

科目名	衣装製作 I-A	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 25%, 実習 75%
時間数	120	作成者	山口 美佳
【科目の到達目標】 衣装の分野における基礎的な製造方法と思考を構築・実践していく。 制作に必要な基礎力ボトムアップと知識、技術の向上を図る			
【科目の概要】 デザインやパターンの意図を制作の過程で紐づけながら製作し、それに伴う知識、技術、発想と素材を組み合わせ学習していく。 特殊な素材やそれを用いた衣装の製作方法を体験し、採寸、パターン、仮縫い、修正、縫製、工作の基礎を経験していきます			
【授業計画】 90分/コマ		前期	後期
1.2	衣裳概論		31 衣裳概論(ケーススタディ)
3.4	基礎実習(基礎力診断Ⅰ)		32 基礎実習(基礎力診断Ⅱ:企画制作)
5.6	基礎実習(基礎力診断Ⅰ)		33・34 基礎実習(基礎力診断Ⅱ:企画制作)発表
7.8	観察と対策考察		35・36 実践実習Ⅱ(外部コラボ)、企画分析
9.10	基礎実習(衣装製作)		37・38 実践実習Ⅱ(外部コラボ)
11.12	基礎実習(衣装製作)		39・40 実践実習Ⅱ(外部コラボ)
13.14	基礎実習(衣装製作)中間分析		41・42 実践実習Ⅱ(外部コラボ)中間分析
15.16	基礎実習(発表、振り返り)		43・44 実践実習Ⅱ(外部コラボ)
17.18	実践実習Ⅰ(企画予定)制作		45・46 実践実習Ⅱ(外部コラボ)
19.20	実践実習Ⅰ(企画予定)制作、中間分析		47・48 実践実習Ⅱ(外部コラボ)中間分析
21.22	実践実習Ⅰ(企画予定)制作		49・50 実践実習Ⅱ(外部コラボ)
23.24	実践実習Ⅰ(企画予定)制作、中間分析		51・52 実践実習Ⅱ(外部コラボ)
25.26	実践実習Ⅰ(企画予定)制作		53・54 実践実習Ⅱ(外部コラボ)中間分析
27.28	実践実習Ⅰ(企画予定)制作		55・56 実践実習Ⅱ(外部コラボ)
29.30	実践実習Ⅰ(企画予定)完成とまとめ		57・58 実践実習Ⅱ(外部コラボ)最終修正 59・60 実践実習Ⅱ(外部コラボ)完成とまとめ
【成績評価方法】 提出物評価 60% 中間分析 30% 授業態度 10%			
【教科書・参考書】 プリントを配布			
【教材・教具】 筆記用具、洋裁道具、製図用具、タオルもしくは代用素材等			

科目名	衣装製作 I-B	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	後期
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	60	作成者	安田圭織

【科目の到達目標】

様々なシーンに合わせた作品が作れるようにアイデア作品を作る過程を修得する。

【科目の概要】

目的に合わせた衣装をを提案し、製作できるアイデア、想像力をつけ、形にするため縫製力が重要である。そのためには新しい縫製方や、素材にあった縫製方法やデザイン力が必要であり、メンズ作品製作によりメンズの縫製の特徴を修得する。

【授業計画】

90分/コマ

後期

1	・パニエ（よく使用される基本の縫製）
2	〃
3	〃
4	〃
5	〃
6	〃
7	・全身タイツ
8	〃
9	〃
10	〃
11	〃
12	〃
13	・早替えメンズパンツ
14	〃 パターン作成
15	〃 縫製
16	〃
17	〃
18	〃
19	〃
20	〃
21	〃
22	〃
23	〃
24	〃
25	〃
26	〃
27	〃
28	〃
29	まとめ
30	〃

【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】

各テクニック教科書 プリント配布

【教材・教具】

製図用具 縫製用具

科目名	クリエイションテクニック	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	オートクチュールコース 舞台衣装専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	作成者	宮田 共子

【科目の到達目標】

レディスウエアの基本アイテムであるシャツ、パンツにより作品の構造を理解し、縫製知識と技術を習得する。
また、企業研究に基づいた、各企業に提案出来る創作作品を製作する。

【科目の概要】

ファッション業界において商品企画をする為に洋服の構造を理解することは不可欠である。企画を立てるにあたっての必要な縫製技術と知識への理解を深める。
また、レディスウエアの基本アイテムであるテーラードカラージャケット(チェック柄)、パニエ、パンツ、シャツによりアイテムの構造を理解し、縫製知識と技術を習得する。

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期	
1・2	RTWシャツ(ブレタポルテ展示会作品)	31・32	
3・4	↓	33・34	
5・6		35・36	
7・8		37・38	
9・10		39・40	
11・12		41・42	
13・14		43・44	
15・16		45・46	
17・18		47・48	
19・20		49・50	
21・22		51・52	
23・24		53・54	
25・26		55・56	
27・28		57・58	
29・30		↓	59・60
			テーラードジャケット(チェック柄)

【成績評価方法】

課題作品10点の評価 60% 期末試験 30 % 授業態度 10 %

【教科書・参考書】

上田安子『立体式洋裁』『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版 オリジナルプリント、実物及び、部分縫い見本
『スカート』『ブラウス』『ワンピース』『パンツ』『ジャケット』『コート』上田安子服飾専門学校 最新版

【教材・教具】

ミシン等縫製機器、洋裁道具一式、

科目名	パターンメイキングⅡ-A	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	作成者	宮田 共子

【科目の到達目標】

理論を技術に結びつける。アイテムのパターンをデザイン画を見て表現できるようになる

【科目の概要】

時代のデジタル化に伴い、ファッション業界におけるパターン分野では3DやCADの多様化が進んでいる。しかしパターンの基礎・応用が確立した上でのデジタル化が必要不可欠である。この科目では原型から平面パターンを作り、トワールを組み立て立体としての確認を行い、さらに工業パターンに仕上げるための技術を学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	パンツ バギー・ベルボトム		31 パターンメイキング概論
2	ペグトップパンツ・フレアーパンツ		32 身頃の展開カット無し+1枚袖 半身トワール組み
3	スラックスパターン作成(自分サイズ)		33・34 身頃の展開カット有り+1枚袖 半身トワール組み
4	デザインパンツ 製図		35・36 レディース台襟シャツ
5・6	トワール組み		37・38 トワール組、工業パターン作成
7	ダーツ操作のバリエーション ウエスト		39・40 テーラードジャケット
8	センター・ゴージ		41・42 トワール組
9	ショルダー・アームホール		43・44 工業用パターン作成
10	襟のバリエーション スタンドカラー2種		45・46 工業パターン作成 (見返し、表襟展開)
11	シャツ・台襟シャツ		47・48 マニプレ展開
12	フラットカラー・ステンカラー		49・50 メンズシャツ 製図、パーツパターン抜き出し
13	袖のバリエーション 谷1/3・3/1-1.5		51 トワール組み
14	谷1/3-5		52 子供服 原型、子供ワンピース
15	タック・フレアー・ランタン		53 トワール組み
16	ペタル・ジゴ		54・55 ジーンズ 製図、パーツパターン抜き出し
17・18	創作 上記の中からダーツ操作身頃+襟+袖1体ト		56 脇ポケット
19・20	ワール組・工業パターン作成		57 トワール組み
21・22	BEACH WEAR		58 工業パターン作成
23・24	トワール組(中縫いミシン)補正後、工業パターン作り		59・60 まとめ
25	身頃続きの袖(マチ)		
26	三角マチ、ひし形角マチ、五角マチ		
27・28	トワール組み		
29	スカートのバリエーション		
30	トワール組み		

【成績評価方法】

課題の評価60%
 期末試験の評価30%
 授業態度の評価10%

【教科書・参考書】

服飾手帖社『パターンメイキングⅡ』 江副玲子『パターンメイキング』 最新版
 山路俊美『メンズ製図集抜粋』 配布プリント

【教材・教具】

製図用具、模造紙、製図用シャープペンシル カッター、メンディングテープ、ドラフトテープ
 トワール、シルクピン、ミシン用具

科目名	舞台芸術論	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 80% 実習 20%
時間数	30	作成者	大槻剛

【科目の到達目標】

舞台衣装の背景となるオペラ、バレエ、演劇、映画、歌舞伎、サブカルチャーの時代変遷の知識を修得する。

【科目の概要】

舞台衣装の背景となるオペラ、バレエ、演劇、映画、歌舞伎、サブカルチャーの時代変遷を学ぶ。

90分/コマ

1. 舞台芸術とは
2. オペラ、バレエ
3. 演劇①
4. 演劇②
5. 映画①
6. 映画②
7. 歌舞伎
8. サブカルチャー①
9. サブカルチャー②
10. サブカルチャー③
11. アイドルコスチューム
12. 舞台衣装見学①
13. 舞台衣装見学②
14. TV、ドラマ
15. 期末テスト

【成績評価方法】

期末筆記テスト80% 授業態度と出席率20%

【教科書・参考書】

バレエギャラリー30、写真で見る世界の舞踏など

【教材・教具】

筆記用具(ノートとペン)

科目名	ドレーピング I	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	後期
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	60	作成者	渡辺 杉子

【科目の到達目標】

ボディ上でゆとりやシルエットを確認し、デザインを創作しながらパターンを作り、およびこれを平面パターンに出来る。

【科目の概要】

立体製図(ドレーピング)技術を習得することで、今日アパレルメーカーで求められるスピード感や、新しい素材や難しいデザインに対応出来るスキルを獲得する。凸凹のある女性の体(ボディ)に布地(トワール)を合わせてゆとりやシルエットを確認し、デザインを創作しながらパターンを作る技術、およびこれを平面パターンにする方法を学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ	後期
1、2	「ドレーピング概論」 ・ボディ、トワールの扱い方の講義
3、4	ショルダーカット(ダーツ)
5、6	アームホールカット(ダーツ)
7、8	サイドカット(ダーツ)
9、10	ウエストカット(ダーツ)
11	ステンカラー カットで作った身頃を使用
12	ピーターパンカラー カットで作った身頃を使用
13	台襟付きシャツカラー カットで作った身頃を使用
14	開襟シャツカラー カットで作った身頃を使用
15、16	タイトスカート
17	タイトスカートのパターンどり
18	フレアースカートの製作
19、20	ジャケット テーラードカラー(ショルダー切替)
21、22	テーラードカラー(上記のジャケット)
23、24	一枚袖(上記のジャケット)
25、26	身頃の復習(ダーツ)
27、28	まとめ
29、30	前期試験

【成績評価方法】

課題作品の評価 60% 期末試験 30%・・・評価シートによる 授業研究態度 10%

【教科書・参考書】

江副玲子『ドレーピング』最新版

【教材・教具】

トワール、シルクピン、黒綿テープ、アイシーテープ、はさみ、メンディングテープ、カッター、製図道具、模造紙、製図用シャープペンシル

科目名	ファッションドローイングⅡ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		後期
学年	2年	授業形態	講義 25% 実習 75%
時間数	60	作成者	小川 雄士

【科目の到達目標】

一年間終了時にアパレル企業やオートクチュール業界で即戦力となるドローイング表現が出来る事
日々の学生生活、及び社会人になった際に必要な知識、メンタル、意識力を習得する
画力だけではなく、人としての表現力や個性も最大限に引き出し、伸ばす

【科目の概要】

ファッション界の第一線で活躍する為に画力・表現力の向上を目的とし、技術&感性を磨く
一般の画材道具の他、学生の感覚を磨く為に道具や意識を変え、長所を伸ばし短所を無くす授業を展開
アパレル企業やオートクチュール業界で必要となる技術・知識・メンタル力の習得

【授業計画

90分/コマ

前期		後期	
1	オリエンテーション 授業の準備	16	道具 手法 感覚を変化させたデザイン画
2	ヌードボディ 各パーツの復習と応用	17	着色・着飾①基本編
3	基礎画力と表現力の向上	18	着色・着飾②応用編
4	画力と感性を磨く為のトレーニング	19	SNSを活用した販促知識 & 応用
5	柄・影・素材感などの表現	20	選択授業②無限にデザインを考える
6	アートタッチのデザイン画の習得①	21	選択授業③無限にデザインを考える
7	アートタッチのデザイン画の習得②	22	選択授業③デザイン画+プレゼン
8	アートタッチのデザイン画の習得③	23	絵と製作をリンクさせた技術の取得
9	柄・影・素材感・アートタッチ融合	24	スピードドローイング①
10	選択授業①デザイン画	25	スピードドローイング②
11	ハンガーイラスト①基本編	26	ファッション雑学・意識改革
12	ハンガーイラスト②応用編	27	就職&起業の為の予備知識と応用
13	前期の復習・課題確認・相談	28	後期の復習・課題確認・相談
14	前期テスト準備	29	後期テスト準備
15	前期テスト	30	後期テスト

※前期のテストは
ドローイング選手権用の
デザイン画を描く予定

※前後期共に
用意された課題のみ するのではなく
自主的に「自らの課題」を見つけ
作品や商品を生み出す
[自主選択授業]も取り入れます

【成績評価方法】

提出物評価75% テスト20% 授業態度5%
(+@ 先生やクラスメイトとのコミュニケーション力・プレゼンテーション力など)

【教科書・参考書】

立嶋滋樹著『Creation Drawing』、高村是州著『ファッションデザインテクニック』グラフィック社
NANCY RIEGELMAN著『COLORS FOR MODERN FASHION』 小川雄士著 オリジナルテキスト その他

【教材・教具】

筆記用具、ケント紙、ドローイングペン、着色画材など
使い慣れた道具の他に、普段画材道具として使わない生活雑貨等を使用した授業も展開

科目名	衣装デザイン I	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		
学年	2年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	150	作成者	於保 可那子

【科目の到達目標】

クライアントの意図を読み取り、デザインを提案、イメージをきちんと可視化し伝えることができるようになる。
またデザインするものにも意図を持たせ、説得力のあるデザインとは何かを考えることを意識させる。
スケジュールを常に意識。時間感覚を身につけ、その中でできるハイクオリティとは何かを考察し、まとめあげる習慣をつける。

【科目の概要】

伝統を守りながらも、新しさが要求されるエンターテインメントの世界で何を残し、新たなクリエイションを加えるかを考える。
ただし、リアルな現場での実践的実習になるので、クライアントの求めるものを読み取る力、時間内・予算内に収めるために工夫し、アイデアを出すことができるように指導していく。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1-2	オリエンテーション		31-33 上コレデザイン①
3-4	プレタシャツデザイン①		34-36 上コレデザイン②
5-6	プレタシャツデザイン②		37-39 上コレデザイン③
7-8	プレタシャツデザイン③		40-42 衣装デザイン 演習 I ①
9-10	デザインワーク I ①		43-45 衣装デザイン 演習 I ②
11-12	デザインワーク I ②		46-48 衣装デザイン 演習 I ③
13-14	デザインワーク I ③		49-51 衣装デザイン 演習 I ④
15-16	デザインワーク I ④		52-54 プレタ展ブランディング①
17-18	デザインワーク I ⑤		55-57 プレタ展ブランディング②
19-20	アイドル衣装 デザインワーク①		58-60 プレタ展ブランディング③
21-22	アイドル衣装 デザインワーク②		61-63 プレタ展ブランディング④
23-24	アイドル衣装 デザインワーク③		64-66 衣装デザイン 演習 II ①
25-26	アイドル衣装 デザインワーク④		67-69 衣装デザイン 演習 II ②
27-28	アイドル衣装 デザインワーク⑤		70-72 衣装デザイン 演習 II ③
29-30	まとめ		73-75 まとめ

【成績評価方法】

提出物評価60% 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】

筆記用具・のり・はさみ・各自参考資料・画材

科目名	服飾素材論Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		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】

市場動向を読み取り、デザインにあった素材選びのできるスペシャリストを目指す。
 アパレル素材の役割を理解、繊維特性、布地の構造による機能の違いなど専門知識を修得する。

【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。講義を通じてさまざまな繊維の機能性、加工による付加価値を理解。さらに布地構造による基本特性を把握し、アパレル繊維知識の体系的理解を深めていく。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 オリエンテーション
 ■アパレル製品の生産流通経路(1)
- 2 ■アパレル製品の生産流通経路(2)
 メーカー、産地など
- 3 ■布地の種類
- 4 織物
- 5 編物
- 6 布地まとめ
- 7 ■繊維の種類と特性
 天然繊維(植物繊維)
- 8 天然繊維(動物繊維)
- 9 化学繊維(再生繊維・半合成繊維)
- 10 化学繊維(合成繊維)
- 11 ■素材の機能性
- 12 ■生地加工 染色・プリント・仕上げ
- 13 ■糸の種類と太さ
- 14 総復習(テスト傾向と対策)
- 15 総合テスト

【成績評価方法】

平常点(授業態度)10%、理解力50%(小テスト10%、総合テスト40%)、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】

- ・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	服飾史	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	後期
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 80% 実習 20%
時間数	30	作成者	杉本 晋一

【科目の到達目標】

時代によって変遷する服飾デザインと人間の志向してきたイメージを理解する。

また、その時代背景や美術・建築・風俗などの文化状況との関連性から文化装置としてのファッションの意義と役割を考察できる知識を修得する。

【科目の概要】

服飾の起源から現代にまでつながる服飾デザインの変遷を図版・絵画・写真・映画などのビジュアル資料から学んでゆく。

また、身体と服飾の相関性、服飾デザインから読み取れる記号的な意味を理解しデザインソースとして生かしてゆく。

【授業計画】 90分/コマ

- | | |
|----|-------------------------------|
| 1 | 服飾史概論1 |
| 2 | 服飾史概論2 |
| 3 | 服飾の始原
原始の服飾 |
| 4 | 古代エジプトの服飾
古代ギリシア・ローマの服飾 |
| 5 | ゲルマン民族の服飾
中世・中世末期の服飾
演習 |
| 6 | ルネッサンス(イタリア・ドイツ)の服飾 |
| 7 | ルネッサンス(スペイン・英仏)の服飾
演習 |
| 8 | バロックの服飾 |
| 9 | ロココの服飾 |
| 10 | フランス革命の服飾
演習 |
| 11 | ロマンチック時代の服飾 |
| 12 | 19世紀後半から20世紀初頭の服飾 |
| 13 | デザイナーの登場
シャネルとスキヤパレリ |
| 14 | テスト |
| 15 | 戦後から現代の服飾 |

【成績評価方法】

平常点 20% 課題20% 期末試験 60%

【教科書・参考書】

小西松茂『西洋服飾史』服飾手帖社 昭和50年。

【教材・教具】

筆記用具

科目名	コンピュータ演習Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	30	作成者	安田 圭織

【科目の到達目標】

パソコンやネットワークを安全に、効果的に活用できる基礎的知識を身につける。Illustrator&Photoshopのデザインソフトの活用技術を修得し、ハンガーイラストやデザイン画、イメージマップなどを駆使しポートフォリオが作成できる。
 アパレルCADを利用したパターンを作図する方法を理解する。

【科目の概要】

情報化社会において情報をいかに円滑に利用するかがビジネス成功の大きな要因の一つとなっている。
 このコンピュータ演習授業では様々な情報から役立つものを見つけ、価値を明確にし、
 使いやすく加工して活用する一連の知識や技術を修得する。

【授業計画】 90分/コマ

1	自己PRシート作成(写真を撮影し画像処理)
2	// ロゴマーク作成
3	ポートフォリオ作成 ポートフォリオの考え方(要素・機能・効果)
4	// スキャナーなどからの画像の取り込み方(画像解像度を理解する)
5	// レイアウトの基礎マップ作成 Photoshopを使った画像合成
6	// ハンガーイラストの描き方 Illustratorを使ったペンツールなどのテクニック
7	// デザイン画の着色方法 線画に着色、柄を作成し着彩する
8	// Photoshop作成画像をIllustratorでレイアウトするしポートフォリオを完成する
9	CAD ↓ タイトスカート パターン作成 (Pattern Magic) ハンガーイラスト作成 (縫製仕様書) タイトスカート2本ダーツ製図 表地工業用パターン作成 裏地工業用パターン作成 マーキング (Marker Magic) 仕様書指示書作成
10	
11	
12	
13	
14	まとめ
15	テスト

【成績評価方法】

提出課題(的確さ、完成度)70% 授業への取り組み態度30%
 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】

コンピュータ演習*アパレルCAD*

【教材・教具】

プリント配布 データ配布 フラッシュメモリ 筆記用具

科目名	クリエイティブワーク	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義10% 実技90%
時間数	30	作成者	小川雄士

【科目の到達目標】

衣装分野に特化した縫製・装飾メインの授業。(ウェディング・フィギュア・バトン・チア・社交ダンス・舞台衣装 他)
 就職先、または独立後に即戦力になる技術と知識を習得。
 正確性、スピード、美、を求められるシーンでのあらゆるテクニックと感性を磨く。

【科目の概要】

今日のファッション業界は既存の技術や知識、感性だけでは生き延びれなくなっている為、
 他社(他者)との差別化を図る為の授業が必要。「作る」だけではなくビジネスとして成功する為の感覚を養う。
 日本のみならず、世界の舞台でも通用するような人材を育成。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	【オリエンテーション】 自己紹介。カリキュラムの説明 実物の衣装や装飾品等に触れる		
2・3	【テクニック・装飾】 ・企業に勤めた時に役立つテクニック各種 ・主にラインストーンの装飾技術習得		
4	【デザイン・パターン・裁断・素材・道具】 ・デザイン性と機能性のバランスを考案 ・衣装を作る為の準備、心構え		
5・6・7	【縫製】 ・ストレッチ素材、薄手素材、特殊素材 他 ・各パーツ毎に分けた技術習得		
8	【講義】 ・就業時に学んだものを後世に伝える ・一点ものの面白さと難しさ ・ビジネスで成功する為の秘訣、裏技等		
9・10・11	【縫製・装飾】 ・裾や裏の始末他、アクセサリ製作 ・自ら縫製したアイテムの装飾		
12	【復習】 ・過去の復習、おさらい、調整		
13・14	【自由課題・プレゼン】 ・個々で作品制作。将来のブランドを意識		
15	【テスト・講義】 ・半期の総まとめ。社会に出る為の準備		

【成績評価方法】

提出物評価50% テスト20% プレゼンテーション10% 授業態度20%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

筆記用具・縫製道具・生地・装飾品・衣装など