

授業科目等の概要

(ファッション工科専門課程 ニットデザイン科) 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"> <li>・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)</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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)</li> </ul>	1・通年	120	4	○			○		○		
2	○		服装造形デザイン I	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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)</li> <li>3 スカート I</li> </ul>	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"> <li>4 デザイン・パターン・実物製作・レポート</li> <li>4 シャツブラウス I</li> <li>6 子供服</li> <li>7 スカート II</li> <li>8 ジャケット I</li> <li>9 ワンピースドレス I</li> <li>10 パンツ I</li> </ul>	1・通年	120	4			○	○		○		
4	○		服装造形ソーイング I	<ul style="list-style-type: none"> <li>11 ドレーピング基礎(文化ボディ)</li> <li>胸ぐせダーツのバリエーション(ショルダーダーツ)</li> <li>12 試験対策</li> </ul>	1・通年	210	7			○	○		○		
5	○		量産技術概論・実習	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>	1・通年	30	1	○		△	○		○		

6	○		自由研究 I A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レギュラー授業で不足していることを講義等で補う</li> <li>・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。</li> <li>・上級見学を行い各自の進路について考える。</li> </ul>	1・前期	30	1				○	○		○			
7	○		自由研究 I B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>	1・後期	30	1				○	○		○			
8	○		ファッションビジネス概論	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファッションビジネスの基礎知識の理解</li> <li>・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</li> </ul>	1・後期	30	1		○			○		○			
9	○		ファッションデザイン画 I	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。	1・通年	60	2				○	○		○			
10	○		クロッキー	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。	1・通年	30	1				○	○		○			
11	○		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		○			○		○			
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	○				○						○
19		○		コラボレーションa	・1年次では、産業とのかかわりを持つことにより、企業とその実務を知るきっかけをつくり、課外活動（コンテスト活動など）への積極的参加を推進することを目標とする。 ・個々の能力に合わせて各自の専門性を追及する。	1・ 後期	30	1				○	○						○

20				プレゼンテーション デザイン 演習	服装造形の課題を使用してプレゼンテーション資料を制作。その過程を通してプレゼンテーション資料の効果的なデザイン、情報整理など制作、実際のプレゼンテーションに必要な技術、考え方を演習を交えながら学ぶ。	1・後期	30	1		○	○	○	○
学年合計						18科目	1,110単位時間 (37単位)						
21	○			ニットアパレル 論 I	ニットに関する専門職に従事することを想定して、ニット産業界の構造からニット製品の基本的な知識までを総合的に学ぶ。ニット独自の素材の糸や編地別の表現や製作上の特徴を理解したうえで、それらを有効に生かしたデザインを発想し表現する。また個性やオリジナリティなどの表現を大切に、ニット素材による衣服作りを「デザインと製品化」の視点から教育する。2年次は編み地の特質を生かした物づくりのプロセスを習得する基礎段階とする。	2・通年	120	4	○		○	○	
22	○			ニットアパレル 演習 デザイン I		2・通年	90	3		△	○	○	○
23	○			ニットアパレル 演習 実技 I		2・通年	270	9		△	○	○	○
24	○			ニットコンピュータ システム 演習 基礎	工業用編機を用いたニット製品の生産システムを理解するため、横編みの編成原理と編み立て方法を学ぶ。デザインシステムとコンピュータ編機を使用して編地を製作し、3年次の工業ニット作品制作の基礎となる知識を養う。	2・後期	30	1		○	○	○	
25	○			ニット概論	使用素材や作成方法など、ニット全般にわたる商品と技術について、基礎的な知識を学習する。将来、デザイナーとして必要な、商品企画や物づくりのための、幅広く体系的な見識と技量の養成を目指す。具体的には、主として、ニットの代表的な商品である成型セーターの工業品としての「物づくり」に必要な、各段階での技術的知識及び管理方法とそのいろいろな実践的な応用方法を習得させる各論重視の教授を行う。	2・通年	60	2	△	○	○	○	
26	○			ドレーピング・服装造形 I A	立体裁断を通して服作りの基本理論と技術をニットとの関連性を持たせて創造表現できるように指導する。原型・胸ぐせダーツ・シャツブラウスを通して、身頃の特徴を理解させる。	2・前期	60	2			○	○	○
27	○			ドレーピング・服装造形 I B	前期 I A で学んだことを基本とし、ジャケットをドレーピングし、あわせてラグランリーブの作図法を理解させ、あきの始末や薄物の部分縫いを通してニットの各所に利用できるように指導する。	2・後期	90	3			○	○	○

28	○			ファッションデザイン画Ⅱ	ニットデザインに求められる技術・知識の要素をデザイン画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アを具体的に表現し、まとめる能力を育成する。	2・ 通年	60	2					○	○			○		
29	○			アパレル染色(ニット) 染習	染色に関する基礎的な知識と技法を、各実習を通して習得し、それをもとにアパレル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。	2・ 前期	30	1					○	○			○		
30			○	色彩計画Ⅰ	ファッション色彩における応用配色の理論と技術を講義と演習を通して身につけ、色彩計画へ展開する実践力を磨くことを目標とする。	2・ 前期	30	1					○	○			○		
31	○			服飾手芸Ⅱ	作品制作の上ではさまざまなレース技法が欠かせない。 鉤針では表現できない種類のレースを学び、創造力を養いニット作品に応用していく。レースの基礎知識を身につける。	2・ 前期	30	1					○	○			○		
32	○			ニットマーチャンダイジングⅠ	OEMODMデザイナーの実務に近い、得意先ブランド理解、MAP提案、仕様書作成などの相手のニーズに応える演習を行いながら、社会性のあるニット企画プランナー、デザイナーの育成を目標とする。2年次を基礎とし、3年次のニットマーチャンダイジングⅡにつなげる。	2・ 後期	30	1					○	○			○	○	
33			○	英会話Ⅰ	今までに学んだ基本的な文法知識を復習し、自分の作品について簡単な英語で発信できることを目標とする。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、プレゼンテーションなどを組み込んだ構成とする。基礎科で英会話を履修した学生には積み重ねとなるよう構成をしている。	2・ 前期	30	1					○	○			○		
34	○			グラフィックワーク基礎	実務において必要なパソコンの基本的な操作の習得を目指す。ソフトは現場で必須のデザイン系Adobe Illustrator/Photoshopと事務系のMicrosoft Excelを使用していく。基本操作の他に製品図や仕様書の作成など実務レベルでの流れを学ぶ。	2・ 通年	60	2						○	○			○	



41	○			ニットアパレル 論Ⅱ	<p>アパレル業界でのニットウェア専門職に従事することを想定し、ニット造形の基礎理論を基に、実際の工業製品と同じ機器を使用した物作りを主とした授業展開。商品の中のハンドニット分野とハンドニット業界の就職にも対応できる手編みの応用技術の取得も合わせて行う。クリエイティブな分野から工業製品の量産までニットの幅広いデザイン表現・知識・技術の取得を目指す。</p> <p>1. ハンドニット作品 デザイン・パターン・実物制作・レポート 鉤針カーディガンハンドニット</p> <p>2. カット&amp;リンクングジャケット デザイン・パターン・実物制作・レポート 工業機作品</p> <p>3. コラボレーション作品 デザイン・パターン・実物制作・レポート 発表 ・鉤針、棒針、工業機作品各種</p> <p>4. 部分編み・部分縫い ハンドニットの応用による高度な技術習得、工業ニット部分縫い</p> <p>5. 量産実習 デザイン・パターン・実物制作・レポート 工業機作品</p> <p>6. 求心編み作品（丸ヨーク） デザイン・パターン・実物制作・レポート 棒針作品</p> <p>7. ニットマーチャライジング作品 デザイン・パターン・実物制作・レポート ・マイブランドプレゼン 工業機作品</p> <p>8. 部分編み・部分縫い ハンドニットの応用による高度な技術習得、工業ニット部分縫い</p> <p>9. 企業研究 就職先に合わせた自由研究 実物制作またはレポート形式 入社前の準備</p>	3・ 通年	120	4	○		○	○								
42	○			ニットアパレル 演習 デザインⅡ	<p>デザイン・パターン・実物制作・レポート 鉤針、棒針、工業機作品各種</p> <p>4. 部分編み・部分縫い ハンドニットの応用による高度な技術習得、工業ニット部分縫い</p> <p>5. 量産実習 デザイン・パターン・実物制作・レポート 工業機作品</p> <p>6. 求心編み作品（丸ヨーク） デザイン・パターン・実物制作・レポート 棒針作品</p> <p>7. ニットマーチャライジング作品 デザイン・パターン・実物制作・レポート ・マイブランドプレゼン 工業機作品</p> <p>8. 部分編み・部分縫い ハンドニットの応用による高度な技術習得、工業ニット部分縫い</p> <p>9. 企業研究 就職先に合わせた自由研究 実物制作またはレポート形式 入社前の準備</p>	3・ 通年	60	2	△	○	○		○							
43	○			ニットアパレル 演習 実技Ⅱ	<p>デザイン・パターン・実物制作・レポート 棒針作品</p> <p>7. ニットマーチャライジング作品 デザイン・パターン・実物制作・レポート ・マイブランドプレゼン 工業機作品</p> <p>8. 部分編み・部分縫い ハンドニットの応用による高度な技術習得、工業ニット部分縫い</p> <p>9. 企業研究 就職先に合わせた自由研究 実物制作またはレポート形式 入社前の準備</p>	3・ 通年	270	9	△	○	○		○							
44	○			ニット造形 演習	<p>テーマに基づいた編地提案を通じて発想力を育てる。今後の作品製作に生かせる様、ニットのテクニックを応用発展させる。</p>	3・ 前期	30	1		○	○		○							
45	○			ニットコンピュータ システム演習	<p>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、特殊機器等の使用方法を習得し、ニット作品の製作を通じて、ニットアパレルの総合的理解を深める。</p>	3・ 通年	150	5		○	○		○							
46	○			ニット生産 概論	<p>ニット業界のリアルな現状説明や業務内容の説明、実務に近い形での製品企画、仕様書作成、利益計算などの演習。 PCを使った絵型作成の実演。就職後に少しでも企業の力となれる事を目標にしたカリキュラム。</p>	3・ 前期	30	1	△	○	○				○	○				

47	○			ドレーピングⅡ	2年次で学んだことを基礎とし、デザイン画から立体裁断で表現できるようにする。伸縮素材との関連性や違いを認識させながら、創作表現できるようにする。各アイテムが完成した際には全員の作品を並べて講評会を行い、良いものを見極める目を養う。	3・通年	60	2				○	○		○			
48	○			ファッションデザイン画Ⅲ	デザインワークの中でのデザイン画の必要性を再確認し、ニットデザイン画の画力UPと表現テクニックの向上を目標とする。また、就職活動に対応したポートフォリオ作成のためのデザイン画を描きまとめる中で、デザインの企画構成力を強化する。	3・通年	60	2				○	○		○			
49	○			ファッションマーケティング	テーマは、起業、副業、社内起業、デジタル、多様性。14回の授業を通して、ニットに関わる新商品やビジネス、イベント等を考え、プレゼンテーション資料を一人で作成、それぞれの生徒の、型にとらわれない個性や発想力を引き出し、そして発表する。また、グループを作り、その中でそれぞれの得意とする能力のシェアをするなど、人と関わりながら、多様性を生かしながら仕事を組み立てることも学ぶ。個人での起業や、中小企業で社内起業した場合の、マーケティングやビジネス、ブランディングのノウハウを学ぶ。	3・前期	30	1	○	△		○				○		
50	○			ニットマーチャンダイジングⅡ	企業同様の商品企画・作成を目標に即戦力になるニットデザイナーを育成。商品企画・構成、製造工程（横編工場をメインにした依頼書類などの作成）、生産・品質管理の流れを習得。	3・通年	60	2	○				○			○		
51	○			デザイン文化	デザインの原点ともいえる西洋における時代様式的美、モダンアート表現、日本の伝統美などあらゆる分野から美とその象徴性を学ぶ。各自が知識を深めるとともに、個性ある創造性が養われることを目標とする。	3・後期	30	1	○				○			○		
52		○		コラボレーションC	授業で取得した知識や技術を活用し、企業とのコラボレーション活動やコンペティションにグループまたは個人で参加する。企業とのやり取りを通じて実社会での厳しさややりがいを経験し、就職や今後の学生生活に生かす。	3・通年	30	1				○	○			○		

53	○		特別講義Ⅲ	専門科目に関する学外の専門講師や企業の方による、より特化した講義を中心に場合によっては集中授業と実習を行う。学内の講師からは身につけたい他分野の技術や知識を学ぶ。社会に出る前に幅広い知識と技術を得て視野を広げる。	3・通年	60	2	○		○		○
54	○		卒業研究・創作	3年間の集大成として、自由作品を創作。デザイン・素材・編地・技法・用具の選定、技術などの総合的な創作力を問う。作品本体に加えアクセサリーからヘアメイクまで総合的にコーディネートし、音効・照明・映像などの舞台演出を考え卒業制作ショーで発表する。	3・後期	120	4			○	○	○
学年合計				13科目	1,080単位時間 (36単位)							
合計				54科目	3,240単位時間 (108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、
- 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。