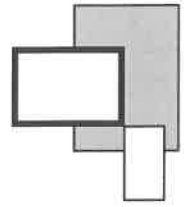




Matsuyama
Business
College

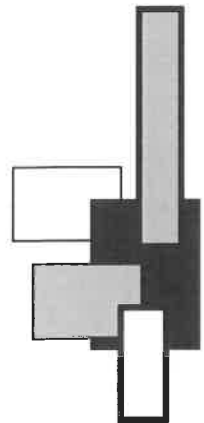
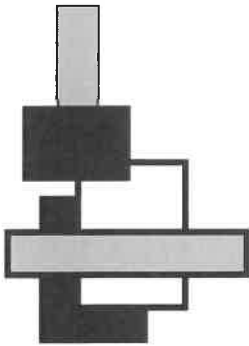


松山デザイナー専門学校

ファッションクリエイター学科

2026 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8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・友廣	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	針井・大野	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	30		1	
		服飾造形Ⅳ	実習	大野・友廣		210	7	
		パターンメイキングⅣ	講義	野口		60	4	
		舞台衣装Ⅱ	実習	針井・大野		60	2	
		Mac実習Ⅳ	実習	野田		30	1	
		クリエイションデザインⅣ	実習	木村		30	1	
	コース	ブランド企画Ⅰ	講義	大野・大方	60		4	
		ブランドデザイン	実習	木村		60	2	
		ブランド企画Ⅱ	講義	大野		30	2	
	必修科目合計					420	480	37
	年間合計時間/単位数					900		37
選択		研修	実習	教員		30	1	
選択科目 合計					30		1	

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、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	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						
【大野 幸美】							
1～20	Fショー作品制作1点 学園祭 7月 (60コマ)		パターン作成、トワール組み立て・修正・縫い代付け				
21～60			裁断・縫製				
【友廣 麻紀】							
1～2	授業ガイダンス/デザ インの取り入れ方		セットアップ(ボトムスと4面体テーラードジャケット)				
3～24	セットアップのボトムス (22コマ)		各自テーマを決めたデザイン画決定と各自サイズ原型の確認 パターン作成、トワール組み立て、修正、縫い代付け ポケット構造の確認、裁断、縫製 縫製、仕上がり				
25～30	セットアップのジャケット (6コマ)		セットアップ修正(ボトムスと4面体テーラードジャケット) 4面体のジャケットデザイン、パターン作成、トワール				
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	大野: 学園祭作品60% 友廣: 作品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	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	・マーメードスカート・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	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』『ドレメパターンメイキング NO.6』						
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)	針井 るか、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	重度心身障害者とのコミュニケーションを通してニーズを理解し、機能性とデザイン性を兼ね備えた衣装制作に取り組む						
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】 (針井)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	衣装概論	衣装制作に必要な製図方法					
3~6	立体検証	袖山の検証、フレアー・バルーンの展開					
7~8	ユニバーサルファッション	機能性、素材、デザインについて					
9~10	デザイン考案	ヒアリングシートからデザイン考案					
11~14	ヒアリング、デザイン	デザインのプレゼンテーション、デザイン決定					
15~21	パターンメイキング	デザイン画をもとにパターンメイキング					
22~28	トワル作成	仮縫い用のトワル作成					
29~30	仮縫いフィッティング	モデルさん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%(デザイン、パターン、トワル組みの完成度)・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	ファッションショー開催日 2026年10月18日(日)						

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】					
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	トレンドからのデザイン①					
3～4	商品企画 I	トレンドからのデザイン②					
5～6	OEMからのデザイン	ブランドリサーチ					
7～8	OEMからのデザイン	デザイン出し					
9～10	OEMからのデザイン	MAP制作					
11～12	OEMからのデザイン	プレゼンテーション・修了テスト					
13～14	ポートフォリオ I	作品集					
15	ポートフォリオ I	構成と見せ方					
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	クリエイションデザインⅢ			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	1
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)					
5～8		デザイン画コンテスト					
9～10		学園祭デザイン画描く(完成)					
11～12	ルックブック	松山コレクションデザイン案、デザイン画コンテスト 応募					
13～14		テーマ決め、デザイン画描く					
15		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	各自必要な画材、ノートを持参する						

授業科目	服飾造形Ⅳ			時間数 (コマ数)	210 (105)	単位数	7	
担当教員 (資格等)	大野 幸美、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							
【大野 幸美】								
1～15	松山コレクション(60コマ)	パターン作成、トワル組み立て・修正・縫い代付け						
16～60		裁断・縫製						
【友廣 麻紀】								
1～45	セットアップのジャケット (45コマ)	セットアップ(ボトムスと4面体テーラードジャケット)						
		ポケットの構造(紙組み立てなど)						
		パターン作成、トワル組み立て、修正、縫い代付け						
		裁断、縫製						
		縫製、仕上がり(ポートフォリオ)						
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	大野:松山コレクション作品60% 友廣:作品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	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	ジャケット製図	ジャケットの原型操作・3面体・4面体・マニピュレ					
3～4		テーラードカラー・ショールカラー					
5～6		2枚袖					
7～8		パーツパターン抜き出し・工業用パターン					
9～10		仕様書作成					
11～12	メンズ製図	台襟付きシャツ 製図					
13～14		ノータックパンツ製図					
15～16		パーツパターン抜き出し 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	3D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	『メンズニューパターンメイキング』杉野学園、オリジナルプリント(野口作成分)						
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)	針井 るか、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	重度心身障害者とのコミュニケーションを通してニーズを理解し、機能性とデザイン性を兼ね備えた 衣装制作に取り組む						
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】 (針井)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、見積もり					
5～8	裁断	使用生地のカット、芯貼り					
9～24	制作	衣装制作					
25～28	最終フィッティング	衣装フィッティング、手直し、プレゼンテーション					
29～30	最終確認	ファッションショー本番の対応、納品					
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	ファッションショー開催日 2026年10月18日(日)		
備考	ファッションショー開催日 2026年10月18日(日)						

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	OEM企画	OEM、ODM説明・リサーチ					
3～4	OEM企画	MAP作成・デザイン出し					
5～6	OEM企画	完成					
7～8	ポートフォリオⅡ	ブランド企画・リサーチ					
9～10	ポートフォリオⅡ	コンセプトとデザインテーマMAP:各月					
11～12	ポートフォリオⅡ	各月デザイン出し					
13～14	ポートフォリオⅡ	完成					
15	期末試験	修了テスト					
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	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	クリエイションデザインⅣ			時間数 (コマ数)	30 (15)	単位数	1
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	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				
2～4	ルックブック		デザイン画描く				
5～8			構成				
9～12	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 応募				
13～14	ルックブック		テーマ決め、デザイン画描く				
15			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	各自必要な画材、ノートを持参する						

授業科目	ブランド企画 I			時間数 (コマ数)	60 (30)	単位数	4
担当教員 (資格等)	大野 幸美・大方 和則			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	ブランド立案から商品構成、価格設計、プロモーションまでを一貫して設計できる力を養う 「好きな服」ではなく「売れるブランド構造」を構築することを目的とする						
学習到達 目標	ブランドコンセプトを明確に言語化できる・ターゲット(ペルソナ)を具体的に設計できる 価格帯と商品構成を論理的に説明できる・世界観を統一したデザイン提案ができる						
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】 オリジナルブランドを立ち上げていた ショップスタッフ、店长、バイヤー・マネージャーなどの経験を活かし、学生に指導する					
コマ割							
1~2	ガイダンス	授業概要説明・課題内容と最終ゴール提示 自己紹介/将来ビジョン共有					
3~4	ブランド概念と分析	ブランドとは何か・成功/失敗事例研究・ブランドの役割					
5~6	ブランド立案ワーク	市場とターゲットの整理・ブランド方向性ディスカッション					
7~8	コンセプト構築	世界観キーワード抽出(3つ)・一文コンセプト作成					
9~10	ブランド世界観の可視化	ムードボード制作・ビジュアル方向性共有					
11~12	中間発表	ブランド方向性発表・フィードバック					
13~15	商品構成の検討	価格帯設定・キーアイテム決定・シーズン構成					
【マーケティング：大方 和則】							
1	ファッション業界の現状	現在の市場動向を把握を説明できる					
2	市場動向/ビジネス企画	ニーズリサーチできるようになる					
3	市場動向/ビジネス企画	新たなビジネスの方向性を決めることができる					
4	市場動向/ビジネス企画	社会貢献の側面からターゲットを設定することができる					
5	市場動向/ビジネス企画	実現可能性を分析できる					
6~8	市場動向/ビジネス企画	ビズグラムを作成できる					
9~10	市場動向/ビジネス企画	モノ・サービスの商品例を提示できる					
11~12	市場動向/ビジネス企画	ライバル企業を設定し差別化・独自化を提案できる					
13~14	市場動向/ビジネス企画	収益性を提示できる					
15	市場動向/ビジネス企画	企画書が完成できる					
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	ブランド企画 I 50%・マーケティング50%で評価する (ブランドの一貫性・ターゲット設定の具体性、価格設計の妥当性・世界観とデザインの統一感・プレゼンテーション力)						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							

授業科目	ブランドデザイン			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	ブランドコンセプトを根拠に基づいて視覚化するデザイン思考力を養う						
学習到達 目標	ブランドコンセプトに基づいたロゴデザインを構築できる力を身につける						
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	ブランドロゴデザイン	ブランド再確認・方向性整理					
3～4		世界観リサーチ/ムードボード					
5～10		ロゴ発想～デザインする					
11～14		ブラッシュアップ、中間プレゼン					
15～28	展開物制作	展開デザイン発想					
29～30		プレゼン・まとめ					
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	作品60%・発想力、展開力、プレゼンテーション力 40%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考	各自必要な画材、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)	30 (15)	単位数	2
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	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	ブランド立案から商品構成、価格設計、プロモーションまでを一貫して設計できる力を養う 「好きな服」ではなく「売れるブランド構造」を構築することを目的とする						
学習到達 目標	ブランドコンセプトを明確に言語化できる・ターゲット(ペルソナ)を具体的に設計できる 価格帯と商品構成を論理的に説明できる・世界観を統一したデザイン提案ができる						
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】 オリジナルブランドを立ち上げていた					
コマ割							
1～3	キーワードを造形に落とす	ブランド名決定・ネーミング検討・ロゴ制作					
4～5	商品構成設計	キーアイテム決定・価格帯設定・コアアイテム・アクセントアイテム					
6～7	中間発表	ペルソナ 世界観・商品構成・ブランド骨格確認					
8～9	ブランドストーリー構築	ブランド誕生背景・価値観の言語化・コンセプト整理 成果物: 300～500字					
10～11	デザイン画制作	キーアイテム1体・派生2体					
12～13	最終ブック制作	ブランド名/ロゴ・世界観キーワード ターゲット/価格帯・デザイン画整理					
14～15	最終発表	プレゼンテーション・総評					
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	・ブランドの一貫性・ターゲット設定の具体性 ・価格設計の妥当性・世界観とデザインの統一感 ・プレゼンテーション力 を総合的に100%で評価する						
履修上の 留意点				検定試験の 概要			
備考							