

授業科目等の概要

必修	(ファッション工芸専門課程 シューズデザイン科) 2024年度										企業等との連携	
	分類		授業科目名	授業科目概要			授業方法	場所		教員		
	選択必修	自由選択		授業時数	単位数	講義		実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任
1 ○			シューズデザイン I		120	4		○	○		○	
2 ○			シューズパターンメーキング I	シューズデザイナーとしての基礎的な知識と技術の習得を目標に、靴の歴史から基本スタイルのシューズデザイン手法を学び、基本となる短靴アイテム別の課題のオリジナル作品制作を通じて、テーマに沿ったオリジナリティーの高いシューズデザイン、パターンメーキング、製甲技術、セメント製法による基礎的な制作技術の習得を目指す。				○	○		○	
3 ○			シューズ制作実技 I		180	6		○	○		○	
4 ○			靴人間工学	足と靴の良い関係を模索するための科目で足からのアプローチを主として講義を進め理解を深める。			1・前期	30	1	△	○	○ ○
5 ○			自由研究 I	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		○ ○	○
6 ○			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		○ ○	○
7 ○			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		○ ○	○

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、シャツの基礎知識・縫製。	1 ・ 前 期	30	1			○	○	○	
9	○	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		○	○		○	
10	○	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	△	○	○	○		
11	○	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		○	○		○	
12	○	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			○	○	○	
13	○	ファッショニ ビジネス概論	・ ファッショニビジネスの基礎知識の理解 ・ ファッショニ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	○	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	○	ファッショニ 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、ファッショニ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			○	○	○	

16	○		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		○	○	○	○
17	○		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	○		○		○
18		○	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				17科目	1,050単位時間 (35単位)							
19	○		シューズデザ イン II	シューズデザイナーとして即戦力となることを目標に、シューズデザイン I で習得した基本スタイルのデザイン、設計、制作技術をもとに、より難易度の高いブーツスタイルやスニーカーなどのデザイン、パターン、制作技術を学び、その応用によるオリジナル課題作品の制作を通じて、高品質でオリジナリティの高いシューズデザイン力を身に付ける。	2 ・ 通 年	180	6		○	○		○
20	○		シューズ パターンメイ キング II	1. ブーツ基本型スタイルの型紙設計 2. ブーツオリジナル作品 (GY製法) の制作 3. スニーカー基本型スタイルの型紙設計 4. スニーカーオリジナル作品 (加硫ゴム製法) の制作 5. バザー作品 (ルームシューズ) の制作 6. 各自のオリジナルラストによるマイラスト作品の制作 7. 卒業制作 3点以上	2 ・ 通 年	180	6		○	○		○
21	○		シューズ 制作実技 II		2 ・ 通 年	240	8		○	○		○
22	○		ラストメー キング	足型計測に基づくオリジナルラストマスター モデルを製作することで、造形の感性と表現力を磨くと共に、靴のスタイル、製法による形状の違い、フィッティングに及ぼす影響、等の、ラストの重要性を学ぶ。	2 ・ 前 期	30	1		○	○		○
23	○		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		○	○		○

24	○	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			○	○	○		
25	○	ファッションマーケティング	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。	2 ・ 前 期	30	1		○	○	○			
26	○	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	○		○		○		
27	○	シユーズデザイン画Ⅱ	シユーズデザインワークの上で即戦力として使えるデザイン画の習得。就職活動に活用できる作品集(ポートフォリオ)一端の課題作成、及び創作デザインの企画構成力を目指す。	2 ・ 通 年	60	2			○	○		○	
28	○	現代ファッション論	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”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	○		○		○		
29	○	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		○	○		○		
30	○	特別講義Ⅱ	ファッション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	○		○		○		

31	○		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、帽子デザイン科と合同	2 ・ 通 年	30	1			○	○	○	
32		○	インターンシップⅡ	就業体験を通して、実践の現場から業界の仕事の内容を確認し、働くことの厳しさや社会人としてのマナーを身につけると共に、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			○	○	○	
33	○		卒業研究・創作	学校での学びの集大成として卒業作品の制作と展示発表。 各自テーマ、コンセプトを考え、3年間学んできたデザイン、パターン、製靴技術を駆使し、オリジナルシューズ3足の組作品として制作する。年度末に、帽子デザイン科、ジュエリーデザイン科、バッグデザイン科の学生と合同で卒業作品展示を企画し、各自決められた空間に、作品テーマに沿ったディスプレイを完成させる。卒業展示会の準備、広報、搬入、搬出、記録まで学生全員で役割分担して行い、展示期間中は当番制で会場に立ち、来場者に作品説明などを行うことによって、将来デザイナーとして商品コンセプトやアピールポイントをお客様に伝えるスキルと重要性を学ぶ。 作品テーマの表現力、制作日程管理、作品の完成度、評価する。	2 ・ 後 期	120	4			○	○	○	
学年合計				14科目	1,080単位時間 (36単位)				総合計				
31科目				31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。