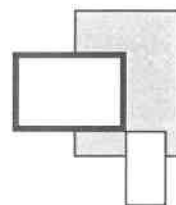




Matsuyama
Business
College

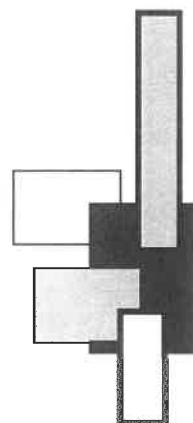
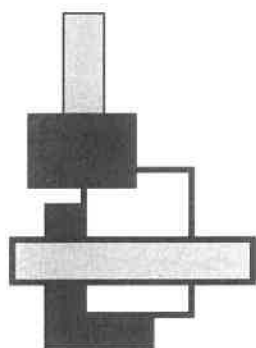


松山デザイナー専門学校

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	
						900			
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	☒ 有 ☐ 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	☒ 有 ☐ 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・ペグトップパンツ・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) ・工業用パターン作成 ・仕様書作成 ・シーチングにトレース ・裁断 ・ピンワーク			
21～22					
23～24					
25～26					
27～28					
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	☒ 有 ☐ 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	トワール作成		シーチングを用いてトワール制作				
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	☐ 有 ☒ 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	☐ 有 ☒ 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	☒ 有 ☐ 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、トワール組み立て・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、トワール組み立て・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	☒ 有 ☐ 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	☒ 有 ☐ 無	【実務経験内容】 コスチュームクリエー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	☐ 有 ☒ 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	☐ 有 ☒ 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	☒ 有 ☐ 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	☐ 有 ☒ 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	ルックブック		テーマ決め				
2～8			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	☒ 有 ☐ 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						