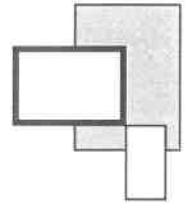




Matsuyama
Business
College

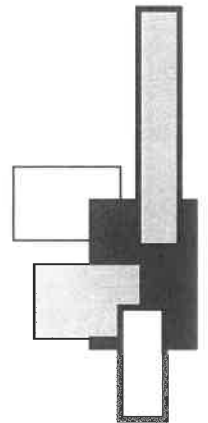
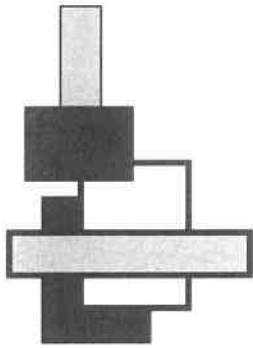


松山デザイナー専門学校

ファッションクリエイター学科

2025 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7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	180		6
		パターンメイキングⅢ	講義	野口	60		4
		舞台衣装Ⅰ	実習	川上	60		2
		Mac実習Ⅲ	実習	野田	30		1
		クリエイションデザインⅢ	実習	木村	60		2
		服飾造形Ⅳ	実習	大野		180	6
		パターンメイキングⅣ	講義	野口		60	4
		舞台衣装Ⅱ	実習	川上		60	2
		Mac実習Ⅳ	実習	野田		30	1
		研修	実習	教員		30	1
	コース	ブランド企画Ⅰ	講義	秋山	30		2
		クリエイションデザインⅣ	実習	木村		60	2
		ブランド企画Ⅱ	実習	秋山		60	2
必修科目合計					420	480	35
年間合計時間/単位数					900		35

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						
1～6	部分縫い(6コマ)	薄物の仕立て方、袋縫、パイピング、ピンクッション					
7～22	Fショー作品制作1点 学園祭 7月(46コマ)	パターン作成、トワル組み立て、修正、縫い代付け					
23～52		裁断、縫製、仕上がり					
53～62	セットアップ(28コマ)	パターン作成、トワル組み立て、修正、縫い代付け					
63～80		裁断、縫製、仕上がり					
81～90	ジャケット(10コマ)	パターン作成、トワル組み立て、修正、縫い代付け					
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	部分縫い10%、学園祭作品60%、セットアップ30%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Ⅲ			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、製図の書き方について人体構造に基づき指導する					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～2	スカートバリエーション応用	・マーメイドスカート・コクーンスカート・ドレープスカート・タックインタック ・ウエスト位置(ハイウエスト・ロウウエスト)・ウエスト始末(ヨーク・ゴム入り) ・裾ラインのバリエーション(縮尺製図)					
3～4							
5～6	オリジナルスカート作成	・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) ・シーチングにトレース・裁断・ミシン縫製					
7～8							
9～10	パンツのバリエーション	フレアードパンツ・ベッグトップパンツ・ベルボトムパンツ(縮尺製図)					
11～12	身頃のバリエーション応用	ゴージ・センター・ショルダー・ウエスト2種 ウエスト切り替え・ヨーク切り替え 展開方法(縮尺製図)					
13～14	袖のバリエーション応用①	ランタン・ペタル・ジゴ・タック・フレア(縮尺製図)					
15～16	袖のバリエーション応用②	ラグラン・フレンチ・ドルマン・キモノスリーブ(縮尺製図)					
17～18	襟のバリエーション応用①	ハイネック・台襟付きシャツカラーの検証					
19～20	オリジナルブラウス作成	・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)					
21～22		・工業用パターン作成					
23～24		・仕様書作成					
25～26		・シーチングにトレース					
		・裁断 ・ピンワーク					
27～28	テスト	前期修了テスト(製図)					
29～30	テスト	前期修了テスト(実技)					
使用テキスト 教材・教具	『パターンメイキングⅠ』学校法人 杉野学園出版部、他2冊						
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)	60 (30)	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	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	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				
2～4	立体検証①		袖応用・袖山の検証				
5～6	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				
7～10	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				
11～19	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				
20～28	トワル作成		シーチングを用いてトワル制作				
29～30	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	Mac実習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】 アパレル企業での勤務経験、企業デザイナーとしての実績を生かし、デザインの発想の方法 や、デザイン技術を指導する					
コマ割	授業科目の内容・具体的な授業計画及び進度						
1～2	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	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・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	オンライン授業時は、PCとイヤホンを持参する						

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)	木村 蘭			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	デザイン基礎を活かしポートフォリオ用デザイン画ルックブックを制作する						
学習到達 目標	コンテスト入賞を目指す						
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						
1～4	デザイン画	学園祭デザイン画描く(審査会)					
5～10		デザイン画コンテスト					
10～12		学園祭デザイン画描く(完成)					
12～20		松山コレクションデザイン案、デザイン画コンテスト					
20～28	ルックブック	テーマ決め、デザイン画描く					
29～30		仕上げ、プレゼン					
使用テキスト 教材・教具	画用紙、水彩色鉛筆、コピックチャオ無彩色						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	デザイン画80%、ルックブック20%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考	各自ノートを持参する						

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						
1～5	自由制作(20コマ)	パターン作成、トワル組み立て・修正・縫い代付け					
6～15		裁断・縫製					
16～30	松山コレクション(45コマ)	パターン作成、トワル組み立て・修正・縫い代付け					
31～60		裁断・縫製					
61～90	ジャケット(25コマ)	裁断、縫製、仕上がり					
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	自由制作20%、松山コレクション作品50%、ジャケット30%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Ⅳ			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	各種アイテムパターンができ、ファッション3Dモデリングを操作する事ができる						
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、製図の書き方について人体構造に基づき指導する					
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	Tシャツ縫製	カットソー裁断・ミシン縫製					
5～6		ロックミシン縫製					
7～8	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					
9～10		パーツパターン抜き出し・工業用パターン					
11～12	デニム製図	デニムの知識 製図					
13～14		パーツパターン抜き出し					
15～16		工業用パターン・仕様書作成					
17～18	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					
19～20	ファッション3Dモデリング 基礎1	ファッション3Dモデリングの操作1説明					
21～22	ファッション3Dモデリング 基礎2	3D画面でスカートパターンを作成					
23～24	ファッション3Dモデリング 基礎3	3D画面でワンピースパターンを作成					
25～26	ファッション3Dモデリング 基礎4	4D画面で素材・アニメーションを作成					
27～28	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					
29～30	テスト	後期修了テスト					
使用テキスト 教材・教具	『メンズウェアパターンメイキング』杉野学園、オリジナルプリント						
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)	60 (30)	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	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	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						
1～4	パターン修正						修正パターン作成
5～8	裁断						使用生地のカット、芯貼り
9～25	制作						衣装制作
26～27	最終フィッティング						衣装フィッティング ※プレゼンテーション
28～30	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	Mac実習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Ⅱ	トレンドからのデザイン①					
3～4	商品企画Ⅱ	トレンドからのデザイン②					
5～6	商品企画Ⅱ	トレンドからのデザイン③					
7～8	商品企画Ⅱ	トレンドからのデザイン④					
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	オンライン授業時は、PCとイヤホンを持参する						

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)	教員			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 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	トレンド発信の早い韓国で、韓国ファッションの勉強、及び、ファッションショー作品に使用する生地や副資材の購入を行う						
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)	秋山 譲司			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	洋服＝ブランドとなる組み立てや理論をビジネスの観点から考える						
学習到達 目標	制作だけでなく計画的にブランドを運営する基礎を身につける						
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】 商品MDの実務経験を活かし、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	ブランド分析	自身の身に周りのブランドを客観的に観察、推測して分析					
2	ブランド分析	資料を作成して視覚化する					
3	ブランド分析	ブランドの強みや特徴を理解する					
4	計画	収益、係数知識を身につける					
5	計画	計画の立て方					
6	計画	収益のシュミレーション作成					
7	選択と集中	ブランドに必要なコンテンツを考える					
8	選択と集中	ブランドの背景、イメージ、自身の興味分野などを考える					
9	選択と集中	イメージMAP作成→選択と集中					
10	テーマ作成	これまでの考察で導き出した強みや特徴を表現するVMDを考える					
11	テーマ作成	イメージをイラスト化、言語化し可視化する					
12	テーマ作成	ブランドの骨子となるキーワード、イメージカットを作成					
13	プレゼンテーション	プレゼンシート作成(ブランド名、コンセプト、概要)					
14	プレゼンテーション	プレゼン発表					
15	プレゼンテーション	プレゼン発表					
使用テキスト 教材・教具	スライド、PCを使って各自のブランド資料を作成していく						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	毎時間のレポート提出60%、最終プレゼン資料40%で評価する						
履修上の 留意点	毎時間のレポート必須の為要出席			検定試験の 概要			
備考	PCを使って授業を通してプレゼンシートを作成していきます オンライン授業時は、PCとイヤホンを持参する						

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)	木村 蘭			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	デザイン基礎を活かしポートフォリオ用デザイン画ルックブックを制作する						
学習到達 目標	ポートフォリオ用デザイン画を完成させる						
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			テーマ決め				
2～8	ルックブック		デザイン画描く				
9～10			構成				
11～20	デザイン画		松山コレクションデザイン案、デザイン画コンテスト				
20～28	ルックブック		テーマ決め、デザイン画描く				
29～30			仕上げ、プレゼン				
使用テキスト 教材・教具	画用紙、水彩色鉛筆、コピックチャオ無彩色						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	ルックブック60%、デザイン画40%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考	各自ノートを持参する						

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)	秋山 譲司			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	ブランド企画Ⅰで作成した資料を元に代表的なアイテムの企画、サンプル制作、VMD作成						
学習到達 目標	理論を元に考えた代表アイテムの試作とヴィジュアル作成						
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】 商品MDの実務経験を活かし、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	ブランド設計図作成	プレゼンテーションを元にブランドの設計図を作成					
2	ブランド設計図作成	アイテム構成予算作成					
3	ブランド設計図作成	主要アイテムの抽出(主要アイテムを使ったVMDを想定する)					
4~5	VMD作成用のサンプル 作成	アイテム選定しデザインにおこす(企画)					
6~7	選定アイテムの作成	サンプル作成 素材選定、調達					
8~10	選定アイテムの作成	作成					
11~12	経過発表	各々の経過を発表(進捗報告)					
13~18	選定アイテムの作成	作成					
19~20	VMD作成	アイテムを使ったVMDを考える(構図等、設計図を元にイメージ)					
21~23	VMD撮影	撮影					
24~25	VMD撮影	加工、編集					
26	額装、製本	VMDツールの額装等					
27	店頭販売用意	FBとの合同POP UPの店頭販売準備					
28	店頭販売	交代で店頭販売					
29~30	レポート作成	レポート提出					
使用テキスト 教材・教具	サンプル制作材料費用、VMD(ポスター、冊子など)作成費用						
参考図書 参考文献							
成績評価の 方法・基準	設計図15%、企画内容15%、経過発表10%、アイテム作成30%、VMD20%、レポート10%で評価する						
履修上の 留意点	制作を時間内に行えるよう注意			検定試験の 概要			
備考	作成アイテムは既製品ボディの加工、リメイク等で行う オンライン授業時は、PCとイヤホンを持参する						