

科目名	ファッションビジネス理論と演習Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションプロデュース学科	期	通年
コース	ファッションプロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 50 % 実習 50 %
時間数	120	作成者	新家章秀

【科目の到達目標】

■前期のゴール:各自がブランドを決めてショップリサーチを行い「課題を発見」し「業務改善を行い営業利益アップにつなげる提案」をプレゼンテーションする。■後期のゴール:各自アパレルのブランドを決め市場や顧客のマインド変化をつかみ、売上と営業利益が継続して伸ばせるアパレル以外の新業態の事業提案をプレゼンする。

【科目の概要】

2年生では、利益をアップするための知識を経営的な視点から学びます。そして、後期では、アパレル以外の業界への参入を提案できるように、異業種の利益構造を調べ、新業態の提案ができるレベルを目指します。

【授業計画 前期

90分/コマ

後期

1	授業内容とゴール、評価内容、粗利とは、	31	後期のゴールあらずじ作り
2	ユニクロと小売業のニュース	32	マイケルポーター
3	経費（財務会計・管理会計）	33	プレゼンの「なるほどポイント」
4	成長性と収益性	34	図書館ビジネス
5	プレゼンの流れ・経費（変動費・固定費）	35	ライザップ・クレーンゲーム・キーワード調査
6	消費の二極化・PDCA	36	スーツケース（将来伸びるマーケット 商品・サービス）
7	値上げ状況 製造原価の内訳	37	プレゼンのスケジュール・テンプレート・中学生の部活
8	貸切バス事業の業務改善	38	ドミノピザの戦略・ユニクロの新戦略
9	3M・QCD、6つの業務改善	39	将棋マーケット（外部環境の流行で考える視点）
10	ビジネスモデル・革小物メーカーの業務改善	40	花粉症（外部環境の社会問題を解決する視点）
11	物流2024問題・新規顧客の獲得	41	ESG経営
12	消化率・消齢化	42	オーバーツーリズム・モーダルシフト
13	ビジョン・オンデーズ・JR九州	43	ゴミ広いスポーツ・ぶよぶよ
14	BSC・バットロケーション戦略	44	アップル・ソニー・ウーバー
15	変えてはいけない事・ヒット商品キーワード・労働集約	45	自転車ヘルメット規制・ガソリンスタンド・ご当地ガチャ
16	コモディティ化：DX化で業務改善	46	お酒のワクワク販売・夜アイス
17	異業種の参考資料	47	暖冬・エナジークローゼット・売ばべらし
18	メタバース	48	プロセスエコノミー・SHEIN
19	現状のアパレル業界・おにぎり店	49	プレゼンチェックポイント（営業利益アップ・新業態）
20	OMO・DX・サーキュラーエコノミー	50	2023年ヒット商品キーワード
21	教育業界改革	51	本能スイッチ
22	コト消費（メガネ・シューズ）	52	コインランドリー
23	営業利益の話	53	ニッチ市場：名前詩（名前歌）
24	訪日外国人・スナック	54	バーガーキングのSNS戦略
25	あらずじチェックシート	55	高い商品売る考え方
26	あらずじチェックシート	56	思考力と実行力をつける
27	プレゼン	57	プレゼン
28	プレゼン	58	プレゼン
29	プレゼン	59	プレゼン
30	フィードバック	60	フィードバック

【成績評価方法】

プレゼンテスト30%、提供課題60%、授業態度10%

【教科書・参考書】

プリントを配布

【教材・教具】

プリントを配布

科目名	ファッションデザイン論Ⅱ	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	通年
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 70% 実習 30%
時間数	60	作成者	杉山 佳美
【科目の到達目標】 ファッションビジネスに即したアパレル製品のデザインと企画力を講義と演習により修得する。 また、任意に想定したアパレル企業に向けた商品の企画提案書類が作成できる。			
【科目の概要】 現在のアパレル市場を意識したマーケティング及びビジネス的視点で企画立案しデザインする。また、既存の企業、市場を対象にした商品デザインを企画書類にまとめプレゼンテーション発表する。			
【授業計画】 90分/コマ		前期	後期
1	革素材レクチャー	16	上コレ デザイン画作成
2	革素材商品企画	17	上コレ デザイン画作成 修正
3	革素材商品企画	18	社会的課題解決のデザイン
4	たつの研修レポート	19	社会的課題解決のデザイン
5	デザイン マインドマップ	20	社会的課題解決のデザイン
6	マインドマップからのアイデア出し	21	あしらい効果 Powerpoint
7	マインドマップからのアイデア出し	22	あしらい効果 illustrator
8	企画作成レクチャー	23	イタリア研修報告ポスター作成
9	企画書作成	24	イタリア研修報告ポスター作成
10	企画書作成	25	イタリア研修報告ポスター作成
11	企画書作成	26	イタリア研修報告ポスター作成
12	企画発表 プレゼンテーション	27	上コレポートフォリオ作成
13	企画発表 プレゼンテーション	28	上コレポートフォリオ作成
14	デザイン画作成	29	上コレポートフォリオ作成
15	前期試験	30	後期試験
【成績評価方法】 課題60% 試験30% 出席率10%			
【教科書・参考書】 課題によってプリント配布			
【教材・教具】 筆記用具 ラップトップ 配布レジュメ 画像投影用大型TVモニター			

科目名	服飾実習Ⅱ	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	通年
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 10% 実習 90%
時間数	180	作成者	上田久美子

【科目の到達目標】

理論を技術に結びつける。

デザイン画をみてパターンから縫製まで製作できる技術を身につける。

【科目の概要】

ファッション業界において、商品企画をするために洋服の構造を理解することは必要不可欠である。企画を立てるにあたって必要な縫製技術と知識への理解を深める。

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1,2,3	襟のバリエーションドレーピング	46,47,48 カットソーの製図、縫製
4,5,6	襟のバリエーションドレーピング	49,50,51 カットソーの縫製
7,8,9	ショールカラー製図・トワール組 ステンカラー製図・トワール組	52,53,54 上田学園コレクション作品
10,11,12	テーラードジャケットの製図・縫い代つけ	55,56,57 上田学園コレクション作品
13,14,15	テーラードジャケットのトワール組	58,59,60 上田学園コレクション作品
16,17,18	部分縫い ・箱ポケット	61,62,63 上田学園コレクション作品
19,20,21	部分縫い ・雨蓋ポケット	64,65,66 上田学園コレクション作品
22,23,24	テーラードジャケットの縫製	67,68,69 上田学園コレクション作品
25,26,27	テーラードジャケットの縫製	70,71,72 上田学園コレクション作品
28,29,30	テーラードジャケットの縫製	73,74,75 上田学園コレクション作品
31,32,33	テーラードジャケットの縫製	76,77,78 上田学園コレクション作品
34,35,36	テーラードジャケットの縫製	79,80,81 上田学園コレクション作品
37,38,39	テーラードジャケットの縫製	82,83,84 上田学園コレクション作品
40,41,42	テーラードジャケットの縫製	85,86,87 上田学園コレクション作品
43,44,45	まとめ・テスト	88,89,90 まとめ・プレゼン

【成績評価方法】

提出物評価60% テスト30% 授業態度10%

【教科書・参考書】

上田安子『立体式洋裁』服飾手帖社 改訂版

上田安子『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版

『テーラリングテクニック』・『ジャケット』上田安子服飾専門学校 最新版

【教材・教具】

ミシンなど縫製機器、洋裁道具一式・製図道具一式

科目名	コンピュータ演習II-A	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	通年
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	60	作成者	積高之

【科目の到達目標】

ECサイトの開設と運営 自らのブランドを擬似的ないし実際にD2Cブランドとして立ち上げ、そのままECで販売してみる。そのための戦略設計 作成ツールの選定など
各セクションでは最新のツールやアプリを使用するため、その使い方を実践的に覚える。

【科目の概要】

PCを扱うにあたって必要なスキルは、技術の進歩や利用者の感覚の変化により、どんどん変わってきている。ファッション・ビジネスに携わる人にとって、ECの存在はもう無視できない。この授業ではECサイトを立ち上げて運用することで、ビジネスの基礎を含めたデジタルスキルの初歩を身につける。

【授業計画

90分/コマ

前期

後期

前期	後期
1 ガイダンス PCスキルチェック	16 ECツールの概要
2 初期のツール解説	17 サイト作成・基礎
3 事業計画 基本	18 商品撮影
4 事業計画 アレンジ	19 サイト作成
5 EC化計画 基礎	20 サイト作成
6 EC化計画 ビジネスモデル	21 コンテンツ作成
7 チームビルディング	22 コンテンツ作成
8 チームでの役割	23 コンテンツ作成
9 ビジネスモデル作成	24 サイト作成
10 ビジネスモデル作成	25 発表
11 レポート/発表	26 発表
12 発表についての意見交換	27 講評・購入
13 商品の検討 情報収集の方法	28 購入した結果発表
14 商品の検討 検索と比較	29 総評
15 テスト レポート	30 テスト レポート

【成績評価方法】

提出物・発表評価60% テスト30% 授業態度10%

【教科書・参考書】

スライド

【教材・教具】

筆記用具/PC/スマートフォン

科目名	コンピュータ演習Ⅱ-B	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	通年
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	60	作成者	松木まい

【科目の到達目標】

アパレル製品の企画書類の作成に必要なillustrator・Photoshopの基礎技術を習得する。また、PCでデザイン画の描画着色、グラフィックなデザイン表現を学ぶ。PCを扱うにあたって必要なスキルは、技術の進歩や利用者の感覚の変化により、どんどん変わっていきっている。

【科目の概要】

illustrator・Photoshopを活用し、実践的な企画書類等の作成技術を演習する。
デザイン画の描画・着色、プレゼンテーションシートの作成する。

【授業計画】 90分/コマ		前期	後期
1	イラストレーター・フォトショップ スキルチェック		16 上田学園コレクション 仕様書作成 1
2	ペンツール基礎演習		17 上田学園コレクション 仕様書作成 2
3	ハンガーイラスト 1		18 上田学園コレクション 仕様書作成 3
4	ハンガーイラスト 2		19 上田学園コレクション 仕様書作成 4
5	フォトショップ基礎演習		20 上田学園コレクション 仕様書作成 5
6	イラストレーター スタイル画 描画 1		21 上田学園コレクション 仕様書作成 6
7	イラストレーター スタイル画 描画 2		22 ショップ企画 1
8	スタイル画 着色 1		23 ショップ企画 2
9	スタイル画 着色 2		24 ショップ企画 3
10	上田学園コレクション プレゼンシート 1		25 ショップ企画 4
11	上田学園コレクション プレゼンシート 2		26 ショップ企画 5
12	上田学園コレクション プレゼンシート 3		27 ショップ企画 6
13	イラストレーター演習：ショップVMD 1		28 ショップ企画 7 プレゼン発表
14	イラストレーター演習：ショップVMD 2		29 ショップ企画 8 プレゼン発表
15	試験		30 試験

【成績評価方法】

提出物評価60% テスト30% 授業態度10%

【教科書・参考書】

レジュメ、課題シート等をデータで配布

【教材・教具】

筆記用具 自前のPC

科目名	キャリアデザインI	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	後期
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 50% 実習・演習 50%
時間数	30	作成者	今 恒男

【科目の到達目標】

アパレル製品の企画書類の作成に必要なillustrator・Photoshopの基礎技術を習得する。また、PCでデザイン画の描画着色、グラフィックなデザイン表現を学ぶ。PCを扱うにあたって必要なスキルは、技術の進歩や利用者の感覚の変化により、どんどん変わっていきっている。

【科目の概要】

将来の夢をかなえるには、具体的な将来のイメージを描くこと、客観的な自分理解が必要です。今の自分に足りないものを身につけ、強みを磨くことで「夢」を現実的な「目標」に変えることが出来るからです。本教科で様々なワークシートや演習を用い、自己理解を深め、一人ひとりが自分のキャリアデザインを考えます。

【授業計画】

90分/コマ

- | | |
|----|--|
| 1 | ・キャリアデザインとは
キャリアに対する考え方とは、基本マナーの習得、適性検査受検 |
| 2 | ・自分を知る①
現在の自分の状態を知る |
| 3 | ・自分を知る②
過去を振り返り、積み重ねてきた経験と気持ちの変化を確認する |
| 4 | ・自分を知る③
過去を振り返り、自分自身の興味や関心のきっかけを探る |
| 5 | ・自分を知る④ ～まとめ～
自分自身の情報を整理し、アピールすべき自分の特徴を抽出する |
| 6 | ・将来イメージを持つ
既に成功している先輩が通った道を追体験し、参考にする |
| 7 | ・仕事の種類を知る
FB業界にはどのような仕事が存在するのか、職種名ではなく仕事の内容で考える |
| 8 | ・将来像を描く①
自分は何のために働くのか、働く目的を考える |
| 9 | ・将来像を描く②
仕事の拡がりを考える |
| 10 | ・将来像を描く③
自分の将来像について、イメージマップを作成する |
| 11 | ・先輩のキャリアを調べる①
業界で活躍する先輩のキャリアについて具体的に調べる |
| 12 | ・先輩のキャリアを調べる②
業界で活躍する先輩のキャリアについて具体的に調べる |
| 13 | ・先輩のキャリアを調べる③
調べた内容について各グループで発表する |
| 14 | ・メンバーへのフィードバック
グループのメンバーへフィードバックを行い、自己理解の気づきを促す |
| 15 | ・行動計画を立てる
これからの目標と、そのために必要となる課題を明確にした計画を立てる |

【成績評価方法】

- ◎課題・提出物 50%
- ◎試験（修業試験、確認テスト） 20%
- ◎授業態度 30%

【教科書・参考書】

『自分で「考え」、自分で「動く」 キャリアテキスト』 株式会社パーソナルヴィジョン研究所・著

【教材・教具】

各種ワークシート

科目名	経営分析	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	後期
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 80% 実習 20%
時間数	30	作成者	上田久美子

【科目の到達目標】

貸借対照表と損益計算書が読めるようになり、財務諸表分析を行えるようになる。
簿記3級レベルの修得。

【科目の概要】

資産・負債・純資産・収益・費用の5要素の関係が理解できる。
貸借対照表、損益計算書を読むときのポイントをつかむ。

【授業計画】 90分/コマ

- 1 オリエンテーション、財務諸表分析とは
- 2 貸借対照表とは
- 3 資産・負債・純資産
- 4 損益計算書とは
- 5 収益・費用
- 6 売上原価・資本金
- 7 単式簿記
- 8 単式簿記
- 9 複式簿記
- 10 複式簿記
- 11 決算書
- 12 貸借対照表
- 13 損益計算書
- 14 まとめ
- 15 テスト

【成績評価方法】

平常点(授業態度)10% 理解力(小テスト,総合テスト)50% 提出物40%
以上を指導要項の認定要項に基づいて総合的に評価する。

【教科書・参考書】

- ・柴山政行『いちばんわかりやすいはじめての簿記入門』成美堂出版2019年
- ・小沢浩『簿記がわかってしまう魔法の書』日本実業出版社2019年

【教材・教具】

筆記用具・配布プリント

科目名	服飾素材論Ⅱ	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	前期
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 100%
時間数	30	作成者	河本 育子

【授業の到達目標】

アパレル商品の企画・生産・取扱いに必要な、素材の専門知識を持つ人材の育成を目指す。
アパレル素材の役割を理解し、繊維の専門知識を深める。

【授業概要】

ユニクロのヒートテックに代表されるように、アパレルにおける素材の機能性はますます重要になってきている。
講義を通じて繊維の機能性、加工による付加価値について理解。さらに布地構造による基本特性を修得する。
アパレル商品取り扱い、企画に必要な素材知識の体系的理解を深める。

【授業計画】 90分/コマ

- 1 オリエンテーション
- 2 繊維の種類 繊維の長さ、太さ
糸・生地の種類(織物・編物)について
- 3 繊維の種類と特性
- 4 天然繊維・植物繊維(1)綿
- 5 天然繊維・動物繊維(1)毛
- 6 天然繊維・動物繊維(2)絹
- 7 化学繊維(1)再生繊維
- 8 化学繊維(2)半合成繊維
- 9 化学繊維(3)合成繊維
- 10 繊維に求められる機能と着心地
(生地の加工・機能性について)
- 11 織物の代表的な組織とその特徴
- 12 編物の代表的な組織とその特徴
- 13 編物の代表的な組織とその特徴
- 14 総復習(テスト傾向と対策)
- 15 総合テスト

【成績評価方法】

課題提出物 60% テスト30% 授業態度10%

【教科書・参考書】

- ・一見 輝彦、『わかりやすいアパレル素材の知識』,ファッション教育社, 2012年
- ・『生地の事典』株式会社みずしま加工 2013年

【教材・教具】

筆記用具

科目名	服飾素材論Ⅲ	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	後期
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 100%
時間数	30	作成者	河本 育子

【授業の到達目標】

クリエイター、マーチャンダイザーには素材の知識と、それらを商品企画に組み立てる能力が必要である。素材流通の動向が社会情勢などに関連していることを理解し、情報をもとに素材の組み立て(商品企画)ができるようになることを目標とする。

【授業概要】

変化するマーケットやチャネルに伴い、モノ作りもグローバル、ダイバーシティへの対応を余儀なくされている。素材の本質は変わらないまでも、それに対応できる専門知識と応用できる能力が必要。この授業では、講義により素材の専門知識を深め、市場動向を踏まえた素材の組み立て(商品企画)を実践していく。

【授業計画】

- 90分/コマ
- 1 オリエンテーション
 - 2 ファッショントレンドと素材・アパレル製品の流通経路
 - 3 1.トレンド分析
 - 4 感性分類
 - 5 素材感・風合いの分類
 - 6 トレンド背景と素材イメージ
 - 7 2.ファッションディレクションを作成
 - 8 トレンドのテーマとコンセプト設定
 - 9 トレンド分析のビジュアル化
 - 10 イメージマップ作成
 - 11 素材・デザインに落とし込む
 - 12 (マップ作成)
 - 13 (マップ作成)
 - 14 3.プレゼンテーション
 - 15 ↓
 - 16 ↓

【成績評価方法】

課題提出物 80% 授業態度20%

【教科書・参考書】

・一見 輝彦、『わかりやすいアパレル素材の知識』,ファッション教育社, 2012年
 ・『生地の事典』株式会社みずしま加工 2013年

【教材・教具】

筆記用具

科目名	英語 II	整理番号	
学科	ファッションプロデュース学科	期	通年
コース	ファッションプロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 100 %
時間数	60	作成者	佐藤紫乃

【科目の到達目標】

英語で自分の言いたいことが伝わる、相手の言っていることが分かることを目標とします。
 前期ではそのための基礎となる、英文法・発音の知識を学び、英語コミュニケーションの土台を身につけます。
 後期では前期の学びをスピーキングに活かすこと、スピーキングの上達に役立つ多読と語彙力を身につけます。

【科目の概要】

今後ファッション業界のみならず、様々な生き方を選んでいく学生にとって英語が身近にあることは必須となりつつあります。
 英語が分かる、楽しい、と思えることは、学生自身の可能性を広げ、生き方にも影響していきます。
 この授業では主にスピーキングに焦点を当て、基礎となる「発音」「文法」「単語」「アウトプット」を学び実践します。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	前期オリエンテーション 実力確認テスト		16 後期オリエンテーション 夏期休暇課題発表
2	発音基礎知識		17 スピーキング運用トレーニング 単語
3	発音基礎知識		18 スピーキング運用トレーニング 単語
4	発音基礎知識		19 スピーキング運用トレーニング 単語
5	発音基礎知識		20 多読トレーニング 単語
6	導入 英文法1：言葉の種類、5つの文型		21 多読トレーニング 単語
7	英文法2：動詞、接続詞		22 多読トレーニング 単語
8	英文法3：時制（現在、過去、未来、進形）		23 スピーキング運用トレーニング 単語
9	英文法4：時制（現在完了形）		24 スピーキング運用トレーニング 単語
10	英文法5：助動詞		25 スピーキング運用トレーニング 単語
11	英文法6：不定詞、動名詞		26 多読トレーニング 単語
12	英文法7：比較級、最上級		27 多読トレーニング 単語
13	英文法8：受動態		28 多読トレーニング 単語
14	英文法9：関係代名詞		29 発表
15	期末テスト ★夏期休暇課題：好きな英語の本を		30 期末テスト

【成績評価方法】

提出物評価40% テスト（発表含む）50% 授業態度10%

【教科書・参考書】

竹林滋、清水あつ子、斎藤弘子 共著、『改訂新版 初級英語音声学 CD付』大修館書店、2013
 渡辺いづみ 監修、『中学英文法 Fine [改訂版]』、Z会、2021

【教材・教具】

講師：ノートパソコン、モニター、ホワイトボード
 学生：筆記用具、B7サイズノート（Campas推奨）、スマートフォン

科目名	産業論	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	前期
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義50% 実習50%
時間数	30	作成者	道仲 阿子

【科目の到達目標】

アパレル繊維産業を中心として、他の産業の始まりや発展、衰退を知り、それぞれの要因を理解し、知識を拡げる。

【科目の概要】

新しいビジネスの展開や既存ブランドの改修の際、課題抽出や解決策、新しいアイデア、価値創造ができる、様々な視座を持つことを目指す。□

【授業計画】

90分/コマ

- 1 オリエンテーション 自己紹介 / 授業の進め方について
- 2 産業論①日本産業の歴史
- 3 実習:身近な産業
- 4 産業論②日本産業の発展と衰退 I
- 5 産業論②日本産業の発展と衰退 II
- 6 実習:グループワーク
- 7 実習:発表
- 8 産業論③:課題解決とイノベーション
- 9 様々な企業の課題解決策に学ぶ①
- 10 様々な企業の課題解決策に学ぶ②
- 11 産業論④:ブランド改修/改善
- 12 実習:ブランド改修/改善①
- 13 実習:ブランド改修/改善②
- 14 実習:ブランド改修/改善③
- 15 テスト

【成績評価方法】

提出物評価60% テスト30% 授業態度10%

【教科書・参考書】

スライド

【教材・教具】

個人PCをお持ちください

科目名	ロジカルシンキング	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	後期
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義40% 実習60%
時間数	30	作成者	橋本沙也加

【科目の到達目標】

ブランドや商品などをクリエイションするための手法の基礎を、講義や実習を通して複合的に学び、アイデアの提案から、実現するためのプロセスまでを構築するための基礎力を身に着ける。海外でも実践される新たな学習スタイルを取り入れながら、デザインクリエイションについて学ぶことができる。

【科目の概要】

クリエイションの種になる思考法を吸収し、学びの過程で各学生が掲げるテーマを実習によってアウトプットすることで手法の定着化を図る。最終的には、総合的なクリエイションの知識・企画技術を動員して与えられたテーマに沿ったオリジナルの企画・PRの構築力を養うことを目指す。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 オリエンテーション 授業の進め方・自己紹介
- 2 講義：現状の社会を理解、これから必要とされる物事を創造するために必要とされる手法
- 3 自己分析1 講義：自己分析の重要性とその客観的分析手法
- 4 演習：マインドフルネスシート作成
- 5 演習：マインドフルネスシート作成 続き・発表
- 6 思考法1 講義：デザインシンキングとロジカルシンキングの概要と活用方法
- 7 実習：デザインシンキング手法を活かした企画・プロモーション
- 8 思考法2 講義：ターゲティングの重要性とペルソナ設定 制限性と発展性について
- 9 演習：デザインシンキングで深めた企画にペルソナを設定しよう
- 10 思考法3 講義：デザインシンキング コンセプト設計
- 11 実習：デザインシンキングで深めた企画のコンセプト作成
- 12 思考法4 講義：デザインシンキング プロトタイピングの活用方法 基本型
- 13 実習：デザインシンキングで深めた企画のプロトタイプ作成 初段階
- 14 全体の資料作成
- 15 発表

【成績評価方法】

提出物の評価 50%、発表、参加度 35% 授業出席 15%

【教科書・参考書】

プリントや授業テキストデータを配布

【教材・教具】

PC、専用のノート、ファイル

科目名	美術史・デザイン史		
学科	ファッション・プロデュース学科	期	前期
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 70% 実習 30%
時間数	30	作成者	山本 廣道

【科目の到達目標】
 現在のファッションを成立させてきた西洋文化の美術やデザインの歴史的背景と動向を理解し、ファッションデザインの意味を多様な視点で読み解く基礎知識を習得する。

【科目の概要】
 服飾文化は、西洋社会の文化的な背景と密接に関わりながら、現在のファッションを成立させている。特に高度な消費社会を迎えた20世紀において、西洋の美術、造形・デザインにおける潮流や著名な作品を解説しながら、ファッションを文化的な現象として体系的に解説する。

【授業計画】 90分/コマ

- 1 授業指針説明
01 ゴシック 02 ルネサンス 03 グーテンベルグ 04 バロック 05 ロココ
- 2 06 アーツ&クラフツ 07 ジャポニズム 08 ベル・エポック 09 アール・ヌーヴォー
- 3 10 ユーゲント・シュティール 11 ウイーン工房 12 ドイツ工作連盟 13 キュビズム
- 4 14 未来派 15 ロシア・アヴァンギャルド 16 ダダイズム 17 モダニズム
- 5 18 デ・スティール 19 バウハウス 20 アール・デコ 22 インダストリアルデザイン
(小テスト)
- 6 23 インターナショナル・スタイル 24 ミッドセンチュリー 27 CIデザイン 28 スイス・スタイル
- 7 21 アイソタイプ 25 オーガニックデザイン 26 プロバガンダ 29 オブ・アート
- 8 30 スカンジナビアン・モダン 31 ウルム造形大学 32 ミニマリズム 33 スペースエイジ
- 9 34 ブリコラージュ 35 サイケデリック 36 アーキグラム 37 東京オリンピック1964
- 9 38 ヒプノシス 39 スーパーリアリズム 41 ポストモダニズム 45 メンフィス
(小テスト)
- 10 42 ノーデザイン 43 ユニバーサルデザイン 44 アフォーダンス 46 サスティナビリティ
- 11 47 エコデザイン 48 トマト 49 ドローグ (アノニマス) 50 クリエイティブ・コモンズ
- 12 51 UI/UXデザイン 52 ソーシャルデザイン 53 コミュニティデザイン
54 インタラクションデザイン
- 13 55 コミュニケーションデザイン 56 オルタナティブ 57 クオリア 58 ソニフィケーション
- 14 59 フラットデザイン 60 パーソナルファブリケーション 授業まとめ
- 15 試験

【成績評価方法】
 試験50% 課題・小テスト40% 授業態度10%

【教科書・参考書】
 『絵ときデザイン史』 2015/9/17 石川 マサル (著), フレア (著)
 『デザインの20世紀 (NHKブックス)』 1992/11 柏木 博 (著)

【教材・教具】
 PC 投影モニター レジューメ

科目名	トレーニングタイムⅡ	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	前期
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 50% 実習 50%
時間数	30	作成者	杉山 佳美
【科目の到達目標】 2年次前期のイタリア・フィレンツェ研修に向けて、事前学習を行いしプラン設定ができる。 現地での体験を通し国内外のファッションデザインの相違や共通性について考察できる。			
【科目の概要】 目的地であるイタリアのファッションブランドや現地の地理を調べ、理解を深めた上で研修に臨む。帰国後はフィードバックから情報収集し、学んだ内容を文章化・ビジュアル化し他者に伝える媒体を作成する。			
【授業計画】 前期 90分/コマ			
1	イタリア研修説明会		
2	イタリアブランド調べ		
3	イタリアブランド調べ		
4	ブランド発表		
5	マップ作成		
6	マップ作成		
7	予定表作成		
8	予定表作成		
9	上田学園コレクション/企画書作成		
10	上田学園コレクション/企画書作成		
11	上田学園コレクション/企画書作成		
12	研修レポート		
13	研修レポート		
14	研修レポート		
15	前期テスト		
【成績評価方法】 出席率10% 課題60% 試験30%			
【教科書・参考書】 課題によってプリント配布			
【教材・教具】 筆記用具 PC 配布レジュメ 画像投影用大型TVモニター			

科目名	海外研修Ⅰ	整理番号	
学科	ファッション・プロデュース学科	期	後期末 8日間
コース	ファッション・プロデュースコース		昼間
学年	2年	授業形態	リサーチ50% 講義50%
時間数	60	作成者	杉山 佳美

【科目の到達目標】
 研修先に赴き、現地の言語での講義を受講し、マーケティングやマーチャンダイジング等の知識を得る。
 帰国後、現地の市場をリサーチした内容をプレゼンテーション発表する。

【科目の概要】
 学校の授業で得たビジネス及びマーケティング等の知識と、英会話を基に現地の市場を視察、調査する。
 更に世界のトップブランドの生産工場見学で、川上から川下までの全体像を窺う。
 また、海外のファッション都市の文化的背景やファッション市場の知見を広め、今後のビジネス展開に生かす。

【授業計画】 90分/コマ

- 1 研修施設での講義受講 (装飾美術館・現地ファッションスクールでの授業)
- 2 研修施設での講義受講 (現地ファッションスクールでの授業) グッチミュージアム鑑賞
- 3 研修施設での (現地ファッションスクールでプレゼンテーション) 市街地リサーチ
- 4 研修先 (クラッチバッグの生産工場見学・現地ファッションスクールの視察) 市街地リサーチ
- 5 研修先 (ウフィツィ美術館鑑賞) 施設リサーチ
- 6 リサーチレポートまとめ (グループワーク)
- 7 リサーチレポートまとめ (グループワーク)
- 8 発表 (海外研修報告会)

【成績評価方法】
 研修後のリサーチ課題発表 100%

【教科書・参考書】

【教材・教具】
 筆記用具 カメラ コンピュータなど