

授 業 計 画

2 0 2 5 年度

◇ 明美文化服装専門学校 ◇

◇ 目次 ◇

実務経験のある教員一覧	P2
服造	P3～P4
イラストレーター	P5～P7
3D	P8～P10
パターンメイキング	P11～P14
CAD	P15～P18
FB 造形	P19
デザイン画	P20～P23
ディスプレイ	P24～P25
色彩	P26～P27
服造（高等課程）	P28
デザイン画マーケティング(高等課程)	P29
学習（高等課程）	P30
カラー（高等課程）	P31
FB（高等課程）	P32
ハンドクラフト（高等課程）	P33

実務経験のある教員

教員名	科目名	実務経験
田中 陽子	服造・イラストレーター	婦人服デザイナー・パタンナー 8年 ベビー服 企画 2年
詳 細		
アパレル企業のデザイナー・パタンナーの実務経験を活かし、服造や実際の商品への企画・販売展開を教えている。		
教員名	科目名	実務経験
間瀬 利永子	パターンメイキング・CAD	パタンナー 13年
詳 細		
パタンナーの実務経験を活かし、パターンメイキング、CADを使用したパターン作成を教えている。		
教員名	科目名	実務経験
北野 淳子	デザイン画・服造	デザイナー 1年
詳 細		
デザイナーの実務経験を活かし、服造やアパレルにおけるデザインの基礎、デザイン画の描法を教えている。		
教員名	科目名	実務経験
澤田 ひとみ	ディスプレイ・色彩	ディスプレイコーディネーター 33年
詳 細		
ディスプレイコーディネーターの実務経験を活かし、店舗ディスプレイの基礎からプランニングおよびショールーミング等や、色彩検定2・3級を教えている。		
教員名	科目名	実務経験
後藤 裕子	服造・パターンメイキング	パタンナー 30年
詳 細		
アパレル企業の実務経験を活かし、服造・パターンメイキングを教える。		

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 1 年 服造	必修	10	田中 陽子	非常勤講師
			北野 淳子	

授業の目的

服飾に関する基礎を学び、デザインする力、形にする技術を身に付ける。

到達目標

自分のデザインを形にし、着用できる洋服を仕上げる。パターンへの理解、カラー、素材を選ぶ感覚を学ぶ。

授業概要

服飾造形基礎、デザイン、パターンメイキングとドレーピング、ソーイング、ハンガーイラストと縫製指示書、デザイン展開と作図方法

授業計画

- | | |
|---------------|---|
| ① 服飾造形基礎 (10) | |
| ② スカート (50) | 概論 2 コマ 素材 1 製図 10 実物制作・デザイン 2
パターン 10 ソーイング 25 |
| ③ 原型 (10) | 概論 2 製図 2 パターン 6 |
| ④ ブラウス (50) | 概論 8 製図 10 実物制作・デザイン 2 パターン 10 ソーイング 20 |
| ⑤ パンツ (50) | 概論 5 芯地 2 製図 5 実物制作・デザイン 3
パターン 10 ソーイング 25 |
| ⑥ ワンピース (50) | 概論 3 アイロン、付属 1 製図 4 実物制作・デザイン 2
パターン、トワル 20 ソーイング 20 |
| ⑦ ショー作品 (100) | グループワーク 2 デザイン 3 パターン 35 ソーイング 60 |
| ⑧ 修了作品 (50) | デザイン 5 パターン 15 ソーイング 30 |
| ⑨ その他 (30) | 市場調査、セミナー、インターン、研修旅行、明美ファッションショー
修了作品展など |
- 10 時間×40 週＝400 時間

評価方法

5~1	出席日数、課題提出、単位認定試験、授業姿勢、提出物評価、デザイン感覚
3 分の 2	必 必 30% 50% 20%

主要教材

文化ファッション大系服飾造形講座・パターン塾・装苑（文化出版局）織研新聞など

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 2~4 年 服造	必修	10	田中 陽子	非常勤講師
			北野 淳子	

授業の目的

就職に向けての職業の理解、市場に沿った商品企画と売れる商品とは何か考える。オリジナルデザインを考える。自己アピールの仕方を工夫する。

到達目標

テーマからオリジナルデザインを発想し、形にする。商品企画をする。プレゼンテーションをする。

授業概要

服飾造形基礎、デザイン、パターンメイキングとドレーピング、ソーイング、ハンガーイラストと縫製指示書、デザイン展開と作図方法、商品の企画、就活ポートフォリオの説明、プレゼンテーションの仕方

授業計画

- | | |
|-------------------|---|
| ① 特殊素材 (20) | 概論 5 素材 5 製図 10 |
| ② 高級素材 (80) | 概論 2 素材 1 製図 25
実物制作・デザイン 2 パターン、トワル、仕様書 10 ソーイング 40 |
| ③ 自由作品 (70) | 概論 2 製図 5
実物制作・デザイン 3 パターン 10 ソーイング 50 |
| ④ ショー作品 (100) | グループワーク 2 デザイン 3 パターン 15 ソーイング 80 |
| ⑤ 修了作品 (100) | デザイン 5 パターン、トワル 15 ソーイング 80 |
| ⑥ その他 (30) | 市場調査、セミナー、就職試験、研修旅行、明美ファッションショー
修了作品展など コンテストデザイン画 |
| 10 時間×40 週=400 時間 | |

評価方法

5~1	出席日数、課題提出、単位認定試験、授業姿勢、提出物評価、デザイン感覚
3 分の 2	必 必 10% 60% 30%

主要教材

文化ファッション大系服飾造形講座・パターン塾・装苑（文化出版局）織研新聞など

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 1 年 イラストレーター	選択	2	田中 陽子	学内教員

授業の目的

イラストレーターソフトを使用し、デザイン・企画方法を学ぶ。自分のデザインをプレゼンテーションするだけでなく、他の生徒のデザインの評価、デザインの意図を理解する。

到達目標

イラストレーターを使い、ハンガーイラスト・プリントのデザインをする。保存方法と出力を学ぶ。

授業概要

イラストレーターの特徴、イラストの構成方法の理解と作図方法、カラー展開とオブジェクトについて概論
イラスト作成、出力、展示、プレゼンテーション、グループワーク、デザイン総評

授業計画

- ガイダンス（6）
 - 授業の目的
 - タイムテーブルの確認
 - 使用方法とデータ保存方法
- イラストの構成方法、描き方（12）
 - デモンストレーション
 - 個別指導
 - デザイン確認
- イラスト作成（46）
 - ハンガーイラスト（白黒）
 - プリントデザイン（水玉、チェック、ストライプ）とカラーバリエーション
- データ出力とデザイン・カラー修正（10）
- プレゼンテーションとグループワーク（6）
 - コンセプトを説明する
 - デザインの意図を汲み、評価する
 - 自分のデザインの修正点を見つける

2 時間×40 週＝80 時間

評価方法

5～1	出席日数、課題提出、単位認定試験、授業姿勢、提出物評価、デザイン感覚、プレゼン力
3分の2	必 必 10% 40% 30% 20%

主要教材

文化ファッション大系服飾造形講座・装苑（文化出版局）、織研新聞、インターネット、ファッション雑誌など

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 2 年 イラストレーター	選択	2	田中 陽子	学内教員

授業の目的

イラストレーターソフトを使用し、デザイン・企画方法を学ぶ。自分のデザインのプレゼンテーションをするだけでなく、他の生徒のデザインの評価、デザインの意図を理解する。

到達目標

イラストレーターを使い、コーディネート企画、子供スタイル画、総柄プリントのデザインをする。

授業概要

プリントデザインの仕方とカラー展開、コーディネートの企画立案方法、子供スタイル画のバランス出力、展示、プレゼンテーション、デザイン総評

授業計画

1. ガイダンス（6）
 - ・授業の目的
 - ・タイムテーブルの確認
2. 総柄プリントの構成方法とカラー展開（6）
 - ・デモンストレーション
 - ・個別指導
 - ・デザイン確認
3. プリント作成（12）
 - ・総柄プリントとカラー展開
4. スタイル画作成・コーディネート企画立案（38）
 - ・デモンストレーション
 - ・等身バランスと年齢
 - ・縫製仕様書の書き方
5. データ出力とデザイン・カラー修正（12）
6. プレゼンテーション（6）
 - ・コンセプトを説明する
 - ・デザインの意図を組み、評価する
 - ・自分のデザインの修正点を見つける

2 時間×40 週＝80 時間

評価方法

5～1	出席日数、課題提出、単位認定試験、授業姿勢、提出物評価、デザイン感覚、プレゼン力
3分の2	必 必 10% 40% 30% 20%

主要教材

文化ファッション大系服飾造形講座・ファッションデザイン画・装苑（文化出版局）、織研新聞、インターネット、ファッション雑誌など

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程3年 イラストレーター	選択	2	田中 陽子	学内教員

授業の目的

商品企画の仕方を学び、就活用ポートフォリオを作成。自分の企画のプレゼンテーションをする。

到達目標

フォトショップを使い、写真の加工を学ぶ。イメージマップとブランド企画を作成する。

授業概要

イメージマップ、シーズン別ブランド商品企画、商品カード、パッケージデザイン、オリジナルブランドネームデザイン、出力、展示、プレゼンテーション、デザイン総評

授業計画

- ガイダンス（2）
 - ・授業の目的
 - ・タイムテーブルの確認
- パッケージデザインの説明（2）
 - ・デモンストレーション
 - ・個別指導
 - ・写真加工について
- イメージマップ作成（18）
 - ・商品イメージとコーディネート企画の仕上げ
- シーズン商品企画（46）
 - ・コーディネートスタイル画
 - ・カラー展開と配置
 - ・文字デザインと商品カード
- データ出力とデザイン・カラー修正（6）
- プレゼンテーション（6）
 - ・コンセプトを説明する
 - ・デザインの意図を組み、評価する
 - ・自分のデザインの修正点を見つける

2時間×40週＝80時間

評価方法

5～1	出席日数、課題提出、単位認定試験、授業姿勢、提出物評価、デザイン感覚、プレゼン力
3分の2	必 必 10% 30% 20% 40%

主要教材

文化ファッション大系服飾造形講座・ファッションデザイン画・装苑（文化出版局）、織研新聞、インターネット、ファッション雑誌など

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 1～2 年 3D	選択	1	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

Apparel 3D System CLO の基礎を学び、パターンや素材に対するシルエットの違いを理解する。

到達目標

3D の基本操作を身につけ、将来の職業選択に役立てる。

授業概要

3D の基本操作、パターンの配置、縫い合わせやパターン変換、生地の設定、シュミレーションの修正など。

授業計画

1. 基本操作と練習問題（4）
 - ・ パーツ制御（拡大・縮小・回転） 練習問題 1～5
 - ・ シュミレーション 練習問題 1、2
 - ・ 衣装の修正 練習問題 1～3
 - ・ パターン配置 練習問題 1、2
 - ・ 縫い合わせの設定 練習問題 1～5
 - ・ 縫い合わせの編集 練習問題 1～4
 - ・ 粒子間隔 練習問題 1、2

2. アパレル CAD からのパターン変換（4）
 - ・ アバター設定
 - ・ パターン配置と縫い合わせ
 - ・ 生地、カラー設定
 - ・ シュミレーションと保存

3. デザインアレンジ（2）

10 時間

評価方法

5～1	出席日数	授業姿勢	操作方法理解力	デザイン力
	全 10 回中 3 分の 2	4 0 %	4 0 %	2 0 %

主要教材

Apparel 3D System CLO 操作マニュアル （株）ユカアンドアルファ

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 3 年 3 D	選択	1	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

Apparel 3D System CLO の基礎を学び、パターンや素材に対するシルエットの違いを理解する。

到達目標

3 D の基本操作を身につけ、将来の職業選択に役立てる。

授業概要

3D の基本操作、パターンの配置、縫い合わせやパターン変換、生地の設定、シュミレーションの修正など。

授業計画

1. ノースリーブシャツ（2）
 - ①バインダーとポケット作成
 - ②両身デザイン自由作品
2. パンツ（4）
 - ③パンツ裾ゴム設定
 - ④ウエストゴムと切替デザイン
 - ⑤COLORWAY モード
生地と色設定
 - ⑥自由作品作成
3. プリーツ（2）
 - ⑦折り曲げ設定
プリーツ縫い合せ
 - ⑧自動プリーツ
衿・カフス折り曲げ
4. 自由作品（2）
 - ⑨CAD パターンの移動の仕方
 - ⑩ デザインアレンジ・トータルデザイン

10 時間

評価方法

5～1	出席日数	授業姿勢	操作方法理解力	デザイン力
	全 10 回中 3 分の 2	4 0 %	4 0 %	2 0 %

主要教材

Apparel 3D System CLO 操作マニュアル （株）ユカアンドアルファ

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 4 年 3 D	選択	1	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

Apparel 3D System CLO の基礎を学び、パターンや素材に対するシルエットの違いを理解する。

到達目標

3 D の基本操作を身につけ、将来の職業選択に役立てる。

授業概要

3D の基本操作、パターンの配置、縫い合わせやパターン変換、生地の設定、シュミレーションの修正など。

授業計画

1. ポロシャツの作成 (3)
 - ①ポロシャツ着装
 - ②ボタン・ボタンホール作成
2. キルティングジャケット (3)
 - ③圧力の設定とシュミレーション
 - ④キルティングの作成
格子のステッチ
 - ⑤ ダウンジャケット使用に変換
3. 自由作品 (4)
 - ⑥ 学習の振り返り
 - ⑦ CAD パターンからの移動
 - ⑧ デザインのアレンジ・生地の設定

1 0 時間

評価方法

5~1	出席日数	授業姿勢	操作方法理解力	デザイン力
	全 10 回中 3 分の 2	4 0 %	4 0 %	2 0 %

主要教材

Apparel 3D System CLO 操作マニュアル (株) ユカアンドアルファ

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程1年 パターンメイキング	必修	1	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

人体を立体的に理解するとともに、パターンメイキングとドレーピングの基礎を学ぶ。

到達目標

婦人の原型を作成。原型の展開方法とシルエットの関係性を理解する。

パターンメイキング検定対策として、ブラウス工業用パターンの知識を習得する。

授業概要

婦人原型を元に、パターンメイキングでシルエット展開を行い、ドレーピングで組み立てる。

検定対策として、ファーストパターンと工業用パターンの特性を理解した作図方法を習得する。

授業計画

I 婦人原型の理解

- ① 講義「婦人体型の理解と原型の基礎」(1)
- ② 演習「婦人原型ドレーピングデモ」(1)
- ③ 実技「婦人原型のパターン作成とドレーピング」(5)

II 婦人原型【基礎展開I】

- ① 講義「ボックスシルエットからウェストシェイプシルエットへの展開〈2種類〉」(2)
- ② 演習「ウェストシェイプシルエット2種 ドレーピングデモ」(1)
- ③ 実技「ウェストシェイプシルエットのパターン作成とドレーピング」(6)

- ① 講義「衿4種（シャツカラー・台衿付きシャツカラー・スタンドカラー・フラットカラー）」(2)
- ② 演習「衿4種のドレーピングデモ」(2)
- ③ 実技「衿4種のパターン作成とドレーピング」(6)

- ① 講義「袖原型」「袖原型からの展開（パフスリーブ）」(2)
- ② 演習「袖付けのドレーピングデモ」(1)
- ③ 実技「袖のパターン作成とドレーピング」(3)

III 検定対策

講義「シャツシルエットの基礎・ファーストパターンから工業用パターンへ」(1)

実技「シャツシルエット工業用パターン作成」(7)

1時間×40週＝40時間

評価方法

5～1で表す

授業態度（10%） 作品完成度（50%） 試験（40%）

主要教材

PM3級テキスト、服飾造形の基礎、文化ファッション大系服飾造形講座（ブラウス）

その他適宜プリント配布

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 2 年 パターンメイキング	必修	1	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

人体を立体的に理解するとともに、パターンメイキングとドレーピングの基礎を学ぶ。

到達目標

婦人の原型から各種シルエットへの展開方法と、シルエットの関係性を理解する。
パターンメイキング検定対策として、ジャケット工業用パターンの知識を習得する。

授業概要

婦人原型を元に、パターンメイキングでシルエット展開を行い、ドレーピングで組み立てる。
検定対策として、ファーストパターンと工業用パターンの特性を理解した作図方法を習得する。

授業計画

- I 婦人原型【基礎展開Ⅱ】
- ① 講義「ボックスシルエットからプリンセスラインへの展開 (2)
 - ② 演習「プリンセスライン ドレーピングデモ」(1)
 - ③ 実技「プリンセスラインのパターン作成とドレーピング」(6)
- ① 講義「ボックスシルエットからパネルラインへの展開 (2)
- ② 演習「パネルライン ドレーピングデモ」(1)
 - ③ 実技「パネルラインのパターン作成とドレーピング」(6)
- ① 講義「衿 2 種 (テーラーカラー・ボーカラー)」(1)
- ② 演習「衿 2 種のドレーピングデモ」(1)
 - ③ 実技「衿 2 種のパターン作成とドレーピング」(3)
- ① 講義「袖原型からの展開 (2 枚袖)」(1)
- ② 演習「袖付けのドレーピングデモ」(1)
 - ③ 実技「袖のパターン作成とドレーピング」(2)
- III 検定対策
- 講義「ジャケットシルエットの基礎・ファーストパターンから工業用パターンへ」(3)
 - 実技「ジャケットシルエット工業用パターン作成」(10)
- 1 時間×40 週=40 時間

評価方法

5~1 で表す
授業態度 (10%) 作品完成度 (50%) 試験 (40%)

主要教材

PM3 級テキスト、PM2 級テキスト、文化ファッション大系服飾造形講座 (ジャケット)、
その他適宜プリント配布

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 3 年 パターンメイキング	必修	1	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

人体を立体的に理解し、パターンメイキングとドレーピングの応用を学ぶ。

到達目標

婦人の原型から各種シルエットへの展開方法と、シルエットの関係性を理解する。
パターンメイキング検定対策として、ジャケット工業用パターンの知識を習得する。

授業概要

婦人原型を元に、パターンメイキングでシルエット展開を行い、ドレーピングで組み立てる。
検定対策として、ファーストパターンと工業用パターンの特性を理解した作図方法を習得する。

授業計画

- I 婦人原型【応用展開 I】
- ① 講義「ラグラン袖の理解」(2)
 - ② 演習「ラグラン袖 ドレーピングデモ」(1)
 - ③ 実技「ラグラン袖のパターン作成とドレーピング」(5)
-
- ① 講義「フードカラーの理解 (4 種)」(2)
 - ② 演習「フードカラー ドレーピングデモ」(1)
 - ③ 実技「フードカラーのパターン作成とドレーピング」(5)
-
- ① 講義「ジャケットシルエットの応用〈3 枚パーツ〉」(2)
 - ② 演習「ジャケットシルエット ドレーピングデモ」(1)
 - ③ 実技「ジャケット 3 枚パーツパターン作成とドレーピング」(5)
-
- II 検定対策
- 講義「ジャケットシルエットの応用」(3)
 - 実技「ジャケットシルエット工業用パターン作成」(13)

1 時間×40 週=40 時間

評価方法

5~1 で表す
授業態度 (10%) 作品完成度 (50%) 試験 (40%)

主要教材

PM2 級テキスト、文化ファッション大系服飾造形講座 (ジャケット、コート)、その他適宜プリント配布

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 4 年 パターンメイキング	選択	1	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

人体を立体的に理解し、パターンメイキングとドレーピングの応用を学ぶ。

到達目標

特殊素材とシルエットの関係性を理解する。
パターンメイキング・ドレーピングの研究。

授業概要

婦人原型を元に、パターンメイキングでシルエット展開を行い、ドレーピングで組み立てる。
特殊素材に適したパターン作りの知識を習得する。

授業計画

- I 婦人原型【応用展開Ⅰ】
- ① 講義「コートシルエットの理解」(1)
 - ② 演習「コートシルエット ドレーピングデモ」(1)
 - ③ 実技「コートシルエット ドレーピング」(8)
- II 婦人原型【応用展開Ⅱ】
- ① 講義「素材別・特殊素材のパターン展開〈皮革〉」(3)
 - ② 実技「素材別・特殊素材のパターン作成〈皮革〉」(3)
- III ヴィオネ演習
- ① 講義「ヴィオネ副読本より、シルエット3種」(3)
 - ② 演習「ヴィオネシルエット 1/2 シーティングデモ」(1)
 - ③ 実技「ヴィオネシルエット 1/2 シーティング作成 3種」(9)
- IV 自由研究
- デザイン・パターン作成・ドレーピング (11)
- 1 時間×40 週=40 時間

評価方法

5~1 で表す
授業態度 (10%) 作品完成度 (50%) 試験 (40%)

主要教材

文化ファッション大系服飾造形講座 (高級素材・特殊素材)、VIONNET 副読本、その他適宜プリント配布

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 1 年 CAD	必修	2	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

CAD（ユカ & アルファ使用）の基本操作の理解と習得。

到達目標

CAD の基本操作を理解し、婦人の原型を作成。

婦人原型を使用しシャツ・スカートのパターンを作成。

授業概要

CAD の基本操作を理解しながら、婦人原型の作成。さらに工業用パターンへと仕上げていく。

記号や縫い代付けなども、同時に行う。

授業計画

I CAD の理解

- ① 講義「CAD の基礎」(2)
- ② 演習「CAD の基本操作のデモ」(2)
- ③ 実技「CAD 基本操作」(2)

II 婦人原型作成

- ① 講義「原型操作の基礎」(2)
- ② 演習「原型操作のデモ」(2)
- ③ 実技「婦人原型作成」(10)

III スカートパターン作成

実技「スカート工業用パターン作成 5 型」(20)

IV ブラウスパターン作成

実技「ブラウス工業用パターン作成 5 型」(20)

V 自由作品

実技「オリジナルデザインのパターン作成 4 型」(20)

2 時間×40 週＝80 時間

評価方法

5～1 で表す

授業態度（10％） 作品完成度（40％） 試験（50％）

主要教材

服飾造形の基礎、文化ファッション大系服飾造形講座（ブラウス・スカート） その他適宜プリント配布

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 2 年 CAD	必修	2	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

CAD（ユカ & アルファ使用）の基本操作の理解と習得。

到達目標

CAD の基本操作を理解し、パンツ・ワンピースパターンを作成。
マーキング（型入れ）の基本操作の習得。

授業概要

CAD の基本操作を理解しながら、パンツとワンピースのパターンを作成。
さらに工業用パターンへと仕上げていく。
記号や縫い代付けなども、同時に行う。マーキングやプロッタなど、周辺機器操作の習得。

授業計画

- I パンツパターン作成
実技「パンツ工業用パターン作成 5 型」(24)
- II ワンピースパターン作成
実技「ワンピース工業用パターン作成 3 型」(24)
- III マーキング（型入れ）の理解
 - ① 講義「マーキングの基礎」(2)
 - ② 演習「マーキング基礎のデモ」(2)
 - ③ 実技「マーキングの作成（ブラウス・スカート・パンツ・ワンピース）」(4)
- IV 自由作品
実技「オリジナルデザインのパターン作成からマーキングまで」(24)

2 時間×40 週＝80 時間

評価方法

5~1 で表す
授業態度（10%） 作品完成度（40%） 試験（50%）

主要教材

服飾造形の基礎、文化ファッション大系服飾造形講座（パンツ・ワンピース） その他適宜プリント配布

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 3 年 CAD	必修	2	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

CAD（ユカ & アルファ使用）の応用操作の理解と習得。

到達目標

CAD の応用操作を理解し、原型を展開する。

グレーディングの基本操作の習得。

授業概要

CAD の応用操作を理解しながら、ジャケットパターンを作成。

裏地・芯地パターンの作成、さらに工業用パターンへと仕上げていく。記号や縫い代付けなども同時に行う。

グレーディング操作の理解。

授業計画

I ジャケットパターン作成

実技「ジャケット工業用パターン作成、裏地・芯地パターンの作成まで」(15)

II グレーディングの理解

- ① 講義「グレーディングの基礎」(2)
- ② 演習「グレーディング基礎のデモ」(2)
- ③ 実技「グレーディングの作成」(4)

III マーキングの応用

- ① 講義「マーキング応用（柄合わせ）」(2)
- ② 演習「マーキング応用のデモ」(2)
- ③ 実技「マーキングの作成（ジャケットの表地・裏地・芯地）」(4)

IV 自由作品

実技「オリジナルデザインのパターン作成からマーキングまで」(34)

2 時間×40 週＝80 時間

評価方法

5～1 で表す

授業態度（10%） 作品完成度（40%） 試験（50%）

主要教材

文化ファッション大系服飾造形講座（ジャケット） その他適宜プリント配布

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 4 年 CAD	必修	2	間瀬 利永子	学内教員

授業の目的

CAD（ユカ & アルファ使用）の応用操作の理解と習得。
企業のニーズに合わせたCAD操作方法の習得。

到達目標

CAD の機能を理解し、より効率的に作業を行う。

授業概要

CAD の応用操作を理解しながら、コートパターンを作成。
裏地・芯地パターンの作成、さらに工業用パターンへと仕上げていく。記号や縫い代付けなども、同時に行う。
ピンタックなどの操作や荒立ちパターンの出し方の理解。仕様書との統合性。

授業計画

- I コートパターン作成
実技「コート工業用パターン作成、裏地・芯地パターンの作成まで」(15)
- II ピンタックの展開・荒立ちパターンの出し方
- ① 講義「ピンタック操作方法。荒立ちパターンの出し方」(2)
 - ② 演習「ピンタック操作のデモ」(2)
 - ③ 実技「ピンタックの要素をいれたデザインのパターン作成」(20)
- III 仕様書との統合性
- ① 講義「仕様書とパターン・マーキング・グレーディングの統合性について」(4)
- IV 自由作品
実技「オリジナルデザインのパターン作成からマーキングまで」(37)

2 時間×40 週=80 時間

評価方法

5~1 で表す
授業態度（10%） 作品完成度（40%） 試験（50%）

主要教材

文化ファッション大系服飾造形講座（コート） その他適宜プリント配布

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 1 年 FB 造形	必修	1	澤田 ひとみ	非常勤講師

授業の目的

ファッションビジネス検定 3 級のテキストを基に、アパレル業界の基礎を学ぶ。

到達目標

ファッションビジネス検定 3 級合格

授業概要

ファッションビジネス検定 3 級
トレンド情報

授業計画

【造形知識】

1. デザイン定義と特性 (20)
2. ファッションコーディネート (8)
3. ファッション商品知識 (12)

1 時間×40 週＝40 時間

評価方法

授業態度、検定合否の総合評価

主要教材

配布プリント（課題）、コレクション雑誌（スタイルブックなど）

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 1 年 デザイン画	必修	3	北野 淳子	非常勤講師

授業の目的

ファッションにかかわるデザインの基礎を習得し作品を制作する。

到達目標

日常生活の中で関連する事物のデザインに着目し、表現できる技術の習得。
社会生活における諸課題を創造的に解決表現する知識と能力を身につける。

授業概要

自由な発想のファッションデザインを、現実のものづくりで表現する手段となるファッションデザイン画の基礎を学び、衣服のディテールや素材などそれぞれの目的にあった表現法を身につける。各種コンテストも参加する経験も授業として実施する。
人間の身体のプロポーションや動きを着装描法、画材の特性研究を経て、さらに個性的で柔軟な発想の描法を習得する。

授業計画

- ① 顔【1】 パーツの位置の把握と形の理解 (5)
- ② 手・脚の形を理解し、ポーズの描法演習 (5)
- ③ プロポーション【1】 基本ポーズの作成(正面) (5)
- ④ プロポーション【2】 基本ポーズの作成(横・後) (5)
- ⑤ 着装【1】 ベーシックアイテムの着装からデザイン及び動作による服の変化の理解 (5)
- ⑥ 着装【2】 動作による衣服のしわの変化の理解 (5)
- ⑦ 着彩【1】 画材の特性とスタイル画における使用手順・効果を理解し様々な着彩法を演習 (5)
- ⑧ 着彩【2】 素材との相性を理解し着彩法を演習 (5)
- ⑨ 布の表現(ギャザー、フレア、ドレープ) (5)
- ⑩ コンテストデザイン発想 (18) ※①～⑩、定期テスト 前期
- ⑪ 素材別表現法【1】 基本素材を中心に画材の組み合わせを研究 (8)
- ⑫ 素材別表現法【2】 基本素材を中心に画材の組み合わせを研究し、織柄の描法演習 (8)
- ⑬ シルエットの変化とダーツ、切替線などデザイン線の理解 (5)
- ⑭ ハンガーイラスト基本演習(シャツ) (4)
- ⑮ ハンガーイラスト基本演習(ジャケット) (4)
- ⑯ ハンガーイラスト基本演習(スカート) (3)
- ⑰ ハンガーイラスト基本演習(パンツ) (5)
- ⑱ チャイルドプロポーションの研究【3】 (4)
- ⑲ プロポーション【4】 メンズ基本ポーズ (5)
- ⑳ 発想の自由な表現方法の演習(コンテスト参加) (11) ※⑪～⑳、定期テスト 後期

評価方法

出席状況・受講態度 30% 提出課題 50% 定期試験 20%

主要教材

文化ファッション大系ファッションデザイン画 プリント

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程2年 デザイン画	必修	3	北野 淳子	非常勤講師

授業の目的

ファッションにかかわるデザインの基礎を習得し作品を制作する。

到達目標

日常生活の中で関連する事物のデザインに着目し、表現できる技術の習得。
社会生活における諸課題を創造的に解決表現する知識と能力を身につける。

授業概要

自由な発想のファッションデザインを、現実のものづくりで表現する手段となるファッションデザイン画の基礎を学び、衣服のディテールや素材などそれぞれの目的にあった表現法を身につける。各種コンテストも参加する経験も授業として実施する。
人間の身体のプロポーションや動きを着装描法、画材の特性研究を経て、さらに個性的で柔軟な発想の描法を習得する。

授業計画

- ① 顔【2】 パーツの位置の把握と形の理解 (5)
- ② 手・脚の形を理解し、ポーズの描法演習 (5)
- ③ プロポーション【3】 基本ポーズの作成(正面) (3)
- ④ プロポーション【4】 基本ポーズの作成(横・後) (3)
- ⑤ 着装【2】 ベーシックアイテムの着装からデザイン及び動作による服の変化の理解 (3)
- ⑥ 着装【3】 動作による衣服のしわの変化の理解 (3)
- ⑦ 着彩【1】 素材との相性を理解し着彩法を演習 (5)
- ⑧ 着彩【2】 素材との相性を理解し着彩法を演習 (8)
- ⑨ 布の表現(ギャザー、フレア、ドレープ) (8)
- ⑩ コンテストデザイン発想 (21) ※①～⑩、定期テスト 前期
- ⑪ 素材別表現法【2】 基本素材を中心に画材の組み合わせを研究 (5)
- ⑫ 素材別表現法【2】 基本素材を中心に画材の組み合わせを研究し、織柄の描法演習 (5)
- ⑬ シルエットの変化とダーツ、切替線などデザイン線の理解 (5)
- ⑭ ハンガーイラスト基本演習(シャツ) (5)
- ⑮ ハンガーイラスト基本演習(ジャケット) (5)
- ⑯ ハンガーイラスト基本演習(スカート) (5)
- ⑰ ハンガーイラスト基本演習(パンツ) (5)
- ⑱ チャイルドプロポーションの研究【3】 (5)
- ⑲ プロポーション【4】 メンズ基本ポーズ (5)
- ⑳ 発想の自由な表現方法の演習(コンテスト参加) (11) ※⑪～⑳、定期テスト 後期

評価方法

出席状況・受講態度 30% 提出課題 50% 定期試験 20%

主要教材

文化ファッション大系ファッションデザイン画 プリント

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程3年 デザイン画	必修	3	北野 淳子	非常勤講師

授業の目的

ファッション関連企業への就職を希望する学生の基本知識と専門技術の向上。
専門的な技術の向上と表現方法を研究しアイデアを深く考察する。

到達目標

生活の中で必要不可欠な衣服や小物において、デザインの重要性を理解すること。
それぞれのテーマをみつけ、生活の中でデザインによって得られる生活の向上や満足感と重要性の理解。

授業概要

ファッショントレンド情報の理解と基礎知識を学び、企業で実践的なデザイン画であるハンガーイラストの表現方法の研究と、各種コンテストへ積極的に参加することで各自テーマを持つ。
柔軟な思考力でコンセプトを研究し、問題解決する力を習得する授業を実施する。

授業計画

- | | |
|--------------------------------|---------------|
| ① 顔【1】 いろいろな角度の研究 (7) | |
| ② クロッキー 顔の研究 (5) | |
| ③ プロポーション【1】 ポーズの研究Ⅰ (6) | |
| ④ 早描き (ファッション雑誌を使用) (5) | |
| ⑤ プロポーション【2】 ポーズの研究Ⅱ (6) | |
| ⑥ テーマに沿ったイメージデザインの描法演習 (15) | |
| ⑦ クロッキー ポーズの研究 (6) | |
| ⑧ デテール演習【1】 トップス(衿・袖) (4) | |
| ⑨ デテール演習【2】 ボトムス(スカート・パンツ) (6) | |
| ⑩ シルエットの研究 (8) | ※①～⑩、定期テスト 前期 |
| ⑪ ハンガーイラスト演習【1】 トップス (3) | |
| ⑫ ハンガーイラスト演習【2】 ボトムス (3) | |
| ⑬ ハンガーイラスト演習【3】 ジャケット (3) | |
| ⑭ ハンガーイラスト演習【4】 ワンピース・コート (3) | |
| ⑮ 早描き① (ファッション雑誌を使用) (6) | |
| ⑯ 早描き② (ファッション雑誌を使用) (6) | |
| ⑰ プロポーション【3】 メンズポーズの研究 (6) | |
| ⑱ プロポーション【4】 チャイルドポーズの研究 (9) | |
| ⑲ クロッキー 手の研究 (5) | |
| ⑳ クロッキー 描法研究 (8) | ※⑪～⑳、定期テスト 後期 |

評価方法

出席状況・受講態度 20% 提出課題 60% 定期試験 20%

主要教材

文化ファッション大系ファッションデザイン画 プリント

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 4 年 デザイン画	必修	3	北野 淳子	非常勤講師

授業の目的

ファッション関連企業への就職を希望する学生の基本知識と専門技術の向上。
専門的な技術の向上と表現方法を研究しアイデアを深く考察する。

到達目標

生活の中で必要不可欠な衣服や小物において、デザインの重要性を理解すること。
それぞれのテーマをみつけ、生活の中でデザインによって得られる生活の向上や満足感と重要性の理解。

授業概要

ファッショントレンド情報の理解と基礎知識を学び、企業で実践的なデザイン画であるハンガーイラストの表現方法の研究と、各種コンテストへ積極的に参加することで各自テーマを持つ。
柔軟な思考力でコンセプトを研究し、問題解決する力を習得する授業を実施する。

授業計画

- ① 顔【1】 いろいろな角度の研究 (6)
- ② クロッキー 顔の研究 (4)
- ③ プロポーション【1】 ポーズの研究Ⅰ (7)
- ④ 早描き (ファッション雑誌を使用) (5)
- ⑤ プロポーション【2】 ポーズの研究Ⅱ (6)
- ⑥ テーマに沿ったイメージデザインの描法演習 (14)
- ⑦ クロッキー ポーズの研究 (6)
- ⑧ ディテール演習【1】 トップス(衿・袖) (5)
- ⑨ ディテール演習【2】 ボトムス(スカート・パンツ) (5)
- ⑩ シルエットの研究 (7) ※①～⑩、定期テスト 前期
- ⑪ ハンガーイラスト演習【1】 トップス (4)
- ⑫ ハンガーイラスト演習【2】 ボトムス (4)
- ⑬ ハンガーイラスト演習【3】 ジャケット (4)
- ⑭ ハンガーイラスト演習【4】 ワンピース・コート (4)
- ⑮ 早描き① (ファッション雑誌を使用) (8)
- ⑯ 早描き② (ファッション雑誌を使用) (8)
- ⑰ プロポーション【3】 メンズポーズの研究 (7)
- ⑱ プロポーション【4】 チャイルドポーズの研究 (8)
- ⑲ クロッキー 手の研究 (3)
- ⑳ クロッキー 描法研究 (5) ※⑪～⑳、定期テスト 後期

評価方法

出席状況・受講態度 20% 提出課題 60% 定期試験 20%

主要教材

文化ファッション大系ファッションデザイン画 プリント

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 1・2 年生 ディスプレイ	必修	3	澤田 ひとみ	非常勤講師

授業の目的

ディスプレイ全般の基礎知識を理解し、各技術、プレゼンテーション力をつける。

到達目標

ディスプレイを MD や販売計画などに連動させ、一目で分かる訴求力でプランニング→VP システムを完成させる。

授業概要

ディスプレイは VP システムの一環であることや、専門知識、理論と技術を学び、個人、グループとしてテーマに合わせたショーイングを完成させる。ショーイングに欠かせないイメージの作り方・演出物オブジェ・必要な技術テクニックを習得する。

授業計画

- ◇講義 (25) ディスプレイの目的と役割
- ・ディスプレイの基礎知識 (VMD、VP、IP、PP)
 - ・ディスプレイ構成の基本 平面構成 立体構成
- ◇演習 (31)
- ・ディスプレイテーマの作り方 (7)
 - ・イメージコラージュ作成 (8)
 - ・イメージスケッチ (3)
 - ・制作物 (10)
 - ・グループ活動 (3)
- ◇作業技術 (64) (実技)
- ・プランニングからショーイング完成までの流れを習得 (20)
グループで春・夏・秋・冬それぞれのテーマを決め、プランニングで明確に表現し、ショーイングを完成させる
(※プランニング：テーマ→コラージュ→イメージスケッチ)
 - ・コラージュ (7)
 - ・ピンワーク (8)
 - ・ラッピング (3)
 - ・オブジェ制作 (7)
 - ・造花の扱い方 (5)
 - ・カラーコントロール (4)
 - ・素材の組み合わせ方 (5)
 - ・市場・店舗の演出を学ぶ市場調査 (2)
 - ・プランニング企画 (3)

3 時間×40 週＝120 時間

評価方法

講義：	出席状況	授業態度	提出課題	プレゼンテーション
実技：	出席状況	授業態度	提出課題	表現力

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 3・4 年生 ディスプレイ	必修	3	澤田 ひとみ	非常勤講師

授業の目的

ディスプレイ全般の基礎知識を理解し、各技術、プレゼンテーション力をつける。

到達目標

ディスプレイを MD や販売計画などに連動させ、一目で分かる訴求力でプランニング→VP システムを完成させる。

授業概要

ディスプレイは VP システムの一環であることや、専門知識、理論と技術を学び、個人、グループとしてテーマに合わせたショーイングを完成させる。ショーイングに欠かせないイメージの作り方・演出物オブジェ・必要な技術テクニックを習得する。

授業計画

- | | |
|--------------------|--|
| ◇講義 (15) | ディスプレイの目的と役割 <ul style="list-style-type: none"> ・ディスプレイの基礎知識 (VMD、VP、IP、PP) ・ディスプレイ構成の基本 平面構成 立体構成 |
| ◇演習 (30) | <ul style="list-style-type: none"> ・ディスプレイテーマの作り方 ・イメージコラージュ作成 ・イメージスケッチ ・制作物 ・グループ活動 |
| ◇作業技術 (75)
(実技) | プランニングからショーイング完成までの流れを習得
グループで春・夏・秋・冬それぞれのテーマを決め、プランニングで
明確に表現し、ショーイングを完成させる
(※プランニング：テーマ→コラージュ→イメージスケッチ)
<ul style="list-style-type: none"> ・コラージュ ・ピンワーク ・ラッピング ・オブジェ制作 ・造花の扱い方 ・カラーコントロール ・素材の組み合わせ方 ・市場・店舗の演出を学ぶ市場調査 |
- 3 時間×40 週＝120 時間

評価方法

講義：	出席状況	授業態度	提出課題	プレゼンテーション
実技：	出席状況	授業態度	提出課題	表現力

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 1 年 色彩	必修	1	澤田 ひとみ	非常勤講師

授業の目的

色彩の基礎知識を学び、あらゆる生活・商業シーンでのカラーコーディネート の習得、実践。

到達目標

- ・色彩の基礎知識 習得
- ・「色彩検定 3 級」 取得

授業概要

人間のとりまく環境は全て色と接していることを知り、色が見える原理・働きや役割などの色彩の基本的知識を学ぶ。

色の体系である PCCS を基に配色・効果を学ぶ。

授業計画

講義

- ・色のはたらき、役割、色彩の基礎 (3)
- ・色名、色の表示 (2)
- ・色の分類、三属性 (4)
- ・PCCS (3)
- ・光と色 (3)
- ・色彩心理 (4)
- ・色彩調和 (5)
- ・ファッションと色彩 (3)
- ・インテリアと色彩 (3)
- ・流行色の歴史 (3)
- ・カラーチャート作成＋配色イメージ 配色カード 199a 使用
検定試験対策 (7)

1 時間×40 週＝40 時間

評価方法

授業態度、提出課題、定期試験

主要教材

色彩検定公式テキスト 3 級、新配色カード 199 a

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
専門課程 2 年 色彩	必修	1	澤田 ひとみ	非常勤講師

授業の目的

色彩のやや高度な基礎知識（Ⅱ）を学ぶことにより、ファッションの実務に役立つ色彩の修得を目的とする。

到達目標

- ・色彩の基礎知識（Ⅱ）の修得
- ・「色彩検定 2 級」取得

授業概要

色彩のやや高度な知識である照明や現象、アメリカの色の体系であるマンセル表色系を学び、ファッションデザイン、ビジュアルデザイン、インテリアデザイン、景観デザインの色彩の応用まで知識を深める。その後、アパレルブランドのカラー企画やパーソナルカラーマップ作成により、ファッションコーディネートへの応用に繋げる。

授業計画

- | | |
|--|---|
| <p>1. 講義</p> <ul style="list-style-type: none"> ・色のユニバーサルデザイン (1) ・色名 (1) ・ 光と色 (4) ・ 照明 (1) ・ マンセル表色系 (5) ・ 色彩心理 (5) ・ 色彩調和 (5) ・ 配色イメージ (6) ・ ファッション企画、ファッションと配色 (1) ・ ファッションカラーコーディネート (1) ・ ビジュアルデザインと色彩 (1) ・ インテリアデザインと色彩 (1) ・ 景観デザインと色彩 (1) | <p>3. ファッションカラー実技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アパレルブランドカラー企画 (1) ・ パーソナルカラーの応用(マップ作成) (1) |
|--|---|
2. 検定試験対策 (5)
- ・ 1 時間×40 週＝40 時間

評価方法

授業態度、提出課題、定期試験の総合評価

主要教材

色彩検定公式テキスト 2 級編（公益社団法人 色彩検定協会） 新配色カード 199 a

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
高等課程 1～3 年 服造	必修	17	後藤 裕子	専任講師

授業の目的

服飾造形を主としデザイン・パターン・縫製などの基礎から応用までを学ぶ。

到達目標

自らデザイン・パターン・縫製までを行えるようになる事を目標とする。

授業概要

基本となるデザイン発想から、それを形にするプロセスの指導をする。

授業計画

1 年生 衣服の歴史 人体と計測 基礎縫い 原型 スカート ブラウス 各パターンメイキング ソーイング 流行分析 テキスタイル 17 時間×40 週＝680 時間 家庭実習 3 時間×40 週＝120 時間	2 年生 スカート応用 パンツ ブラウス応用 ワンピース 洋裁技術検定初級 各パターンメイキング ソーイング 流行分析 テキスタイル 17 時間×40 週＝680 時間 家庭実習 3 時間×40 週＝120 時間	3 年生 ジャケット パンツ スカート応用 ワンピース応用 洋裁技術検定中級 各パターンメイキング ソーイング 流行分析 テキスタイル 17 時間×40 週＝680 時間 家庭実習 3 時間×40 週＝120 時間
--	--	---

評価方法

出席率
提出物
5 段階評価

主要教材

文化ファッション大系服飾造形講座 服飾造形の基礎
文化ファッション大系服飾造形講座 スカート・パンツ
文化ファッション大系服飾造形講座 ブラウス・ワンピース
文化ファッション体系服飾図形口座 ジャケット・ベスト
織研新聞 F・B 検定教本

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
高等課程 1～3 年 デザイン画 マーケティング	必修	2	田中 陽子	学内教員

授業の目的

ファッションデザインにおける、アイデアの展開方法と表現方法を学ぶ。

到達目標

ファッションデザインを発想し、そのアイデアを他人に伝える知識と技術を習得する。

授業概要

服の構造・テキスタイル・表現力を学び、ファッションデザインにおけるアイデアの展開方法と、その表現方法を実習して研究します。

授業計画

◇1年	◇2年	◇3年
リアルクローズについて学ぶ	デザイン発想	ファッションデザイン表現応用
①ファッションデザイン画の基本 ・線の特徴を知る ・立体的表現法 ・顔、手、足、靴など、部分的パーツの研究 ・全身ポーズ(メンズ、レディース)の研究 ②服の構造を知る (ハンガーイラスト・部分練習) ③テキスタイルを描く、柄を描く	①ファッションデザイン画の基本 ・メンズ ・チャイルド } のポーズ研究 ・画材の特徴を知る ②服の構造 ・ハンガーイラストと共に基本アイテムを表現する練習 ③テキスタイルを描く (レース、ニット、チェック等)	①ファッションデザイン画の応用 ・色々なポーズの研究 ・着色方法の応用 ・表現方法の応用 (精密画、影塗り)
マーケティング ・消費者行動について 消費者のニーズとファッション生活の分析	マーケティング ・消費者行動について 消費者のニーズとファッション生活の分析	マーケティング ・消費者行動について 消費者のニーズとファッション生活の分析
2 時間×40 週=80 時間	2 時間×40 週=80 時間	2 時間×40 週=80 時間

評価方法

- ・出席率 (2/3 以上)・評価は 5、4、3、2 1 (不可)
- ・提出物 (100%)

主要教材

- ・雑誌 (ファッション系雑誌)・プリント、織研新聞、ファッション・マーケティング

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
高等課程 1～3 年 学習	必修	1	後藤 裕子	専任講師

授業の目的

自分の考えを正確に相手に伝え、理解しあう

到達目標

新しい言葉を知り、新しい知識を身につけ、世界を広げる

授業概要

目的を相手にしっかり伝えられるように指導する。

授業計画

- 漢字実習 (15)
テキストを使用し、繰り返し練習する
- 作文 (15)
題材に対して内容を考え文章を書く

1 時間×40 週＝40 時間

評価方法

5～1 で表す
授業態度 (10%) 作品完成度 (40%) 試験 (50%)

主要教材

適宜プリント配布 漢検 3 級教本

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
高等課程 1～3 年 カラー	必修	1	澤田 ひとみ	非常勤講師

授業の目的

色彩の基礎知識を学びあらゆる生活シーンでのカラーコーディネートの実践、デザインや製作に活かす。
また専門課程へ上がった際の学習をスムーズにする。

到達目標

色彩の基礎知識を習得し、色彩感覚を身に着ける。

授業概要

色が見える原理・働きや役割などの色彩の基本的知識を学ぶ。

授業計画

- ・ 色彩の基礎 (5)
- ・ 色名 (5)
- ・ 色の分析 (5)
- ・ 光と色 (5)
- ・ 三原色 (5)
- ・ コラージュ、カラー分析 (15)

1 時間×40 週＝40 時間

評価方法

出席率、授業態度、提出物、定期試験、5 段階評価

主要教材

日本色研トーン別いろがみ、プリント

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
高等課程 1～3 年 FB	必修	1	澤田 ひとみ	非常勤講師

授業の目的

FB（ファッションビジネス）の基礎知識を学び、デザインや製作に活かす。また専門課程へ上がった際の学習をスムーズにする。

到達目標

FB の基礎知識を習得。

授業概要

デザインや製作に活かすため、ファッションイメージやシルエット、素材について学ぶ。

授業計画

- ・ 五大コレクションについて (10)
- ・ SS,AW (5)
- ・ 服のシルエット (5)
- ・ ファッションイメージ (10)
- ・ 繊維について (5)
- ・ 取り扱い絵表示について (5)

1 時間×40 週＝40 時間

評価方法

出席率、授業態度、提出物、定期試験、5 段階評価

主要教材

科 目 名	必修・選択	単 位	担 当 教 員	教 員 区 分
高等課程 1～3 年 ハンドクラフト	必修	3	澤田 ひとみ	非常勤講師

授業の目的

手芸の技術を学び、色々なテクニックを身に付ける。

到達目標

色々なテクニックを洋服のデザインに生かす。

授業概要

ミシンによる布のコラージュ作品、刺繍のテクニックを習う。
パッチワークによる色彩バランスを学ぶ。

授業計画

4 月・5 月

ミシンで布のコラージュ作品を作る。

- ・ 運針、縫い方、止め方 (10)
- ・ はぎれアートワーク (15)
- ・ ペーパーアートワーク (15)

6 月・7 月

世界の刺繍の種類と歴史を学ぶ。(10)

お気に入りの刺繍テクニックを使って小物作り。(20)

9 月～12 月

パッチワーク・カルトナージュの歴史と技術を学習。(10)

オリジナルの作品を作る。(10)

1 月～3 月

マスコット人形を作る。(20)

髪型やドレス・アクセサリを考える。(10)

3 時間×40 週=120 時間

評価方法

5 段階

主要教材

刺繍キット・雑誌など