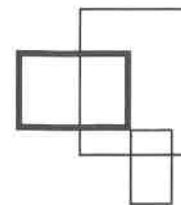




Matsuyama
Business
College

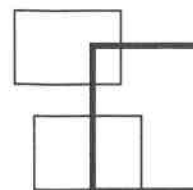
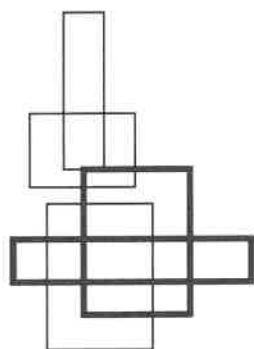


松山デザイナー専門学校

ファッションクリエイター学科

2024 年度

シラバス



ファッションデザイナーコース 2年

名前

※一年間、各自保管すること

令和6年度

服飾家政専門課程 ファッションクリエイター学科 ファッションデザイナーコース

必修/選択	区分	科目名	種別	担当者	ファッションデザイナーコース2年		
					前期	後期	単位
必修	学科共通	服飾造形Ⅲ	実習	大野幸	180		6
		パターンメイキングⅡ-A	講義	野口	60		4
		舞台衣装Ⅰ	講義	川上	30		2
		色彩学Ⅲ	講義	森田	30		2
		デジタル演習Ⅲ	実習	野田	30		1
		クリエイションデザインⅢ	実習	友廣	60		2
		服飾造形Ⅳ	実習	大野幸		180	6
		パターンメイキングⅡ-B(マーベラス)	講義	野口		60	4
		舞台衣装Ⅱ	講義	川上		30	2
		色彩学Ⅳ	講義	森田		30	2
		デジタル演習Ⅳ	実習	野田		30	1
	研修	実習	大野幸		30	1	
	コース	ブランド企画Ⅰ	講義	友廣	30		2
		クリエイションデザインⅣ	実習	友廣		60	2
ブランド企画Ⅱ		実習	友廣		60	2	
必修科目 合計					420	480	39
					900		
年間合計時間/単位数					900		39

1 講義は15～30時間を1単位とし、実習は30～45時間を1単位とする。

授業科目	服飾造形Ⅲ			時間数 (コマ数)	180 (90)	単位数	6
担当教員 (資格等)	大野 幸美			時間割	時間割参照	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科 2年		
授業科目の テーマと目的	衣服の形態、名称、着装、デザイン、素材などの知識と、実際の造形にかかわる人体の構造、計測の仕方、パターン製作、縫製用具、縫製方法、生地扱い方など、服作りに関する基本的な知識と技術の習得を目指す。						
学習到達 目標	学園祭ファッションショーでオリジナルデザイン作品を発表する。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 ブライダル衣装やイベント衣装の制作などオーダーメイドの服作りの経験を活かし、多種多様な服作りの知識と技術を指導する。					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	年間計画・Fショーについて	年間計画					
2～4	デザイン考案	学園祭Fショー デザイン画プレゼンテーション					
5～10	Fショー作品制作1点 学園祭 7月(40コマ)	パターン作成、トワル組み立て、修正、縫い代付け					
10～44		裁断、縫製、仕上げ					
45～50	ジャケット柄(36コマ)	パターン作成、トワル組み立て、修正、縫い代付け					
51～80		裁断、縫製、仕上げ					
81～82	部分縫い(2コマ)	薄物の仕立て方、袋縫、パイピング					
83～90	舞台衣装(8コマ)	舞台衣装制作					
使用テキスト 教材・教具	布、副資材他						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	提出作品のデザイン性20%、縫製技術60%、スピード20%で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	パターンメイキングⅡ-A			時間数 (コマ数)	60 (30)	単位数	4
担当教員 (資格等)	野口 陽子			時間割	時間割参照	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科2年		
授業科目の テーマと目的	ファッション業界で活躍するパターンメーカーに必要なデザイン表現技術の修得を目指す。						
学習到達 目標	デザイン画を見て各アイテムのパターンを制作できる。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 パタンナーとして実務経験のある教員が「今」のファッションを表現するパターンテク ニックと型紙の制作方法を指導する。					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	授業ガイダンス	授業、制作物について					
2	ダーツ操作のバリエーション	ウエスト・ゴージ・センター・シオルダー・アームホール・ウエスト2種					
3~5	袖のバリエーション	ランタン・ペタル・ジゴ・タック・フレアー・パフスリーブ(実寸製図)					
6~8	襟のバリエーション	スタンド・台襟付きシャツカラー・シャツ・フラット・ステン(実寸製図)					
9~10	ブラウス製図	工業用パターン作成					
11~13	ブラウス製図	仕様書作成					
14~16	トワールによる実寸組立て	トワール裁断・ピンワーク					
17	パンツ原型	パンツ概論・パンツ原型製図(縮尺製図)					
18~19	パンツのバリエーション	フレアドパンツ・ペッグトップパンツ・ベルボトムパンツ(縮尺製図)					
20~22	トワールによる実寸組立て	トワール裁断・ミシン縫製					
23~24	創作ブラウス製図	各バリエーションから組み合わせデザイン・オリジナルパターン(実寸製図)					
25~26	創作ブラウス製図	工業用パターン作成・仕様書作成					
27~29	創作ブラウス製図	トワール裁断・ピンワーク					
30	テスト	前期修了テスト					
使用テキスト 教材・教具	『パターンメイキングⅠ』他2冊 『ドレメオリジナル原型 1/5』 『ドレメニューパターンブック No 6』 他 約11点						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	課題50%、修了テスト50%の比率で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	舞台衣装Ⅰ		時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	川上 須賀代		時間割	時間割参照	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科 2年	
授業科目の テーマと目的	舞台衣装デザインに必要な表現力と発想力を身につけ、機能的な衣装制作を目指す。					
学習到達 目標	基本原型からパターン展開し、舞台衣装に対応できるオリジナルパターンと制作ができるようになる。					
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 コスチュームクリエイターとして活動している教員が、基礎的な舞台衣装制作の知識と技術を指導する				
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度					
1	衣装概論・製図	衣装制作に必要な製図方法				
2	立体検証①	袖応用・袖山の検証				
3	立体検証②	デザイン画を読み取り、製図方法を立体で検証				
4	衣装デザインについて	衣装デザイン説明と機能的パターンについて				
5～11	パターンメイキング	デザイン画を元にパターンメイキング				
12～14	トワル作成	シーチングを用いてトワル制作				
15	仮縫いフィッティング	演者に向けて仮縫いフィッティング				
使用テキスト 教材・教具						
参考図書 参考文献						
成績評価の 方法・基準	課題80%(縫製、完成度)、プレゼンテーション20%で評価する。					
履修上の 留意点				検定試験の 概要		
備考						

授業科目	色彩学Ⅲ			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	森田 えり子			時間割	金曜 1限	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科 2年 ファッションビジネス学科 2年		
授業科目の テーマと目的	「ファッション色彩Ⅰ」で学んだ色彩の基礎理論をさらに掘り下げ、ファッション業界の企画から流通にいたる様々な実務において色彩を活用できるよう考え方や手法を学ぶ。						
学習到達 目標	ファッション色彩能力検定2級合格できる知識の習得。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 色彩に関わる業務経験(下着、服飾雑貨、化粧品の商品企画開発・MD)のある講師が、その経験を活かし、色彩の実務での活用方法を指導する。					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	産業における色彩	産業と色彩					
2	〃	ファッション産業と色彩					
3~4	色彩理論-光、視覚、心理	光と色					
5	〃	色覚のしくみ					
6	〃	色彩と心理					
7	色彩体系-色名とカラーシステム	色名					
8	〃	三属性による色の表示方法					
9	〃	色見本とカラーコード					
10	配色と色彩調和	流行配色					
11	〃	調和の技術					
12	〃	色彩調和論					
13	〃	ファッション イメージとカラーコーディネーション					
14	〃	日本の古典的な配色-重ねの色目					
15	テスト	修了テスト					
使用テキスト 教材・教具	ファッション色彩Ⅱ：日本ファッション教育振興協会 ファッション色彩能力検定試験2級問題集：日本ファッション教育振興協会 カラーカード BASIC COLOR140 B6判(品番：23177) 3M スリーエム ポストイット カバーアップテープ 8.5mm(コード：31247818)						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	修了テスト100%で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要	ファッション色彩能力検定2級 2025年1月18日(土)		
備考							

授業科目	デジタル演習Ⅲ			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	1
担当教員 (資格等)	野田 光晴			時間割	時間割参照	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科 2年		
授業科目の テーマと目的	商品企画を中心にデジタルデザインで企画MAPなどを制作。						
学習到達 目標	自ら企画書を制作できプレゼンできる。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～2	ブランド企画Ⅰ	ブランディングとは コンセプトとターゲット					
3～4	ブランド企画Ⅰ	imageMAPとデザイン					
5～6	ブランド企画Ⅰ	ハンガーイラストとカテゴリーMAP					
7～8	ブランド企画Ⅰ	販促と広報					
9～10	OEMからのデザイン	ブランドリサーチ					
11～12	OEMからのデザイン	デザイン出し					
13～14	OEMからのデザイン	MAP制作					
15	OEMからのデザイン	プレゼンテーション					
使用テキスト 教材・教具	プリント配布						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	課題60%、プレゼンテーション40%で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	クリエイションデザインⅢ		時間数 (コマ数)	60 (30)	単位数	2
担当教員 (資格等)	友廣 麻紀		時間割	時間割参照	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科 2年	
授業科目の テーマと目的	インスピレーションの方法・イメージ表現・デザイン方法を習得する。					
学習到達 目標	クリエイティブなデザイン表現ができるようになるため繊維・シェイプ・ムードボードなどを作成できる。					
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 アパレルメーカーにてデザイナーの実務経験を活かして学生に指導する。				
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度					
1～2	デザイン論	自己紹介からファッションデザインを紐解く				
3～4	デザイン論	デザインフィソロフィー(ファッションデザインとはデザイナーとは何か)				
5～6	デザイン論	アートとファッションデザインとの違い				
7～8	デザイン論	オズボーンの法則(9種)からファッションデザインインスピレーション				
9～10	デザイン論	クロスリファレンス(相互参照)・シェイプ・構造				
11～12	デザイン論	ファブリックリサーチ・ムードボード				
13～14	デザイン論	コンテストBOOK				
15～16	デザイン論	リサーチとは何か・目的・対象				
17～18	デザイン論	リサーチとは何か(色・テクスチャ・模様・装飾)				
19～20	デザイン論	リサーチとは何か(アート・文化・歴史)				
21～22	デザイン論	トレンド				
23～24	デザイン論	カラーバランス				
25～26	デザイン論	リサーチ分析(レイアウトと構成)				
27～28	デザイン論のまとめ	コンテスト				
29～30	まとめ	修了テスト				
使用テキスト 教材・教具	PC、コピックチャオ、色鉛筆、水性顔料ペン、クリアファイル					
参考図書 参考文献	『生地辞典』株式会社みずしま加工 『テキスタイル用語辞典』					
成績評価の 方法・基準	発想力30%、企画力40%、デザイン力30%で評価する。					
履修上の 留意点				検定試験の 概要		
備考	各自A4ノートを準備すること。 ※コンテスト募集に対応(随時)					

授業科目	服飾造形Ⅳ		時間数 (コマ数)	180 (90)	単位数	6	
担当教員 (資格等)	大野 幸美		時間割	時間割参照	開講期	後期	
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科 2年		
授業科目の テーマと目的	衣服の形態、名称、着装、デザイン、素材などの知識と、実際の造形にかかわる人体の構造、計測の仕方、パターン製作、縫製用具、縫製方法、生地扱い方など、服作りに関する基本的な知識と技術の習得を目指す。						
学習到達 目標	トータルコーディネート制作。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 ブライダル衣装やイベント衣装の制作などオーダーメイドの服作りの経験を活かし、多種多様な服作りの知識と技術を指導する。					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～22	舞台衣装(22コマ)	舞台衣装制作					
23～27	松山コレクション(40コマ)	パターン作成、トワル組み立て・修正・縫い代付け					
39～62		裁断・縫製					
63～66	自由制作(28コマ)	パターン作成、トワル組み立て・修正・縫い代付け					
67～90		裁断・縫製					
使用テキスト 教材・教具	布、副資材他						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	提出作品のデザイン性20%、縫製技術60%、スピード20%で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	パターンメイキングⅡ-B			時間数 (コマ数)	60 (30)	単位数	4
担当教員 (資格等)	野口 陽子			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科2年		
授業科目の テーマと目的	ファッション業界で活躍するパターンメーカーに必要なデザイン表現技術の修得を目指す。						
学習到達 目標	基本型からの応用ができ、パターンからトワルを組み、立体の確認をすることができる。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 パタンナーとして実務経験のある教員が、「今」のファッションを表現するパターンテクニックと型紙の制作方法を指導する。					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～2	Tシャツ製図	サンプルを採寸しパターン制作					
3～4	実寸組立て	カットソー裁断・ミシン縫製					
5～7	スカートのバリエーション	マーメイドスカート・プリーツスカート・ヨークドスカート・エンパイアスカート					
8～9	トワルによる実寸組立て	トワル裁断・ピンワーク(スカートバリエーションから1点選ぶ)					
10	検討会	スカートバリエーションの立体を確認					
11～12	身頃続きの袖	三角マチ・ひし形マチ・5角マチ(縮尺製図)					
13～14	トワルによる組立て	トワル裁断・ミシン縫製(1型選ぶ)					
15～16	メンズシャツ製図	台襟付きシャツカラー・シャツスリーブ					
17～18	メンズシャツ製図	パーツパターン抜き出し					
19～20	メンズシャツ製図	工業用パターン・仕様書作成					
21～22	ファッション3Dモデリング 導入	ファッション3Dモデリングの基本操作説明					
23～24	ファッション3Dモデリング 基礎	3D画面で立体でパターンを作成					
25～26	ファッション3Dモデリング 応用1	3D画面で立体でパターンを作成					
27～28	ファッション3Dモデリング 応用2	3D画面で立体でパターンを作成					
29～30	テスト	後期修了テスト					
使用テキスト 教材・教具	配布プリント 『パターンメイキングⅠ』他2冊、『ドレメオリジナル原型 1/5』他 約11点						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	課題50%、修了テスト50%の比率で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	舞台衣装Ⅱ			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	川上 須賀代			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科 2年		
授業科目の テーマと目的	舞台衣装デザインに必要な表現力と発想力を身につけ、機能的な衣装制作を目指す。						
学習到達 目標	自ら課題を発見し、解決に導く力、想像力、発想力、表現力を習得する。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 コスチュームクリエイターとして活動している教員が、基礎的な舞台衣装制作の知識と技術を指導する					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～2	衣装パターン①	使用素材の確認・修正パターン作成					
3～4	トワルチェック	最終トワルチェック					
5～6	パターン修正	修正パターン作成					
7～8	裁断	使用生地のカット、芯貼り					
9～13	制作	衣装制作					
14	最終フィッティング	衣装フィッティング					
15	最終確認	修正、納品に向けて仕上げ					
使用テキスト 教材・教具							
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	課題80%(縫製、完成度)、プレゼンテーション20%で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	色彩学Ⅳ			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	森田 えり子			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科 2年 ファッションビジネス学科 2年		
授業科目の テーマと目的	「ファッション色彩Ⅰ」で学んだ色彩の基礎理論をさらに掘り下げ、ファッション業界の企画から流通に いたる様々な実務において色彩を活用できるよう考え方や手法を学ぶ。						
学習到達 目標	ファッション色彩能力検定2級合格。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 色彩に関わる業務経験(下着、服飾雑貨、化粧品の商品企画開発・MD)のある講師 が、その経験を活かし、色彩の実務での活用方法を指導する。					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	ファッション産業における 色彩計画	ファッション 業界において色彩を取り扱う姿勢、情報としての色彩					
2~3	〃	商品企画における色彩計画					
4	〃	生産段階における色彩					
5	〃	販売における色彩計画					
6	〃	パーソナルコーディネーションと色彩					
7~13	検定対策	過去問題集から模擬テスト、解答解説、試験勉強対策					
14	イメージコンサルティング	個人の魅力やニーズに応じたトレンドの取り入れ方、パーソナルカ ラー診断デモンストレーション					
15	テスト	修了テスト					
使用テキスト 教材・教具	ファッション色彩Ⅱ：日本ファッション教育振興協会 ファッション色彩能力検定試験2級問題集：日本ファッション教育振興協会 カラーカード BASIC COLOR140 B6判(品番：23177) 3M スリーエム ポストイット カバーアップテープ 8.5mm(コード：31247818)						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	模擬テスト30%、修了テスト30%、検定40%で評価する。						
履修上の 留意点			検定試験の 概要	ファッション色彩能力検定2級 2025年1月18日(土)			
備考							

授業科目	デジタル演習Ⅳ			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	1
担当教員 (資格等)	野田 光晴			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科 2年		
授業科目の テーマと目的	商品企画を中心にデジタルデザインで企画MAPなどを制作。						
学習到達 目標	自ら企画書を制作できプレゼンできる。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～2	商品企画Ⅰ						シーズン企画
3～4	商品企画Ⅰ						期中企画
5～6	商品企画Ⅰ						SDGSからの企画 環境に配慮した素材
7～8	商品企画Ⅰ						SDGSからの企画 リサイクル
9～10	ポートフォリオ						作品集の構成と見せ方
11～12	ポートフォリオ						ポートフォリオ制作
13～14	ポートフォリオ						ポートフォリオ制作
15	期末試験						修了テスト
使用テキスト 教材・教具	プリント配布						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	課題60%、修了テスト40%で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	研修			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	1
担当教員 (資格等)	大野 幸美			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションクリエイター学科 2年		
授業科目の テーマと目的	トレンド発信の早い韓国で、韓国ファッションの勉強と制作する生地や副資材の購入を行い、ファッションショー作品に使用する。						
学習到達 目標	イメージを具体化する、かつ数値の予定と併せた仕入れ業務を行う。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～2	事前準備	韓国トレンド、市場について					
3～14	研修	韓国資材購入					
15	研修まとめ	レポート					
使用テキスト 教材・教具							
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	レポート100%で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	ブランド企画 I			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	2
担当教員 (資格等)	友廣 麻紀			時間割	時間割参照	開講期	前期
選択/必修	必修	講義/実習	講義	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションデザイナーコース 2年		
授業科目の テーマと目的	実売を視野に入れて、リアリティとオリジナリティの共存したブランディングを行う。						
学習到達 目標	販売までを視野に入れて、トータルでの見せ方を考慮したデザイン企画を実践する。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 アパレルメーカーにてデザイナーの実務経験を活かして学生に指導する。					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	オリジナルブランド立ち上げ	ファッションデザイン企画の仕方					
2~3	オリジナルブランド立ち上げ	ファッションビジネスの特徴 ランウェイコレクションの発表方法の形式					ムードボード作成
4~7	オリジナルブランド立ち上げ	2次加工について デザインと商品展開					素材・マテリアル作成
8~10	オリジナルブランド立ち上げ	環境問題に関する提案 デザインと商品展開					素材・マテリアル作成
11~13	オリジナルブランド立ち上げ	マネタイス・キャッシュフローなど					
	ネーム企画	オリジナルのネームデザイン、発注					
14~15	まとめ	ブランドBOOK					
使用テキスト 教材・教具	ブランドネーム、PC、コピックチャオ、色鉛筆、水性顔料ペン、クリアファイル						
参考図書 参考文献	『生地辞典』株式会社みずしま加工 『テキスタイル用語辞典』						
成績評価の 方法・基準	発想力30%、企画力40%、デザイン力30%で評価する。						
履修上の 留意点		検定試験の 概要					
備考	各自A4ノートを準備すること。						

授業科目	クリエイションデザインⅣ			時間数 (コマ数)	60 (30)	単位数	2
担当教員 (資格等)	友廣 麻紀			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションデザイナーコース 2年		
授業科目の テーマと目的	インスピレーションの方法・イメージ表現・デザイン方法を習得する。						
学習到達 目標	クリエイティブなデザイン表現ができるようになるため繊維・シェイプ・ムードボードなどを作成できる。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 アパレルメーカーにてデザイナーの実務経験を活かして学生に指導する。					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～2	デザイン論	立体表現からのリサーチ					
3～4	デザイン論	繊維と生地の特徴					
5～6	デザイン論	リメイク					
7～8	デザイン論	リサーチからのデザイン					
9～10	デザイン論	デザインを発展させる要素					
11～12	デザイン論	個々のデザインを突き詰める					
13～14	デザイン論	コレクションに向けたアイデア選択と編集(BOOKへ)					
15～16	デザイン論	コンテスト					
17～18	デザイン論	アイデアを伝える方法					
19～20	デザイン論	アイデアを伝える方法					
21～22	デザイン論	アイデアを伝える方法					
23～24	デザイン論	アイデアを伝える方法					
25～26	デザイン論	プレゼン					
27～28	デザイン論のまとめ	プレゼン					
29～30	まとめ	修了テスト					
使用テキスト 教材・教具	PC、コピックチャオ、色鉛筆、水性顔料ペン、クリアファイル						
参考図書 参考文献	『生地の辞典』株式会社みずしま加工 『テキスタイル用語辞典』						
成績評価の 方法・基準	発想力25%、企画力20%、デザイン力25%、プレゼン力30%で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考	各自A4ノートを準備すること。 ※コンテスト募集に対応(随時)						

授業科目	ブランド企画Ⅱ			時間数 (コマ数)	60 (30)	単位数	2
担当教員 (資格等)	友廣 麻紀			時間割	時間割参照	開講期	後期
選択/必修	必修	講義/実習	実習	履修対象者 (学科・コース・学年)	ファッションデザイナーコース 2年		
授業科目の テーマと目的	自身のオリジナルブランドを作成して販売。						
学習到達 目標	作品制作。						
担当教員の 授業に関わ る実務経験	<input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	【実務経験内容】 アパレルメーカーにてデザイナーの実務経験を活かして学生に指導する。					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1	デザイン決め						Iで作成したデザインから製作する商品を決定
2	管理表作成						品番台帳、企画表作成
3～28	造形						パターンメイキング、縫製(2～3着)
29～30	プレゼンテーション、撮影						各自で発表、ポートフォリオ作成
使用テキスト 教材・教具	ブランドネーム、PC、コピックチャオ、色鉛筆、水性顔料ペン、クリアファイル						
参考図書 参考文献	『生地辞典』株式会社みずしま加工 『テキスタイル用語辞典』						
成績評価の 方法・基準	発想力25%、企画力25%、デザイン力20%、プレゼン30%で評価する。						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考	各自A4ノートを準備すること。						