

科目名	バッグ実習Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン	期	通年
コース	バッグ		昼間
学年	2	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	360	作成者	片山知佳

**【科目の到達目標】**

バッグの制作方法を一通り理解し、ハンドバッグの制作に必要な技術と知識を身につける。  
 基礎的な制作方法を理解した上で夫々の制作方法に合った細部の加工作業ができ、またそれを生かしたオリジナルデザインの作品を制作することができる

**【科目の概要】**

革を扱うことを主にして、より専門的な技術の習得を目標とする。ハンドバッグの制作技術に特化し、実際にバッグを制作していきながら、細かい技術や制作方法を身に付ける。

**【授業計画】**

90分/コマ		
1～6	プレタ展出版作品の制作	91～96 たつの出品作品制作 1点
7～12	↓	97～102 上コレ出品作品制作
13～18		★リボルバー出品作品型紙チェック
19～24		↓
25～30		★リボルバー出品作品型紙チェック
31～36		↓
37～42	↓	103～108
43～48	会社見学	109～114
49～54	(課題)横マチ外縫いバッグ制作	115～120
55～60	↓	121～126
61～66	たつの出品作品制作 2点	127～132 (課題)スワローマチ
67～72	↓	133～138
73～78	↓	139～144
79～84	↓	145～150
85～90	↓	151～156
		157～162
		163～168 (課題)バーキン制作
		169～174
		175～180

**【成績評価方法】**

課題作品60%、修了テスト20%、平常点20%

**【教科書・参考書】**

プリント配布

**【教材・教具】**

縫製用具一式、製図用具一式、指定のはさみ、ピンセット、ライター、刷毛

科目名	ファッションデザイン&雑貨プランニングⅡ	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン	期	通年
コース	バッグ		昼間
学年	2	授業形態	講義 20% 実習80%
時間数	60	作成者	佐山 孝典

**【科目の到達目標】**

多様化するファッション業界の現状とマーケットのあり方を分析しオリジナル企画を立案する。  
分析力・発想力・表現力・計画性を身につける。

**【科目の概要】**

一年次に学んだファッションの基礎知識をもとに、マーケティングの基本原理に情報をプラスして、  
自己のオリジナル企画を立案する。

**【授業計画】**

90分/コマ

前期		後期	
1	オリエンテーション 企画ミーティング	1	企画製作
2	プレタポルテ展のデザイン	2	企画製作
3	プレタポルテ展のデザイン	3	企画製作
4	外部コンテスト	4	ファッション雑貨研究
5	外部コンテスト	5	ファッション雑貨研究
6	外部コンテスト	6	ファッション雑貨研究
7	企画書製作	7	ファッション雑貨研究
8	企画書製作	8	ファッション雑貨研究
9	企画製作	9	ファッション雑貨研究
10	企画製作	10	ファッション雑貨研究
11	企画製作	11	ファッション雑貨研究
12	企画製作	12	ファッション雑貨研究
13	企画製作	13	発表
14	テスト	14	テスト
15	まとめ	15	まとめ

**【成績評価方法】**

平常点(授業態度)10%課題作品の評価60%理解力(テスト)30%

**【教科書・参考書】**

「ファッションマーケティング」ファッション教育社

**【教材・教具】**

ファッション雑誌・マップ製作に必要な用具・ノート・着色用具 他

科目名	コンピュータ演習Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン	期	通年
コース	バッグ		昼間
学年	2	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	60	作成者	鶴 鉄雄

【科目の到達目標】

1年生で習得した技術をさらに深め、洗練されたプレゼンテーションを目指す。  
就職・将来の実務のための、作品プロモーションを行うためのコンピュータ技術を習得する。

【科目の概要】

自分の作品をプロモーションするためのポートフォリオ・企画書を制作する。  
また学内・学外イベントに実際に使用するためのグラフィック・アプリケーションを制作する。

【授業計画】

90分/コマ	前期		後期
1	授業ガイダンス・1年生の復習 マップ制作・プレゼンテーション	16	企画ボード制作実習 たつの祭り・上コレ ブランド企画掲示物
2	プロモーションシート(2作品分) 名刺・ネームプレート・作品プロモーションファイル	17	プレゼンテーション実習 PowerPoint
3	プレタ展 展示物制作	18	
4	Adobe Photoshopデザイン画制作実習 コンテスト応募作品	19	コンピュータによるデザインワーク実習 グラフィック・パターン制作 作品名刺作成
5		20	
6		21	
7		22	
8	企画ボード制作実習 たつの祭り・上コレブランド企画掲示物	23	ポートフォリオ制作 上田学園コレクション展示用
9		24	
10		25	
11	Adobe Photoshopデザイン画制作実習 コンテスト応募作品	26	作品まとめ Excel
12		27	
13		28	
14	テスト	29	テスト
15	前期授業まとめ	30	授業まとめ

【成績評価方法】

課題点 60% テスト 30% 平常点(授業態度) 10%  
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】

【教材・教具】

パソコン ・USBメモリー ・A4ファイル ・作品

科目名	商品研究 I	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン	期	通年
コース	バッグ		昼間
学年	2	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	作成者	野田 光晴

【科目の到達目標】

研究を通して市場の現状を理解し、商品の新たな需要や価値を創造し提案できる

【科目の概要】

マーケットリサーチ 企業見学 工場見学 コラボ商品や海外展示販売などの製作・提案を行う

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1・2	Revolver製作①	1・2 たつの製作①
3・4	Revolver製作②	3・4 たつの製作②
5・6	Revolver製作③	5・6 たつの製作③
7・8	Revolver製作④	7・8 アパレルから学ぶ企画 I ブランドとシーズンコンセプト
9・10	Revolver製作⑤	9・10 アパレルから学ぶ企画 I リサーチと分析
11・12	Revolver製作⑥	11・12 アパレルから学ぶ企画 I 商品構成 1
13・14	市場から考える商品企画①	13・14 アパレルから学ぶ企画 I 商品構成 2
15・16	市場から考える商品企画②	15・16 アパレルから学ぶ企画 I 価格設定 I 価格の内訳
17・18	市場から考える商品企画③	17・18 アパレルから学ぶ企画 I 価格設定 II 原価計算①
19・20	コラボ商品企画①	19・20 アパレルから学ぶ企画 I 価格設定 II 原価計算②
21・22	コラボ商品企画②	21・22 アパレルから学ぶ企画 I 価格設定 III 予算の組み立てと設定
23・24	コラボ商品企画③	23・24 アパレルから学ぶ企画 I VMD
25・26	コラボ商品企画④	25・26 アパレルから学ぶ企画 I 販売促進・顧客情報
27・28	まとめ	27・28 まとめ
29・30	テスト	29・30 テスト

【成績評価方法】

平常点(授業態度)10% 課題作品60% 理解力30%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

科目名	バッグデザイン	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン	期	通年
コース	バッグ		昼間
学年	2	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	120	作成者	杉山佳美

【科目の到達目標】

・市場におけるバッグの位置づけ、企画サイクルを理解し、企画提案、販売までの提案ができる人材の育成を目指す

【科目の概要】

・デザイン力の発想、表現、具体化、発表を通し、市場に合った企画提案できる人材を目指す。

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1・2	バッグの描き方演習（クロッキー）	31・32 ハイブランド ブランド分類
3・4	バッグの描き方演習（クロッキー）	33・34 ハイブランドのバッグデザイン 講義・リサーチ
5・6	バッグの描き方演習（着色）	35・36 リサーチ報告 デザイン提案
7・8	五感からのデザイン①	37・38 デザイン画作成
9・10	五感からのデザイン②	39・40 デザイン画作成 発表
11・12	定点観測	41・42 カラーイメージ 講義・リサーチ
13・14	レザー分類（小テスト）	43・44 カラーイメージからのデザイン発想
15・16	プレタポルテ展振り返り	45・46 デザイン画作成
17・18	バッグのデザイン展開	47・48 デザイン画作成 発表
19・20	バッグのデザイン展開	49・50 上田学園コレクションディスプレイ案
21・22	アートからのデザイン発想	51・52 ヨーロッパブランド調査
23・24	デザイン画作成	53・54 ブランドポジション、マップ制作
25・26	建築からのデザイン発想	55・56 デザイン制作
27・28	デザイン画作成	57・58 デザイン制作
29・30	発表 テスト	59・60 プレゼンテーション テスト

【成績評価方法】

課題作品評価60%、期末試験・小テスト30%、平常点10%

【教科書・参考書】

ファッション雑誌

【教材・教具】

筆記用具、デザインパッド、彩色用具一式

科目名	ビジネスマナー	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン	期	前期
コース	バッグ		昼間
学年	2	授業形態	講義 70% 実習 30%
時間数	14	作成者	衣笠節子

**【科目の到達目標】**

- ・ビジネスマナーを習得し、職業人として必要なコミュニケーション能力について学習する。
- ・企業が求めている即戦力および人間力を身につけ、就職活動に役立てる。

**【科目の概要】**

- ・ビジネス社会では、業務についての知識だけでなく礼儀やコミュニケーション能力が求められている。本科目では人前で話す訓練をし、思っていることを相手に伝える言葉の表現力を習得する。
- ・基本的なビジネスマナーが「わかる」だけでなく、実技を通して「できる」レベルになる。

**【授業計画】 90分/コマ**

- 1 関係作りの第一歩 「自己紹介の目的とコツ」
- 2 好感度をアップする 「身だしなみと立ち居振る舞い」
- 3 言葉づかいのマナー 「敬語の種類・対応の基本用語」
- 4 表現技術 「プレゼンテーションの基本」
- 5 ビジネス社会での基本マナー 「訪問のマナー・応接室でのルール」
- 6 ビジネス文書のマナー 「社交文書・メール文書」
- 7 まとめ 「修業テスト」

**【成績評価方法】**

- ・提出課題・スピーチの評価60%・理解力(修業テスト)30%・授業態度10%
- 以上を指導要項に基づいて総合的に評価する。

**【教科書・参考書】**

田野直美『ビジネスでの常識集』トータルマナー株式会社 最新版

**【教材・教具】**

科目名	フォトデザイン	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン	期	前期
コース	バッグ		昼間
学年	2	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	14	作成者	田中 一泉

**【科目の到達目標】**

自分が何を表現したくて雑貨を作ったのか理解し、その特徴を写真に写すことができる。

**【科目の概要】**

デジタルカメラ技術の発達、またコンピューターの発達により簡単に写真を撮れるようになった。しかしカメラが良くなっても、写す側の意図をハッキリさせなければ何が写っているのか見ている側がわからない。本科目では写真とはメッセージであることを理解し、メッセージを伝える為の最低限の技術習得を目指す。

**【授業計画】**

90分/コマ

- 1 写真の見方、スクラップブックの作成(座学)
- 2 光、構図、色彩 この3点が良い他人の作例を数点提示し生徒に解説してもらう(座学)
- 3 スタジオ機材説明/スタジオ撮影(実習)
- 4 スタジオ撮影(実習)
- 5 スタジオ撮影(実習)
- 6 スタジオ課題 プリント合評 最終回の課題発表
- 7 課題プリント合評 総まとめ

**【成績評価方法】**

提出物評価30% テスト30% プレゼンテーション20% 授業態度20%

**【教科書・参考書】**

プリントを配布

**【教材・教具】**

プロジェクター  
スタジオ撮影機材

科目名	英会話Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン	期	通年
コース	バッグ		昼間
学年	2	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	60	作成者	ステフ・ドラン

【科目の到達目標】

・二年次末のイタリア技術研修に向けて、現地での授業において、積極的にコミュニケーションを取るために英語を習得する。

【科目の概要】

海外の人と臆することなく話せるように、ペアワークを中心に会話練習を行う。  
プレゼンテーションを入れ、人前で自分の思っていること・自分の作品について英語で話す練習をする。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	自己紹介		1 前期の復習
2	動詞の使い方		2 旅行会話 道を尋ねる
3	形容詞の使い方		3 旅行会話 レストランでの注文
4	副詞の使い方		4 旅行会話 ホテルでの会話
5	過去形		5 旅行会話 買い物
6	未来形		6 旅行会話の復習
7	現在進行形		7 助動詞の使い方
8	自分の好きなことについて		8 丁寧な表現
9	疑問文		9 世界で起きているニュースについて
10	靴について		10 自分以外の人のことについて話す
11	バッグについて		11 接続詞
12	素材について		12 お願いをする(Can you?/Could you?)
13	プレゼンテーション		13 プレゼンテーション
14	前期の総まとめ		14 後期の総まとめ
15	期末試験		15 期末試験

【成績評価方法】

課題作品評価60%、期末試験・小テスト30%、平常点10%

【教科書・参考書】

【教材・教具】



科目名	デザイン史&概論		
学科	ファッションクラフトデザイン	期	通年
コース	バッグ		昼間
学年	2	授業形態	講義 70% 実習 30%
時間数	30	作成者	高木義隆

#### 【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歴史的背景やデザインの動向を解説し、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変化し、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とらえる。

#### 【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&クラフト 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 オプ・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