

ファッションデザイン学科・授業概要一覧

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
学科入門セミナー	選択	演習	1年次	1単位
[授業の目的] 学外見学、フィールドサーベイ、グループワーク等を通じて、コミュニケーション能力やプレゼンテーション能力を身につける。 [到達目標] 学内外において、入学した学科毎に、学外見学、フィールドサーベイ、グループによる活動等を通じてその専門分野について考え、関心を深めるとともに、教員および学生同士の相互交流をはかる。				
ファッションデザイン概論	必修	講義	1年次	2単位
ファッションデザインの今日的役割と未来に求められる視点を考察する能力を身につける。 衣服は第二の皮膚と言われるように、ファッションは私たちの身体と気持ちを常に覆っているものである。ファッションデザインを身体、テキスタイル、市場、メディア、ユニバーサル等をキーワードにして探る。				
ファッションデザイン実習A	必修	実習	1年次	3単位
・ファッションの歴史と背景の調査分析から、現代の感性で表現する力を身につける。 ・テキスタイルデザイン・ファッションデザイン・ファッション企画の基礎に取組み、発想から制作、プレゼンテーションに至る基礎的な技術を身につける。 ファッションデザインの基礎実習として、テキスタイルデザイン・ファッションデザイン・ファッション企画の3コース合同で行う。本実習では、ファッションの歴史と背景を調査分析し、素材や造形の基礎知識を理解するとともに、制作目的に適したデザイン手法を学ぶ。				
ファッションデザイン実習B	必修	実習	1年次	3単位
・ファッションの歴史的定番アイテムをアレンジ・デザインすることにより、次世代のニーズに応える新しいアイテムとして展開するための技術力と発想力を養う。 ・ファッションデザインの次世代領域に向けて、課題解決する企画提案能力を身につける。 ファッションデザインの基礎実習としてテキスタイルデザイン・ファッションデザイン・ファッション企画の3コース合同で行う。本実習では、今後のファッションデザインの課題を踏まえながら、独創的発想を具現化するデザインワークを行う。				
デザインの現場	必修	講義	3年次	2単位
デザインの現場を通じて、ファッション及びテキスタイル業界、ファッション企画分野を理解し、自らの進路を身近な問題として具体的に考えることができるようになることを目標とする。 本講義は、テキスタイルデザイン、ファッションデザイン、ファッション企画の各分野において、情報収集や商品開発、情報発信を行うスペシャリストによる講義や企業・工場を訪問する学外演習を実施する。デザイン、および職業に対する見聞を深め、職業意識を高めることを目的とする。				
テキスタイルデザイン演習Ⅰ	選択必修	演習	2年次	6単位
テキスタイルの多様な素材と技法に触れ、イメージを作品として形にする方法を学び取ることを目的とする授業である。染では絞り染の基本的な技法について学び、ニットでは手動機の仕組みと使い方を学ぶ。 絞り染技法による作品を提案できるようになること、手動機を操作できるようになること、編み出したニットを加工し作品に応用できるようになることを目標とする。 絞り染の歴史と基本的な技法を解説する。浴衣をテーマに試作から本制作に至るまでの絞り作品制作を行う。ニットでは手動機の基本的な使用方法を解説する。平編みで編み出した素材を縮絨、染色等で加工して作品制作する。				
テキスタイルデザイン演習Ⅱ	選択必修	演習	2年次	6単位
テキスタイルの技法である織を学ぶとともに様々な繊維素材を用いて幅広い視野での作品制作を行う。 織物の基礎である糸の準備、染色、整経、織までの工程を織機の使い方とともに修得する。また、糸紡ぎをはじめとした繊維加工の方法を学ぶとともに、テキスタイルアートにつながる発想力を身につける。 織物制作の工程として糸の準備、染色、整経、織の方法を織機の使い方とともに修得する。テキスタイルアートを調査し、様々な素材を用いて、手作業の中から生まれる造形をもとにアクセサリーとして表現する。				
テキスタイルデザイン演習Ⅲ	選択必修	演習	3年次	6単位
テキスタイルを幅広くとらえ、社会の中でどのようなものが求められているかを考える。調査分析を行い、各自の造形の方向を見出し、これまでに身につけたテキスタイルの制作技法を基に独自のアイデアを盛り込んだデザイン提案、作品制作を行う。卒業制作に結び付くオリジナリティーの高い作品を制作できる能力を身につけることを目標とする。 「生活を彩るテキスタイル」をテーマに、試作を行いながら、これまでの実習、演習で身につけたテキスタイル加工技術や作品制作を最大限に生かしたものづくりを実践する。テキスタイル製品及び表現について調査し、プレゼンテーションを行う。それぞれの作品に適した発表空間の設定、ポートフォリオの作成などの作品プレゼンテーションの方法についても指導する。				
テキスタイルデザイン演習Ⅳ	選択必修	演習	3年次	6単位
テキスタイルを幅広くとらえ、社会の中でどのようなものが求められているかを考える。調査、分析を行い、独自のアイデアを盛り込んだものづくりを実践する。これまでに身につけたテキスタイルの制作技法を基に、デザイン提案から制作、発表までのプロセスの中で自らの表現を追求することを目標とする。 これまでに身につけた染、織、ニットなどのテキスタイル加工技術を最大限に生かしたものづくりを行う。また、作品に適した発表空間の設定、ポートフォリオの作成などの取り組みを通じて、制作した作品の提示方法についても考えていく。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
ファッションデザイン演習Ⅰ	選択必修	演習	2年次	6単位
<ul style="list-style-type: none"> ・自分の嗜好を説明するため、ビジュアルや文献資料を的確に収集し、内容を読み取ることができる。 ・自分のデザイン手法を見出すため、資料を分析し、デザイン画に表現することができる。 ・デザインに合った製作法を試し、実物を制作できる。 				
ファッションデザインの第一歩は、自分の好きなモノやコトの本質を読み取り、自己表現することから始まる。本演習では、「感性からのデザイン」をテーマとし、自分の嗜好を衣装で表現するため、リサーチ・デザイン・設計・縫製までのファッションデザイン制作の基本的な工程を踏み、作品を制作する。				
ファッションデザイン演習Ⅱ	選択必修	演習	2年次	6単位
<ul style="list-style-type: none"> ・ユーザー(対象者)の嗜好を把握するため、ヒアリングを行い、イメージに合ったデザインを提案できる。 ・ユーザー(対象者)の体型特性を把握するため、人体計測を実施し、その情報をパターンに反映できる。 				
アパレル産業において消費者に求められる商品を提案するためには、消費者の嗜好、ライフスタイル、体型、生活動作を把握、分析することが求められる。本演習では、「ユーザーに対応したデザイン」をテーマとし、リサーチ・デザイン・設計・縫製の工程で衣服制作を行う。ここでは、ユーザー(対象者)の嗜好や体型に応じたデザイン提案と制作に重点を置く。				
ファッションデザイン演習Ⅲ	選択必修	演習	3年次	6単位
<ul style="list-style-type: none"> ・卒業研究へ繋げるためのスキルアップを目的とし、自分のデザイン手法を確立できる。 ・デザインプロセスの整理力を身に付けるため、ポートフォリオを作成し、そこに個性を反映できる。 ・プレゼンテーション力を養うため、ポートフォリオ等を使用し、テーマや目的、テーマから作品へ至る経緯を分かり易く説明し、作品の自己分析ができる。 				
ファッションデザインでは、アパレルデザインや機能デザイン、コスチュームデザインやカルチャーデザインなど目的や用途に応じて様々なデザインアプローチが可能である。本演習では、「テーマ設定」「イメージ・方法」「デザイン・提案」「設計」「制作」の工程で衣装制作を行い、各々に合ったデザイン手法を見極める。さらに、卒業研究への準備として、ポートフォリオ作成や作品発表に重点を置く。				
ファッションデザイン演習Ⅳ	選択必修	演習	3年次	6単位
<ul style="list-style-type: none"> ・卒業研究へ繋げるためのスキルアップを目的とし、自分のデザイン手法を確立できる。 ・デザインプロセスの整理力を身に付けるため、ポートフォリオを作成し、そこに個性を反映できる。 ・プレゼンテーション力を養うため、ポートフォリオ等を使用し、テーマや目的、テーマから作品へ至る経緯を分かり易く説明し、作品の自己分析ができる。 				
ファッションデザインでは、アパレルデザインや機能デザイン、コスチュームデザインやカルチャーデザインなど目的や用途に応じて様々なデザインアプローチが可能である。本演習では、「テーマ設定」「イメージ・方法」「デザイン・提案」「設計」「制作」の工程で衣装制作を行い、各々に合ったデザイン手法を見極める。さらに、卒業研究への準備として、ポートフォリオ作成や作品発表に重点を置く。				
ファッション企画演習Ⅰ	選択必修	演習	2年次	6単位
<p>快適な日常生活と社会課題について、ファッションがどのように関わっていくのかをリサーチし、企画の手法に沿って課題に取り組みくむ。受講者自身が自ら考えてデザインワークを推進する中で、デザイン表現技術を高め、デザイン提案できる能力を身につける。</p> <p>ファッション企画の基礎演習として、社会課題に取組む。日常生活の中で、少子高齢化や災害・安全管理に向けた課題について問題提起し、独自の視点を持って課題解決の企画・提案を行う。</p>				
ファッション企画演習Ⅱ	選択必修	演習	2年次	6単位
<p>ファッション企画の基本要素である「市場調査・商品企画・販売促進計画」のプロセスを理解し、問題提起と提案能力を身につける。市場に必要な「モノ」と「コト」を提案していく方法論を習得する。</p> <p>自身がデザイナー・プランナー・マーチャンダイザーとなり、社会や時代から求められるキーワードを見つけ、季節・行事・習慣等生活様式の視点から商品企画を行う。市場調査を基に生活者が欲しい製品（モノ）開発を行い、それをPRする仕組み（コト）を学ぶ。</p>				
ファッション企画演習Ⅲ	選択必修	演習	3年次	6単位
<p>本演習は、実践的なビジネスモデルを構築するための理論と技術を身につける。独自のアイデアや企画力向上を目指し、提案力と応用力を身につける。</p> <p>変化する社会経済動向、産業技術、地域特性、顧客の生活様式などの産業構造を踏まえて、個々にテーマ設定を行い調査、コンセプト、デザイン、趣旨を伝えるプロモーションまでの一連のプロセスを学ぶ。</p>				
ファッション企画演習Ⅳ	選択必修	演習	3年次	6単位
<ul style="list-style-type: none"> ・実践的なビジネスモデルを企画提案するための方法論を身につける。 ・ファッション産業の課題を発見し、独自のアイデアで解決する能力を身につける。 <p>企画コースの演習で身につけた知識と技術・方法論を駆使し、実践的なビジネスモデルの構築を目指す。社会と消費者との関わりの中での変容するファッション産業を、調査研究から多角的に捉え、次世代に向けた価値ある企画提案力を養う。</p>				
民族衣装論	選択	講義	1年次	2単位
<p>多様な文化背景をもつ「おしゃれ」の事例に数多く接し、理解を深める。</p> <p>日本と東アジア、東南アジア、南アジア地域の民族衣装の特性を説明できるようになる。これらの地域の民族衣装を、服の形やテキスタイルの色、素材などから得られる情報を総合し、相互の文化的な繋がりを読み解けるようになる。</p> <p>民族衣装は、人類が長い時間をかけて蓄積してきた、衣文化の知恵の結晶であるとも言える。民族衣装を学ぶことによって、人類の「おしゃれ」の歴史を学び、これからの「おしゃれ」を考える基盤としたい。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
テキスタイルパターンデザイン	選択	演習	2年次	2単位
スケッチから柄をデザインし、型紙を彫り、糊置きをして染色をする基礎的かつ伝統的な防染方法である型染めの基本を修得する。同時に、基本となる型染めの技術を踏まえ、一つの形を繰り返して生まれるデザインであるテキスタイルパターンを学ぶことでテキスタイルデザインの基本的な表現力と技術力を身につける。				
植物をスケッチし、それをもとに染色の技法に合わせたデザイン化を行う。ひとつの絵柄を繰り返すことで、布の上に連続した模様をデザインし、型染の技法を用いて布の上に染色する。				
糸の造形と織物の基礎	選択	演習	1年次	2単位
この授業では布作りに使用される素材の種類や加工方法を実践的に触れ、世界の様々な文化の中でどのように係わってきたかを学ぶ。異素材の組み合わせや加工によって様々な表現が可能であり、受講者の表現の幅を広げ、発想の引き出しを増やすことを目的とする。				
ファッションデザイン学科のファッションに不可欠なテキスタイルの知識を、実践を交えながら説明する。テキスタイルの織・染の織の部分での基礎となる授業である。繊維造形の基礎知識として様々な繊維がどのような特性であるかを解説する。				
アパレル素材論	選択	講義	2年次	2単位
アパレル素材に要求される性能を理解するため繊維、糸および布（織布・編布など）の基礎知識の学びからその科学的特性について考察できる能力が身に付く。一方、最近の新素材の知識やファッション業界の問題点について思考し、意見を述べることができる。				
<ul style="list-style-type: none"> ・アパレル素材に要求される性能について理解し、繊維、糸、布の各段階の科学的特性について説明できる。 ・繊維新聞や文献から新素材について深く理解する。 ・持続可能な社会を目指すアパレル業界の現況を理解し、他者に伝えることができる。 				
第2回～第6回まではアパレル素材の基礎知識を学び、次に第9～13回は人体の生理機能からアパレル素材に要求される性能を理解するとともに様々な特殊加工について学ぶ。14、15回は、「持続可能な社会を目指すファッション業界の取り組み」について授業内配布の資料ならびに各自の興味・関心の情報をまとめパワーポイントによるプレゼンテーションを実施する。これは、将来の就活での面接を想定して行うものである。				
授業では実際に布に触れたり、簡易な実験を通してアパレル素材への関心が深まる工夫をおこなっている。また、授業内容をより深く理解するためビデオ鑑賞を行う。				
シルクスクリーンプリント	選択	演習	3年次	2単位
色鮮やかな色面を刷り重ねて表現するシルクスクリーンプリント（捺染）は量産に適しており、染色の技法の中では比較的近代的な技法である。				
版を用いて繰り返しプリントすることで繋がる画面作りの方法と原画作成、配色等の工程を修得する。				
テキスタイルプリントの知識、基本的な柄のデザインからパターンへの展開、シルクスクリーン技法を用いたテキスタイルの制作について解説する。				
染色表現	選択	演習	1年次	2単位
布に模様を表現するためには染料による染色方法と防染の知識が必要になる。この授業では繊維の種類に適合した染料と染色方法を学ぶ。				
染料を用いた様々な表現について実践を交えながら修得することを目標とする。				
植物染料と合成染料の特徴と使用方法、浸染、ぼかし染め、刷毛染、筒描き糊防染、抜染などの技法について解説を行うとともに、各種染色技法を実験し、染色サンプルブックを作成する。また、染色された布の上に加飾（刺繍等）の技法を加えることで複合的な表現の可能性を試みる。				
ニットデザイン	選択	演習	2年次	2単位
ニットCADや編機の操作を学習し、ニットデザイナーとしての基礎的な知識を身につける。				
編物組織のデザインを応用する方法を実践的に学ぶ内容である。編物は、軽く伸縮性に富み、衣服製作の材料として可能性が高い素材である。本講座では、編物の基本的な構造や素材としての特徴を解説する。				
また、本学にある無縫製編み機を用いて帽子、手袋、ストール等をデザイン制作し、ニット機の操作方法を学習する。				
ハンドメイドテクニク	選択	演習	3年次	2単位
伝統工芸に見られるように人間は手を使って造形を行ってきた。手工芸はファッション分野の中で衣服の装飾、帽子、バッグ、ブローチなどのアクセサリなど様々なアイテムに用いられているが、近年その価値が改めて見直されている。この授業では、テキスタイル素材を中心に展開される手工芸の技法を修得し、ハンドメイドマーケットでの販売を視野に入れたものづくりの展開方法を学ぶ。				
学んだハンドメイド技法を応用した作品を具体例として提案すること、自分の作品を販売する可能性について考察できるようになることを目標とする。				
織技法を主体とし、新しい視点で展開する方法、ニット（編み）の原理と手編みの技法を基礎として展開する方法、原毛のフェルティング技法を主体として平面から立体へ展開する方法の3つを学ぶ内容である。テキスタイル技法ごとに作品と技法の成り立ち、販売方法を解説し、ワークショップと講評を行う。				
アパレルソーイング基礎	選択	演習	1年次	2単位
シャツやスカート、パンツなどの単衣の衣服の基本となる縫製技術を修得する。工業用ミシン・アイロンの使い方をマスターし、基本的なディテールの縫製技術を身に付け、シャツとジーンズの縫製ができるようになる。				
工業用縫製機器や用具の使用方法を修得し、布の裁断と基本的ディテールの縫製技術を身に付ける。アパレルソーイングの入門アイテムとして、シャツとジーンズの構造・仕様を理解し、工業的に縫製を行う。				
ファッションイラストレーション	選択	演習	1年次	2単位
デザインアイデアを自由に描き、他に伝える為の基本的なデザイン画のスキルが身につける。				
本演習では、人体と衣服の構造と機能を把握し、それらをふまえて形状、色彩、素材など具体的なデザイン画に展開できる描写技術を学ぶ。さらに、各種画材と材質の特徴を知り、独自のラインやディテール、色彩、さまざまな素材の表現技法を習得し、イメージの発展を促す能力を養う。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
パターンメイキング基礎	選択	演習	1年次	2単位
シャツ、スカート、パンツなど軽衣料のアイテムのパターンメイキングができるようになる。				
衣服とは、平面材料を用いて、曲面である人体を包み込む立体造形物である。本演習では、衣服の機能性、人の身体およびその動きを人間工学として踏まえ、各種原型からのパターン展開により、イメージを形にするファーストパターンメイキングから、工業生産のためのセカンドパターンメイキング（工業パターンの作成）までを行う。				
アパレル構成論	選択	講義	1年次	2単位
<ul style="list-style-type: none"> ・「衣生活の基礎知識」を得るため、着心地、管理、サイズ、色彩について理解し、それらの内容を日常生活で活用できる。 ・「被服人間工学」の思考を育むため、人体計測法などに触れ、人体形状や動作とパターンの関係性を理解できる。 ・「歴史や文化」から衣服造形を捉えるため、ファッションアイテムの成り立ちからデザインバリエーションまでを理解し、それを説明・表現できる。 				
アパレルとは衣服や衣類を総称したものであり、一般的に既製服を指す用語とされている。ここでは、アパレルを服飾全般と考え、特に人と衣服の関係性を文化・心理・工学的側面から捉え、アパレルに関わる仕事で役立つ基礎知識を講義する。本科目では、「衣服制作とその実際」「衣生活基礎」「人体とパターン構成」「ファッションアイテム」の四つのカテゴリから講義し、個人およびグループワークを取り入れながら実施する。				
ファッションデザイン画	選択	演習	1年次	2単位
この授業ではまず描画に慣れ親しむことを目的とし、基本的な鉛筆スケッチから始まりカラージュやトレーシングを活用したスケッチをしながら同時にデザインを構想する方法を学ぶ。この授業で学んだ技法を継続し習慣的にデザインを構想する姿勢を身につける。				
デザイン構想のみならず、あらゆる構想段階で必要とされるスケッチをあえて授業とし、スケッチブックに描きながらアイデアを考える方法のサンプルをもとに手を動かしながら発想するトレーニングを行う。デザインの構想を即興的に楽しむことも含めてカラージュやトレーシングなど手で絵を描くことを習慣づけることを着地点とします。				
服装史	選択	講義	2年次	2単位
服装史を知の世界に安住させず、現代ファッションとの架橋を試み、創作資源としての歴史服の活用性に目覚めることを目指す。また、歴史服に《私》という固有のリアリティを最大限に響かせつつ、《現在》という時代と交わるために手掛ける読み換えの作法を身に付けることで、クリエイティブの世界と真に向き合うセンスと力を養う。				
本講座は、年代記的な解説だけをおこなう服装史ではなく、創作に導く“生きた服装史”を学ぶ。アイテムごとにデザインを考察することにより、《衣》のデータベースを立体的に把握し、現代ファッションデザインに応用できる能力を身に付ける。また、歴史服をオマージュしつつも、それをどのように自らの制作へと結びつけるのか、というリサーチもおこなう。独創的な蘇生術が拓くクリエイションの世界に強い眼差しを注ぐことで、服装史がもつ挑発力をリアルに体感することを目指す。				
コスチュームデザイン	選択	演習	2年次	2単位
舞台衣装、映画衣装、雑誌掲載衣装などの衣装デザイナーを例に挙げ、衣装デザイン発想のプロセスを理解する。ストーリーから舞台背景や人物像を読み取り、独自の想像力を生かしたデザインを考えることを目標とする。				
ファッション分野に含まれる俯瞰的な視点での衣装創作についてその存在と立ち位置を知ることが目的とし、「世界観」を考察するための演習を行う。				
アパレルソーイング応用	選択	演習	2年次	2単位
課題作品の縫製を通して衣服構造の理解を深め、デザインに適した素材選択の知識を養い、裏地付きの二重の衣服の縫製ができるようになる				
アパレルソーイング基礎で習得した衣服制作の基礎知識と技術を応用したウール素材を用いて、裏地付きのスカートと重衣料のコートの縫製を行う。				
パターンメイキング応用	選択	演習	2年次	2単位
ワンピースおよびジャケット、コートなどの中衣料、重衣料のアイテムのファーストパターンメイキング、および工業生産のためのセカンドパターンメイキングができるようになる。				
本演習は、スカート、シャツ、パンツ等の軽衣料のパターンメイキングを修得した「パターンメイキング基礎」の応用編として開講する。ワンピースのシルエット展開から始まり、ワンピースのパターンメイキング、そしてジャケット、コートなど重衣料の高度なファーストパターンメイキング、および工業パターンメイキングのスキルを修得する				
ドレーピング	選択	演習	2年次	2単位
<ul style="list-style-type: none"> ・身体の形状と動作に配慮した衣服設計力向上を目的とし、タイトスカート、フレアスカート、ワンピースの基本アイテムをドレーピング法で設計できる。 ・複雑で装飾的な衣服造形力を養うことを目的とし、応用アイテムをドレーピング法で設計し、身体やデザインに応じた立体造形ができる。 				
ドレーピングは衣服設計法の一つであり、身体模型であるボディに直接布を沿わせ、立体的に衣服を造形する手法である。本演習では、ドレーピング法を用い、基本アイテム「タイトスカート」「フレアスカート」「ワンピース」の設計から応用課題の設計までを行う。特に応用課題では、左右非対称モデル、ドレープヤルレーシング技法を用いる装飾的なモデル、人体形状や動作に適したモデルなどドレーピング法が活かせる課題を提示する。				
アパレルCAD	選択	演習	3年次	2単位
ペンと定規で製図していたパターンメイキング（衣服設計）をコンピューターを用いたCADにより行うことができるようになる。				
アパレルデザインの現場ではパターンメイキングを行うためにはアパレルCADは必須のスキルである。CADにより衣服設計をすることは設計の効率化がされるだけでなく、データベース化され、グレーディング、マーキング等の工業化に関わるデジタル化が行われ、工場での生産に関わるCAMに連携することを可能にする。パターンをスキャンしマスターパターンの作成、パターン展開によるファーストパターンの作成、工業生産用のセカンドパターンの作成、およびプロットアウトする一連のCADにより行うことができるようになる。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
ファッションアクセサリ	選択	演習	1年次	2単位
<p>授業の目的：アクセサリーの素材や技法を、広い視野で捉えて創造する。ファッションにおけるアクセサリーの役割を理解し、提案する力を身につける。</p> <p>到達目標：身近な素材を材料化し、造形へのイメージをふくらませてアクセサリーを創作することができる。アクセサリー創作を通して、ファッションならではのスタイリングを提案することができる。</p> <p>紙や糸などの素材で、組む・結ぶ・巻くなど原始的で多様な方法によって、独創的なアクセサリーを創作する。テキスタイル・デザイン・スタイリングといったファッションのプロセスを学ぶ。</p>				
スタイリング	選択	講義	2年次	2単位
<p>高度なスタイリング技法を身に付けるには、現代のファッション動向や社会状況にも深い関心を持ち、ファッション雑誌だけでなく、新聞、関連雑誌、映画等を見ることが重要となる。本講座では、色彩や材料・文様、造形の特性を研究し、ファッションデザインを表現するためのスタイリング技法を習得する。</p> <p>本講座では、スタイリングの要素である色や素材・柄、形体を使った様々なスタイリングについての講義と演習を行う。高度なスタイリング力を身に付けることを目的とする。</p>				
コスメトロジー	選択	講義	2年次	2単位
<p>ファッションデザインをトータルなファッションとして、ボディと共にトータル美としてコスメトロジー（美容術）を考え、ヘアスタイルやメイクアップ、エステティック、ネイルなどのさまざまな技法を習得し、イメージ表現を促す能力を身につける。</p> <p>トータルなファッションとして、また身体表現の一つとしてコスメトロジー（美容術）を考え、ヘアスタイルやメイクアップ、エステティック、ネイルなどに着目する。民族や時代背景、生活様式によるそれぞれのデザインの意味や流行の変遷を学び、髪や化粧がもっているメッセージ性も考える。また、アートとしてのヘアメイク作品を制作する。</p>				
被服人間工学	選択	講義	2年次	2単位
<p>人間工学の基礎理論に基づき、着心地良く、着やすく、快適でかつ審美的な衣服設計理論が構築できる能力を習得する。</p> <p>多様な人間の構造を把握し、衣服設計に活かす能力を習得する。</p> <p>人間工学は、人間の特性に基づいて、人間が可能な限り自然な動きや状態で使えるようにモノや環境を設計しデザインに活かす分野である。本講座では、衣服設計に必要な不可欠な人体の構造や体型の特徴・人体の機能面と衣服設計の関わりについて学ぶとともに、年齢や国籍、障害の有無に関わらず誰もが快適な衣生活を送るための衣服設計理論を学ぶ。</p>				
ファッションマーチャンダイジング	選択	講義	2年次	2単位
<p>・ファッションの分野を「社会性」というキーワードで分析する。新しい市場を予測できる力をつけるため、洞察力を身に付け、消費者の新しいライフスタイルを見据えた商品企画力を習得する。</p> <p>・消費者と作り手の良好な関係を探り、マーケットのニーズに適応する提案力を身につける。</p> <p>近年、景気回復を期待する消費者にマインドシフトと呼ばれる新しい価値観や嗜好の変化が見られる。本講座では、地域性や時代性、また生活習慣に関わるライフシーンを再考し、マーケティングからセールスプロモーションに至るまで、トータルに提案できる商品企画を学ぶ。特に実践的内容が求められる分野であり、実際に現場で使用されている企画書など、自身の実務経験を教材にふんだんに取り入れ、実務に通用する手法を身につける。ファッションデザインが抱える現代の問題を見出し、今後の課題に向けて提案できる実践的方法論を学ぶ。</p>				
ユニバーサルファッション	選択	講義	2年次	2単位
<p>・多様な人間の体型特性を知り、個々に対応した衣服設計理論を習得する。</p> <p>・ユニバーサルファッションの視点を、デザイン開発や市場に展開する能力を身につける。</p> <p>近年、誰もが住みやすい社会の実現をめざして、生活の質向上に役立つ製品やサービスが望まれている。ユニバーサルファッションとは、「年齢、性別、能力に関わらずより多くの人が満足できるファッション商品の開発や商品を平等に選択できる市場を開拓すること」である。本講座では、ユニバーサルファッションの視点をデザイン開発や市場に展開する能力を身に付けることを目的とするため、実践的内容が求められる。商品企画部門で業務していた経験を活かし、商品企画の基本的な知識と手法について具体的に事例を踏まえて講義する。</p>				
ファッションアドバイザー	選択	講義	3年次	2単位
<p>顧客心理を理解し、それぞれのお客様のニーズに沿ったコミュニケーションができる。</p> <p>デザイナーやバイヤー、商品管理など、さまざまなファッション専門職種との連携ができる。</p> <p>店頭商品について、製造過程から理解し、お客様へのアドバイスができる。</p> <p>月別品揃え計画の立案および対応した売り場演出計画の立案ができる。</p> <p>マーケティングの基本を理解し、ブランドやショップとしての戦略を理解した販売ができる。</p> <p>接客マナーやサービスについての専門知識と技能を修得できる。</p> <p>ファッショントレンドの役割を理解し、ファッションテーマに適した衣服や服飾雑貨等のコーディネートが提案できる。</p> <p>ファッションアドバイザーとは、顧客に適したファッション生活のアドバイスを行う専門家のことである。情報の同質化、消費者ニーズの多様化の中、ファッション小売業が利益を獲得するのは容易ではない。だからこそ今、最前線である売り場で顧客満足を得られる『販売のプロ』が求められている。</p> <p>本授業では、『販売のプロ』として必要な、顧客心理や市場の動向を読むマーケティングの知識、お客さまに喜んでいただける接客マナー・商品コーディネートのための知識、さらに魅力的な売り場演出やそのための販促、販売計画の立案の仕方を学ぶ。また、『販売のプロ』のみならず、バイヤー、デザイナー、コーディネーター、起業家を目指す人にも、『販売職』との連携は必須である。さまざまなファッション職種と『販売』の関連という視点を取り入れ、ファッションビジネスの現状、歴史の事例をひもときながらスライド形式で授業を行う。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
皮革デザイン	選択	演習	3年次	2単位
上下送りミシン、漉き機などの扱い方を学び、縫製、ヘリ返し、コバ処理などの皮革素材の加工技術を修得する。基本的な型紙の取り方、トートバッグの制作方法を修得する。				
皮革素材はほかの素材には無い特殊な加工技術が必要である。機材や道具を適切かつ安全に扱えるように使用方法を学び修得する。確実に上下送りミシン、漉き機の扱い方を修得する為に授業内で実技試験を行う。				
皮革デザイン応用	選択	演習	3年次	2単位
前期で学んだ皮革素材の加工技術を応用し、細部に至るまで完成度の高いレザーバッグの制作方法を修得する。				
皮革素材の特性を理解し、基本的なバッグの型紙の取り方、芯材・補強の入れ方、金具の取り付け方、ファスナーポケットの作り方などレザーバッグの構成を修得する。				
ファッション写真	選択	演習	3年次	2単位
デジタル一眼レフカメラや大型ストロボ、自然光、現像ソフトの基本的な使用方法とその効果を理解し自身の思い描くイメージを写真で表現出来る技法を習得する。				
ファッションデザイン分野では、多数のファッション誌に見られるようにビジュアル表現として写真撮影の技法が使用されている。本演習では、作品としてのファッション写真を目標に、デジタル一眼レフカメラを使用したスタジオ、屋外、屋内に於ける人物撮影の知識と技法を学習する。また、雑誌やパンフレット、ホームページ等の撮影に必要なノウハウを、実際にラフ案作成やプロのヘアメイク、読者モデルとの撮影を通して実践的に習得する。				
ファッションブランディング	選択	講義	3年次	2単位
これまで企業活動の一環だったブランディング概念も、これからは社会活動の一環として概念が大きく変化していく。そういった背景において、ブランドの「価値観、世界観、倫理観」を自分の考えとして構築できる発想力と、それを論じることができるコミュニケーション技術を身につける。				
ブランドとしての思想を言語化し、社会ニーズとマッチングさせ、アイデンティティの確立とコンセプト化をはかる基本スキル。それを軸に、消費者との良好な関係性づくりができる応用スキル。総合的なブランド経営感覚を高めるための、講義やディスカッションを交えながらスキルを高める。				
ファッション空間演出	選択	演習	4年次	2単位
<ul style="list-style-type: none"> ・ファッションショーやファッションプレゼンテーションの発想やシナリオ制作、表現の可能性について提案する力を身につける。 ・ファッション空間デザインの演出手法についての知識と技術を身につける。 ・ファッションと空間の関係性についての理解を深め、演出の可能性について理解する。 				
コレクションやプレゼンテーションの歴史を振り返りながら、ショー形式で行われる演出技法について学ぶ。ショーの演出に関わった自身の実務経験を活かし、広い視野で空間演出を理解し、制作に反映するための技術を指導する。実際に展示会、ファッションプレゼンテーションの現場に取組むことで、実践的な表現方法と伝達法を身につける。今後ますます領域を拡げるファッション表現の一環として、音響・照明・映像の演出技術や、展示会場・舞台における空間表現の可能性を探る。				
卒業研究	必修	実習	4年次	10単位
4年間の学習の集大成として各自がテーマを策定し、スケジュール化し、高度な研究発表を行う。				
研究形式は作品制作の「卒業制作」、あるいは論文形式の「卒業論文」のどちらでも良い。研究の進め方はゼミ形式で行い、ゼミ担当教員の指導を受けるが、テーマ内容によっては全教員の助言を得ることができる。卒業研究は「卒展」の場で一般に公開する。発表方法は「作品展示」「ファッションプレゼンテーション」があり、各自選び、準備し「卒展」に臨み、評価を受ける。				