

授業科目等の概要

令和6年度（服飾専門課程ファッションデザイン科1年）															
分類		種別	授業科目名	授業科目概要	配当 年次・学期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	自由 選択							講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○	-	総論	服飾造形論Ⅰ	衣服制作において必要な用具の使用方法や縫製用具の基礎知識、素材の扱い方や付属材料、裁断縫製を身につけることを目標とする。また、人体の構造を把握し衣服制作するに当たり必要な計測の仕方を学ぶ。デザイナーや企画職に必要な仕様書や工程表も書けるよう理解を深め、1年次終了の際は企画書を作成する。	1 前後	30	-	△	△	○	○	○			
○	-		ファッション史	ファッションはそれぞれの時代の政治・経済・文化と密接に関連しているという事を、「服装の歴史」を中心に理解を深める。衣服の起源から、古代・中世・近代・現代までの流れを理解することで、「繰り返す歴史」のありようを理解し、ファッションが私たちの生活にどのように影響を与えているのか考える。また次代のファッションを形作るのは自分たちである、という認識を持てるようにしたい。	1 前	10	-	○	○		○	○			
○	-		アパレル商品知識	ファッション販売能力検定3級の商品知識を中心にファッションアイテムの知識を身に付ける。シルエット、ディテール、名称などの基本知識だけではなく、そのアイテムが生まれた時代背景などの関連知識から学ぶことでより造詣を深め、企画、販売などアパレルのどの分野においても通用するアイテム知識を習得する。	1 前	15	-	○			○	○			
○	-		アパレル素材Ⅰ	アパレル製品の企画、デザイン、縫製、販売に必要な不可欠な知識である「テキスタイル」。1年次はその基礎知識として、繊維や糸からテキスタイルが出来るまで、ファッション動向を把握し、製品の管理や取り扱いに至るまでを幅広く学ぶ。そして実際に素材を扱いながら、テキスタイルへの理解を深め、手に取ったテキスタイルの素材名、組成、風合いなどをマスターし、そこから各分野（企画、デザイン、縫製、販売）に必要な判断が出来るようになることを目標とする。	1 前	30	-	○	△	△	○	○			
○	-		デザイン基礎	視覚伝達としてのコミュニケーション・デザイン。生産デザインとしてのプロダクト・デザイン。環境・空間デザインとしてのスペース・エンバイラメント・デザイン。それらを通して私たちの生活にどれだけ多くのデザインが浸透しているかを知り、五感を使いアイデア発想のソースを探すことを目的とする。後期では基本的な図形から発想した平面デザイン、移調の考えをベースにした配色構成、1枚の紙から立体をデザインする立体構成を行い、色、物、形の視点から造形のバランスを整える技術を習得する。	1 前	30	-	○	△		○	○			
○	-	デザイン	服飾デザインⅠ	服飾デザインは「着る」ことに着目し、デザインすることを学ぶ。特に、造形的技術の3要素である「形・色・素材」に機能的価値を加えて構成する力を身に付ける演習を行う。また、五感を意識し行動する力、想像力を豊かにし創造性が刺激され、論理的に探究する能力を身に付けるため、日頃から行っている「リサーチブック」をもとに、アイデア発想および商品のデザインに取り組む。	1 前後	90	-	△	△	○	○	○		○	
○	-		ファッション色彩	ファッション業界の各職種で必要な感性スキル「色＝カラーコーディネーター」。1年次は業界で必要とされる基礎知識、色を使うための基本的スキル（三属性の理解）（物理的・心理的側面の理解）（色が齎すコンセプトの考え）（業界での色の役割）を習得することを狙いとする。実施方法は、講義及び、配色実習（カラーカード）を通して、ファッション色彩検定3級合格レベルの知識習得を目標とする。 ※前・後期イレギュラーな回数で行うが、通年で換算することとする。	1 前後	60	-	○	○		○			○	

○	-	デザイン	ドローイング I	人体のプロポーシオンを理解し基礎力をつけるため、短時間で特徴を掴むクロッキーを常に行い、平面画および素材表現に必要な基本的な着色を学習する。1年次では基本的な描き方の練習を積みながら洋服の構造を読み取り、絵で表現する力を身につけることを目的とする。	1 前後	90	-	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	-	パソコン	グラフィック I	Adobe Photoshop (ラスター) を使い、テーマにあった効果的な画像処理 (色調補正・画像切り抜き・フィルタ効果・描画モード等) や自分の思い描くイメージマップ作成などの演習を通じグラフィックデザインの基礎を学ぶ。またAdobe Illustrator (ベクター) を理解し、デザインをして行くための基礎を中心に授業を進める。アイテムの平面画・柄・DM・ポスターを描くための基礎力を身に付ける。	1 前後	60	-	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	-	服飾造形	パターンメイキング I	アパレル企業、企画者に適応したパターンのとらえ方を習得する。パターン制作の作図理論から始まり、各種アイテム、ディテールの基本作図、各種シルエットの展開方法やパターン操作を学ぶ。また、工業用パターンを作る上で必要な知識と、企画に基づく知識を身につける。後期はパターンメイキング技術検定3級に合格することを目標とする。	1 前後	255	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	-		ドレーピング I	頭の中で思い描くデザインを布を扱い表現できる技術、「ドレーピング」。基本の布目の読み取り、シルエットの構成、量感、フィット感を理解する事を目的とする。立体裁断は着心地のよい機能性を伴う良いパターンにする力が必要である。	1 前後	16	-	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	-		ソーイング I	デザイナー、企画職を目指すために必要なスキルとなる「ソーイング」。構造を理解しディテールまで細かなデザインや仕様が書けるよう、一年を通してキュロット、シャツブラウス、文化祭オリジナルワンピース、裏付きジャケットスーツのアイテムを制作し、基本知識とプロセスを理解しながら進めることを目標とする。部分的なディテール実習も含めながら衣服形成の基礎制作技術を習得する。	1 前後	314	-	△	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	-		ハンドワーク I	衣服を装飾するための基礎的な技術やテキスタイルデザインの知識や技法を習得し、作品制作やデザイン発想に活かす。	1 前	30	-	△	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	-	流通・販売	ファッションビジネス知識 I	12月に受験する検定で、ファッション販売能力検定3級の合格を目標とし、主に販売知識分野に特化して学ぶ。(商品知識分野は他の授業にて補填)「ファッション販売能力検定3級概論」として、ファッションビジネスの基本知識となる内容を通し、ファッション業界で、消費者との最前線で働く販売員の重要性を理解する。また、基礎的な計数知識を習得する。同時に、挨拶をはじめとした礼儀やマナーを身に付け、社会人として自信を持って行動できることを目指す。	1 前	15	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	-		市場調査 I	アパレル企業の殆どが行っている「市場調査」。ソーイングで制作するアイテムを中心に調査し、実習に反映させることを目的とする。更に考える力を身につけ、社会とファッションへの興味・理解を深める。豊かな感性を育てる為、日頃から自分の感性と共鳴する物、想像を掻き立てる物を収集し、クロッキー帳に表現し常にネタ帳を増やし続けることを目的とする。	1 前後	30	-	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	-		ビジネスマナー	学生から社会人へと自己意識を変革させる。働くことの意味を真に理解し、ビジネスパーソンに必要な「考え方・行動・技術」を身につけるために以下3つの能力を習得することを目標とする。 ・論理的思考能力、表現力、考える力、書く力 ・企業における組織のしくみやPDCA・ホウレンソウなどの仕事の進め方 ・コミュニケーションスキル、ビジネスマナー (挨拶・お辞儀・敬語・訪問・来客・電話・文書)	1 前後	30	-	○	△	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
合計					16 科目	単位時間:		1,105 時間												

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
指定された教室及び実習を通して、知識・技術を習得する。 前期試験（9月）、後期試験（進級試験）及び、各科目の提出物、出席で評価。	1学年の学期区分	前・後期
	1学年の授業期間	全42週
進級クラスは前期4-9月末を19週とし、後期10月-3月までを23週とする。 卒業クラスは前期4-9月末を19週とし、後期10月-3月までを22週とする。		

（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。