	○		
19	○			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	○	○	○	○		
20			○	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		○	○	○		
				学年合計	19科目								1,050単位時間 (35単位)	
21	○			ジュエリー デザイン II	・ ジュエリーにおけるデザインワーク、コンセプトプランニングの演習により、インプット力、アウトプット力の強化 ・ デザイン発想力の向上 ・ プレゼンテーション力の強化	2 ・ 通 年	60	2		○	○	○		
22	○			オーダーメイ ドジュエリー	学生の自由な発想を時代の流れに融合し制作の完成度を追求、社会の変化に柔軟に対応する事を目標とする。	2 ・ 通 年	120	4		○	○		○	○
23	○			ジュエリー 制作実技 II	・ ジュエリー制作におけるワックス素材の扱いと基礎的技法の習得。 ・ ジュエ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。 ・ ジュエリーにおける金属加工のための技法、及び技術の習得。	2 ・ 通 年	150	5	△	○	○	○		

24	○	ジュエリー商品企画演習Ⅱ	ジュエリー・アクセサリー商品取り扱い店舗における市場調査によるショップ研究、定点観測に基づく商品計画。	2 ・ 前 期	30	1		○	○	○	○	
25	○	ジュエリー商品制作演習	・学生の自由な発想を時代の流れと融合させ、時代の変化に対応できる力を身に付ける ・デザイナーの仕事、職人の仕事に対する理解を深める	2 ・ 後 期	30	1		○	○	○	○	
26	○	コスチュームジュエリーⅡ	・コスチュームジュエリーに関する情報と一般知識の習得 ・アクセサリー制作における各種素材の研究と加工技術の習得。	2 ・ 通 年	120	4		○	○	○		
27	○	メタルワーク	ファッショングと親和性の高いカッティングクリスタルガラスを使ったコスチュームジュエリーをデザイン、製作するための知識と基礎的な「よせもの」技術を、座学と実技により指導。 ファッショングッズ分野においても活用できる、デザイン企画やデザイン手法を習得。また、製作現場とのコミュニケーションを図ることが出来る程度の、基礎的知識と技術の獲得。	2 ・ 通 年	60	2		○	○	○	○	
28	○	レンダリング	ジュエリーの基本表現の習得、個々の特性を引き出す可能性を様々な角度から創作デザイン考案、創作企画力や就職活動に活用できるオリジナル作品集等、デザインワーク強化を目指す。	2 ・ 通 年	60	2		○	○	○		
29	○	ジュエリーCAD I	ジュエリー業界におけるCADの有用性を伝え、3Dの基本知識を教えつつ一年間でソフトの基本操作を習得。 さらに現場での仕事を想定し、基本形状の演習を繰り返す事で立体の把握能力を養う。	2 ・ 通 年	60	2		○	○	○	○	
30	○	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		○	○	○		
31	○	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		○	○	○		

32	○	造形デザイン	ファッショ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			○	○		○
33	○	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	○		○	○		
34	○	現代ファッショ論	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”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	○	△	○			○
35	○	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		○	○	○		○
36	○	特別講義Ⅱ	ファッショ全般のトレンド情報、またグッズに関わるクリエーターや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	○			○		○
37	○	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。 ※ファッショテキスタイル科、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			○	○	○	
38	○	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			○	○	○	

39	○	卒業研究・創作	卒業制作発表展示に向けて表現力、創作力を高め、また企画、運営する能力を養うことを目標とする。 2年間の集大成として、各自が研究テーマを設定し、3点以上のシリーズで作品をデザインし創作する。また、展示発表を通して企画、運営方法とチームワークの重要性を学び、帽子デザイン科、バッグデザイン科、シューズデザイン科と共に展示、発表する。	2 ・ 後 期	120	4	○	○	○			
		学年合計		18科目								1,080単位時間 (36単位)
		総合計		37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	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。