

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専攻科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を身につける。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。さらには衣服制作において必要な素材の扱い方や付属材料、裁断縫製に関する知識を身につける。	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、製品管理や取り扱いに至るまでを幅広く学ぶ。そして実際に取り扱う素材を用いて、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	15	-	○	△	△	○	○			
○	-		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、一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前後	60	-	○	△		○	○			
○	-		服飾デザインⅠ	服飾デザインⅠの「着る」ことに着目しデザインする事を学ぶ。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つける演習を行う。想像力を豊かにし、造形のシルエットやコンセプトワークを行いデザインの面白さや気付きを大切にします。	1前後	60	-	△	△	○	○	○	○	○	
○	-	デザイン	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）、結果として、ビジネス面で色の効果を提案できる力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）で実践的に演習を繰り返し、「個性を生かしつつ、同時に提案されたテーマを読み取り色で表現できるスキル」を習得することを目標とする。※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	-	○	○		○	○			
○	-		ドローイングⅠ	人体のプロポーショ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ーキーを常に行い、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	60	-	△	△	○	○		○		

○	-	パソコン	グラフィック I	ビジネス社会では常識になりつつあるパソコンの利用方法について、パソコンの基本的な知識から応用（実践）まで学習していく。基本的なパソコンを理解後、現代デザインの主軸となっているグラフィック演習に移行する。1年次は主にAdobe Photoshopを使い画像の処理、編集を学ぶ。現代のデザインに必要な事を盛り込んだ授業である。	1後	30	-	○	△	○	○	○	○
○	-	服飾造形	パターンメイキング I	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付ける。パターンメイキング技術検定試験3級の合格相当の力をつけることを目標とする。	1前後	319	-	○	△	△	○	○	○
○	-	服飾造形	ドレーピング I	立体裁断は、着心地のよい機能性を伴うパターン制作に欠かせない技術である。そのため、1年次では、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。	1後	15	-	△	○	○	○	○	○
○	-		ソーイング I	服作りをする上で、欠かすことの出来ない基本知識とプロセスを実習の中で身に付け、部分的なディテール実習も含めながら衣服形成の基礎製作技術を習得する。1年次の進級作品として裏付きジャケットスーツ制作を目標とする。	1前後	345	-	△	△	○	○	○	○
○	-		ハンドワーク	手作業で装飾するための基礎的な技術を習得し、作品のデザイン性や商品価値を高める。また、市場でどのように使われているのかを知ることにより、応用できるテクニックを身に付け、制作物の一部にデザインし、図案を考え、作品に活かす。	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、ファッション販売能力検定試験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	テーマをもとに今、市場には何が起きているのか、何が流行っているのか、実際に現場に足を運び商品を手にとり見る。また、既製服の仕立てや素材を見ることにより実習につなげる。市場で売れているものを見極める力を付ける事を目標とし、福岡市の市場を知る。	1前後	30	-	△	○	○	○	○	○
○	-		ビジネスマナー	ビジネスマナーを身に付け、必要なスキルを習得する。日常に浸透させ活用できる能力を身につける。	1前後	16	-	○	△	△	○	○	○
合計					16 科目	単位時間：		1,110			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。