

科目名	シューズ実習Ⅲ-A	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン学科	期	通年
コース	シューズコース		昼間
学年	3年	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	240	作成者	福井 真実人

【科目の到達目標】

複合デザインの展開を習得し、様々な靴の製作における応用技術、革以外の異素材を使用する技術を身につける。企画力の習得を目標とする。

またスニーカーやサンダルなどの特殊な技術を必要とするデザインを学習し、デザインの応用力を習得する。

【科目の概要】

アルス式型紙設計、基本、応用デザイン、素材加工の技術指導を実演を中心にしながら指導。

それぞれの技術を応用しながらオリジナルデザインを個別に指導

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1～4	プレタ展製作	61～64 課題制作 スニーカー
5～8	プレタ展製作	65～68 課題制作 スニーカー
9～12	プレタ展製作	69～72 上コレ用製作
13～16	プレタ展製作	73～76 上コレ用製作
17～20	プレタ展製作	77～80 上コレ用製作
21～24	プレタ展製作	81～84 上コレ用製作
25～28	オリジナル制作 短靴	85～88 上コレ用製作
29～32	オリジナル制作 短靴	89～92 上コレ用製作
33～36	オリジナル制作 短靴	93～96 上コレ用製作
37～40	オリジナル制作 短靴	97～100 上コレ用製作
41～44	オリジナル制作 短靴	101～104 オリジナル課題制作 ブーツ
45～48	オリジナル制作 短靴	105～108 オリジナル課題制作 ブーツ
49～52	課題制作 スニーカー	109～112 オリジナル課題制作 ブーツ
53～56	課題制作 スニーカー	113～116 オリジナル課題制作 ブーツ
57～60	課題制作スニーカー テスト	117～120 オリジナル課題制作 ブーツ テスト

【成績評価方法】

課題提出物評価70%、学期末の型紙テスト30%

課題提出物は作品の縫製、つり込み、底付けの総合的な完成度を評価。

【教科書・参考書】

配布 サンプル

配布プリント

【教材・教具】

製靴道具一式(ワニ、ハンマー2種、スプリングコンパス、メジャー、市きり、竹バケ、クリップ、木型、パターン用紙)

筆記用具 デザイン画用ペン

科目名	シューズ実習Ⅲ-B	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン学科	期	通年
コース	シューズコース		昼間
学年	3年	授業形態	講義 10 % 実習 90 %
時間数	120	作成者	西井 亜由美

【科目の到達目標】

今まで習得した技術を基に、業界のニーズに対応した商品の知識やトレンドを取り入れた企画、及び商品としての製作ができる人材の育成を目指す。

【科目の概要】

市場性に基づいたオリジナルブランドのデザイン設計から商品化までを製作を通して学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ		後期
1・2	テクニク実習	31・32
3・4	テクニク実習	33・34
5・6	プレタポルテ作品 (展示作品 2点)	35・36
7・8		37・38
9・10		39・40
11・12	デザイン 素材選定	41・42
13・14	パターン 紙アッパー	43・44
15・16	裁断 縫製	45・46
17・18	底付け 仕上げ	47・48
19・20	プレタポルテ作品完成 (展示作品 2点)	49・50
21・22	インターナショナルシューズコラボ (オリジナル作品 2点)	51・52
23・24	デザイン パターン	53・54
25・26	裁断 縫製	55・56
27・28	底付け 仕上げ	57・58
29・30	インターナショナルシューズコラボ オリジナル作品2点完成	59・60

上田学園コレクション作品
(クリエイター学科コラボ 1点)
(展示作品 2点)

上田学園コレクション作品完成(3点)

卒業前フリーデザイン実習

修了テスト

作品完成

【成績評価方法】

提出課題評価 60%、テスト 30%、平常点 10%

『新靴の商品知識』 エフワークス(株) 改訂21版
配布プリント

【教材・教具】

製靴工具一式(ワニ、ハンマー2種、メジャー、市切り、竹バケ、クリップ、木型等)
ミシン、グラインダー、圧着機等の製靴機器

科目名	シューズ実習Ⅲ-C	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン学科	期	通年
コース	シューズコース		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	60	作成者	西井 亜由美

【科目の到達目標】

数多くある靴デザインの基本型パターン製作から、オリジナルデザインパターンへの展開方法習得及び、布帛・塩化ビニール・チュール等の異素材にも対応できる知識の習得を目標とする

【科目の概要】

近年、消費者ニーズは多様化しており、あらゆるデザインや素材への対応能力が必要とされるパターン各種の製作から、それを身に付ける

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期	
1	基本原型ラストプロポーション	16	グレーディング
2	底ゲージ	17	↓
	ルーズフィットブーツ	18	無双パンプス
3	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ	19	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ
4	サイハイブーツ	20	Tストラップ
5	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ	21	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ
6	ミドルブーツ基本	22	オープントウ・チュール仕様(裏1枚)
7	スニーカーパターン	23	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ
8	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ	24	バックバンド(ゴム仕様)
9	サイドゴア	25	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ
10	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ	26	セパレートパンプス
11	ブーツ内羽根	27	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ
12	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ	28	デザインパンプス
13	ブーツ外羽根	29	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ
14	↓ パターン・ペーパーアッパー・アレンジ	30	↓ テスト
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】

『新靴の商品知識』 エフワークス(株) 『スタイリングブック』
配布プリント

【教材・教具】

製靴工具一式(ワニ、ハンマー2種、メジャー、市切り、竹バケ、クリップ、木型等)
マシン、グラインダー、圧着機等の製靴機器

科目名	コンピュータ演習Ⅲ	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン学科	期	通年
コース	シューズコース		昼間
学年	3年	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】

就職や、卒業後の活動の際に作成できる基礎力をつける。
イラストレーター・フォトショップの復習応用をしながら、名刺などのアイテムを作成する。

【科目の概要】

クオリティとスピードを要求されるエンターテイメントの世界において、スタートから具体的に出来上がりを伝える必要があると考える。基礎的な操作方法を固め、効率を考えた一連の知識や技術習得する。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1・2	アパレル業界概要と就職指導		31・32 エクセル① エクセル基本操作
3・4	ポートフォリオ制作A-① 作品テーマの明確化とイメージ		33・34 エクセル② 表計算:原価率と利益率 1
5・6	ポートフォリオ制作A-② 作品のまとめとページ構成		35・36 エクセル③ 表計算:原価率と利益率 2
7・8	ポートフォリオ制作A-③ ページの見直しと編集		37・38 エクセル④ 練習問題
9・10	ポートフォリオ制作A-④ 完成		39・40 エクセル⑤ エクセル小テスト
11・12	ポートフォリオ制作B-① 就職先の分析とイメージ提案		41・42 デザイン発想Ⅰ 黄金比① 黄金比の説明とデザイン発想
13・14	ポートフォリオ制作B-② ページ構成とデザイン		43・44 デザイン発想Ⅰ 黄金比② デザイン画
15・16	ポートフォリオ制作B-③ ページの見直しと編集1		45・46 デザイン発想Ⅱ 白銀比① 白銀比の説明とデザイン発想
17・18	ポートフォリオ制作B-④ ページの見直しと編集2		47・48 デザイン発想Ⅱ 白銀比② デザイン画
19・20	ポートフォリオ制作B-⑤ 完成		49・50 デザイン発想Ⅲ Artからのデザイン① アーティストの説明とデザイン発想
21・22	OEM企画演習① ブランドイメージと競合ブランド分析		51・52 デザイン発想Ⅲ Artからのデザイン② デザイン画
23・24	OEM企画演習② アイテム構成とデザイン1		53・54 デザイン発想Ⅳ 応用デザイン① コンセプトとテーマ
25・26	OEM企画演習③ アイテム構成とデザイン2		55・56 デザイン発想Ⅳ 応用デザイン② デザイン作成
27・28	OEM企画演習④ プレゼン		57・58 デザイン発想Ⅳ 応用デザイン③ 完成
29・30	前期末試験		59・60 後期末試験

【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】

プリントを配布

【教材・教具】

筆記用具

科目名	ファッションビジネス概論	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン学科	期	通年
コース	シューズコース		昼間
学年	3年	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	60	作成者	木場憲志

【科目の到達目標】

商品知識・計数知識・MD力を養い物作りから店頭までのプロセスを理解し実戦力を身に付ける事ができる

【科目の概要】

ネット通販での売上が増えている今、販売方法の変化、対面サービスのありかた、ショップの今後を見据えながらマーケティング、プランニングを時代背景を踏まえてアドリブ、アレンジ力、柔軟性を持つ能力を養う
時流を見据えて先を考える力を身につける

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	ファッションビジネスの知識 販売ビジネスの今、業界のプロセス、 アパレル、小売の現状を理解		16 市場調査の分析の仕方 17 市場調査のまとめ方 18 市場調査発表
2	世界について 世界観を持つ 宗教、貨幣、歴史、文化等も知る		商品知識 副資材・加工方法・機能素材・機能性 等について説明
3	マーチャンダイジングのストラクチャーに ついて		19 イメージショップの発表 問題点指摘 20 秋冬基本定番素材について テスト
4	ファッションの変化予測について 月次商品計画の組み立て方 売れ筋商品の予測の仕方		21 今年よく見受けられた商品動向のまとめ方 22 編地の基本 セーター&カットソー 編地・ゲージの基本、製品サンプルにて 説明、ゲージ別アイテムPCにて作成
5	計数知識 計数知識の基礎と演習	テスト	23 店頭計画6ヵ月分のMD構築について 24 前週の続き 25 売れ筋商品の見方 売れ筋商品の動向について
6	イメージショップの立案 年間売り上予定を計算 予算の組み立て方		26 まとめ・小テスト 27 総まとめ 28 これからの市場について 29 ファッション傾向 30 テスト
7	月末、月初の収支計算		
8	ショップネーム立案 コンセプト、アイテム比率、プライス構成 立案	テスト	
9	前週の検討と指摘、修正 店頭商品構成と展開についての内容 説明		
10	春夏基本定番素材について 仕入れ商品台帳について		
11	オリジナル商品台帳について		
12	SKUについて		
13	前週の続き		
14	コンセプトに合ったショップの組み立て方 トレンドの分析の仕方と傾向 今年の商品動向について	テスト	
15	繊維製品について 工程、コスト、サイズ、ディテールの基本		

【成績評価方法】

作品(的確性、完成度、プレゼンテーション・提出期限日) 60% 授業態度 10% 試験 30%

【教科書・参考書】

プリント配布・ファッション販売(Ⅱ)

【教材・教具】

筆記用具・計算機・ハサミ・ノリ・A4orB4クリアーファイル

科目名	染色Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン学科	期	前期
コース	シューズコース		昼間
学年	3年	授業形態	講義 10% 実習 90%
時間数	60	作成者	長田 綾美

【科目の到達目標】

デザインの感性を高め作業を計画的進めて行く能力を養う。

染料と繊維の関係を学ぶ。

平面構成、色彩構成力を養う。テキスタイルデザイン画の基礎を学ぶ。

【科目の概要】

私たちの生活空間に存在する多くの染色物のそれぞれの多様な染色技法を理解するためにテキスタイルデザイン画の制作を通じて シルクスクリーン、ステンシル、マーブリング等の染色技法を使い

手作りを基本とした実習で生地や革素材等を染めながら修得します。

【授業計画】

90分/コマ

前期

- 1 テキスタイルデザイン概論。 アナログ制作からコンピューターによる思考と表現までのテキスタイルデザインの変遷について。
- 2 平面構成、色彩構成力を養う。
- 3 パース表現、ドローイングを学ぶことにより空間、立体表現力を養う。
- 4 同上
- 5 構成手法を学ぶ。 バランス、リズム、プロポーションについて。
- 6 構成手法を学ぶ。 ムーブメント、シンメトリー、デフォルメ、リザナンス(共振)について。
- 7 テーマ設定し計画を立てた上で作品を制作する。 デザイン画制作。
- 8 デザイン画を完成させる。
- 9 シルクスクリーン、マーブリング等の技法でデザイン画をもとに皮革、生地等にプリント。
- 10 同上
- 11 同上
- 12 染色作品を完成させる。 合評。
- 13 アイデアのきっかけとなる資料収集。整理、分類。
- 14 基本的な造形表現に加えテキスタイルデザインの基礎を学ぶ。
- 15 抽象的表現。点、線、面を中心としたデザイン画の制作。
- 16 同上
- 17 具象的表現。植物、動物、建築、大自然などを中心としたデザイン画の制作。
- 18 同上
- 19 抽象的表現と 具象的表現を組み合わせたデザイン画の制作。
- 20 同上
- 21 これまでのデザイン画をもとに染色作品を制作する。
- 22 同上
- 23 同上
- 24 作品を完成させる。 合評。
- 25 自由制作。 テーマ設定は各々自由。これまでの染色技法やデザイン力を活かして制作する。
- 26 同上
- 27 同上
- 28 同上
- 29 同上
- 30 染色作品を完成させる。 合評。

【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	商品研究Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン学科	期	通年
コース	シューズコース		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	60	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	アパレル業界概要と就職指導	16	価格設定①価格の内訳
2	ポートフォリオⅠ	17	価格設定②原価計算
3	ターゲットの設定とマーケット細分化	18	価格設定③レートと運搬費・関税
4	競合ブランドとの分析	19	トレンド企画①
5	企画の特徴とオリジナル性	20	スタイリングからのデザイン トレンド企画②
6	分析からの商品構成	21	スタイリングからのデザイン 店頭企画
7	素材、フソク、色・柄／販路と販売方法の重要性	22	顧客情報からのデザイン 販売促進企画
8	ポートフォリオⅡ作品集	23	期中デザイン ① 販売促進企画
9	デザインイメージの作成方法	24	期中デザイン ② アパレルから学ぶ企画Ⅱ
10	作品撮影と見せ方①見出しと内容	25	アレンジデザイン① アパレルから学ぶ企画Ⅱ
11	作品撮影と見せ方②コンセプトイメージ	26	アレンジデザイン② アパレルから学ぶ企画Ⅱ
12	ページ構成:構成と編集	27	各月打ち出しデザイン① アパレルから学ぶ企画Ⅱ
13	完成	28	各月打ち出しデザイン② アパレルから学ぶ企画Ⅱ
14	まとめ	29	各月打ち出しデザイン③ まとめ
15	テスト	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	海外研修	整理番号	
学科	ファッションクラフトデザイン学科	期	前期
コース	シューズコース		昼間
学年	3年	授業形態	講義 50% 実習 50%
時間数	120	作成者	濱屋但

【科目の到達目標】

・イタリア、ハイブランドを基準としたブランディング、製造方法の習得。

【科目の概要】

・イタリア提携校 アルストリア校にてハイブランドのブランディング、マーケティングを学び、チームで企画したブランドプレゼンテーションをする。

・フィレンツェ提携校:パラッツォプッチにて、現地講師の指導のもと、コレクションデザインしたバッグを制作する。ラグジュアリーブランドの歴史の講義、会社見学を通じ製造や機械のレベルの高さを学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ

前期

1～16	ブランディング・マーケティング講義
17～20	デザインアイデアについて講義
21～24	アルマーニ博物館見学
25～28	リナシェンテ リサーチ
29～32	コレクション組み立てについて講義
33～40	企画ミーティング
41～76	プロダクト制作
77～84	プレゼンテーション
85～92	フィレンツェ市内リサーチ
93～100	トスカーナ地方歴史 講義
101～104	会社見学
105～108	会社見学
109～112	会社見学
113～117	会社見学
117～120	アウトレットモールリサーチ

【成績評価方法】

現地授業での平常点 帰国後レポート提出

【教科書・参考書】

【教材・教具】