学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	服飾美術学科全教員			
授 業 科 目	生活デザイン総論			科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	必修	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 ファッション、デザイン・アート、情報・地域・ビジネスの観点から多角的な知識や感性を養うことを目指す。また、それらを歴史的、文化的に結びつけて知的教養として幅広く理解し、生活デザインについて深く追求・考察することを目的とする。 【到達目標】 ・ファッション、デザイン・アート、情報・地域・ビジネス分野についての知的教養が身についている。 ・生活デザインについて多角的な知識と感性を持ち、考察することができる。						
授業の内容 進　め　方	以下の通り、各教員が原則として1回ずつ（一部は2回）担当する（全15回）。 1. Canvaによるフライヤー作成・情報倫理（プライバシー）（担当：大原） 2. AI活用方法（Gemini・NotebookLM・Canva AI）・情報倫理（著作権）（担当：大原） 3. 現在の服の形について、その成り立ちを歴史的な変化を通して論じる（担当：乾） 4. アパレルデザインの発想と表現法（担当：乾） 5. 現代アート入門：ガイダンス（担当：趙） 6. アドバンス・アート造形が目指すものや、グラフィックの可能性について（担当：趙） 7. テキスタイルデザインと社会との関わり（担当：田中） 8. テキスタイルアート表現の多様性（担当：田中） 9. 生体の特徴を考慮した機能性のデザインについて論じる。（担当：佐藤） 10. 場づくりについて：デザイン・アートプロジェクトの企画および身体との関わり（担当：上村） 11. 場づくりについて：デザインにおける環境について（担当：上村） 12. 繊維産地児島のものづくりとその歴史的背景（担当：道明） 13. 経済学の観点から地域のまちづくりを考える。（担当：田鹿） 14. ものづくりとデザインの接点（担当：小野） 15. SNS時代における服のデザインと戦略（担当：福岡） 定期試験は実施しない 各教員の担当順は都合により変更することがある。						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	適宜資料配布 参考図書：『ひとはなぜ服を着るのか』鷲田清一（ちくま文庫） 『河北秀也のデザイン原論』河北秀也（新曜社） 『アパレル科学概論　（生活環境学ライブラリー）』松生勝 編著（朝倉書店）						
事前学習の内容	参考資料や参考図書などの該当箇所を参照し、学習内容に応じて適宜予習を行うこと。						
事後学習の内容	授業内容を振り返り、課題を完成させる。						
評価の方法 基　　準	授業毎に提出する課題（80%）、観察記録（20%）						
履 修 上 の 注　　意	各教員の担当順は都合により変更することがある。 授業毎の課題の提出がないと成績がつけられないため、注意すること。						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	榊原・児島・大川・髙杉・前田（進）・藤原・大原・田鹿		
授 業 科 目	アパレル総論		科目区分	専門科目	2 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 繊維産地である倉敷市児島地域のアパレル企業で活躍する方を招き、アパレル産業の構造、企画・デザイン、マーケティング、品質管理、生産管理、物流、海外展開などについて講義がなされる。また、児島地域の歴史や地場産業としての繊維産業が発達した背景、仕事術やキャリアデザインについても言及される。 【到達目標】 ・日ごろ大学で学んでいる理論や考え方が現場でどのように活かされているかの考察ができる。 ・児島地域の歴史や地場産業として繊維産業が発達した背景を学んでおり、企業で活躍する方のお話を伺うなかで自分自身のキャリアデザインを描ける能力が身についている。				
授業の内容 進　め　方	繊維産業と言っても、そのすそ野は広くさまざまな業界があります。児島地区で生産が盛んな学生服、作業服、テキスタイル、洗い加工の各業界について学びます。 1. はじめに　(担当：大原・田鹿) 児島の学生服・繊維産業企業・工場見学について、企業研究レポート作成 2. 児島の縫製を知る（1）　(担当：藤原) 児島における縫製の歴史 3. 児島の縫製を知る（2）　(担当：藤原) 児島における縫製の現在 4. 作業服（1）　(担当：大川) 作業服の歴史、作業服と児島地域 5. 作業服（2）　(担当：大川) 工場見学 6. テキスタイル業界について（1）　(担当：髙杉) テキスタイル業界の歴史と世界の動向、テキスタイルと児島地域 7. テキスタイル業界について（2）　(担当：髙杉) ものづくり、素材、染めの方法、デニム、生産管理、品質管理 8. テキスタイル業界について（3）　(担当：髙杉) 工場見学（動画鑑賞やオンラインの可能性もあり） 9. テキスタイル業界について（4）　(担当：髙杉) グローバル・マーケティング戦略、海外見本市、中小企業政策と海外展開 10. 学生服業界について（1）　(担当：榊原) 学生服の歴史、学生服と児島地域 11. 学生服業界について（2）　(担当：榊原) 生産管理、品質管理、マーケティング戦略、流通チャネル、ブランディング 12. 学生服業界について（3）　(担当：児島) 企画・デザイン、ものづくり、デザイナー職、企画職 13. 学生服業界について（4）　(担当：榊原) 工場見学（動画鑑賞やオンラインの可能性もあり） 14. 洗い加工業界について（1）　(担当：前田) 洗い加工業界とは、洗い加工業界と児島地域 15. 洗い加工業界について（2）　(担当：前田) 工場見学（動画鑑賞やオンラインの可能性もあり） 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	【参考書】佐山周、大枝一郎(2011)『1秒でわかる!アパレル業界ハンドブック』東洋経済新報社				
事前学習の内容	児島の繊維産業や企業について予備調査すること。 各企業の先生に質問をすることができるよう、業界や企業について事前学習すること。				
事後学習の内容	各回授業で進んだ範囲について、紹介した参考書および配った資料類を復習する。				
評 価 の 方 法 基　　準	期末レポート（20%） 授業・工場見学毎に提出するミニレポート（80%）				
履 修 上 の 注　　意	意欲的に授業を聞く姿勢を心がけること。 工場見学の際には、身動きの取りやすい適切な服装を心がけること。 毎授業、リアクション・ペーパーの記入と提出が必要である。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	楢﨑　久美子		
授 業 科 目	服飾文化史	科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	2年次・前期（隔年）

授業の主題 目　　標	【授業の主題】 服飾は個人的な嗜好だけでなく、時代の流行や社会の状況などを読み取ることができるツールである。体系的な日本の服装の歴史を学び、デザインや色彩、構成などの巧妙な組み合わせを知ることで服飾の多角的なものの見方を習得することを目的とする。 【到達目標】 ・各時代の社会的影響を受けた服飾表現を理解し、その特徴をとらえられる。 ・各時代の服飾表現をふまえ、デザインや今後の生活に活かす発想の源にできる。
授業の内容 進　め　方	配布資料を事前に配信するので、ノート等を準備し、貼り付け、整理をしっかりして、授業に集中できるようにしておくこと。 戦後のファッションについてはまとめにおいて紹介する。 ＜内容＞ 1. オリエンテーション～日本服装史とは～　日本服装史の概要について 2. Ⅰ. 原始服　縄文・弥生時代の服装について 3. Ⅱ. 唐風服　飛鳥・奈良時代の服装について 4. Ⅲ. 国風服①　平安時代前期～中期の服装について 5. Ⅲ. 国風服②　平安時代中期～末期の服装について 6. Ⅲ. 国風服③　平安時代に花開いた服飾表現や伝統色について 7. 中間試験と振り返り 8. Ⅳ. 武家服①　室町・鎌倉時代の服装について 9. Ⅳ. 武家服②　安土・桃山・戦国時代の服装について 10. Ⅴ. 庶民服①　江戸時代初期～中期の服装について 11. Ⅴ. 庶民服②　江戸時代中期～後期の服装について 12. Ⅴ. 庶民服③　江戸時代後期の服装について 13. Ⅵ. 洋風服①　明治時代の服装について 14. Ⅵ. 洋風服②　大正、昭和初期時代の服装について 15. まとめ・期末試験 それぞれの授業ではスライド資料を用いて、その時代の服飾について解説する。授業内での質問も歓迎するので、疑問に思ったことはぜひ発言してほしい。 試験は2回行う。 試験内容については、用語を問うものもあるが、ほかに、どうしてそのような服飾が生まれるに至ったか、その服飾が後世にどのような影響を与えたか、似たような服飾がある場合、どういった違いがあるかなど説明できるような試験内容を想定しているので、資料をしっかり観察し、自ら疑問を抱くような主体的な学びの姿勢を持つことが望ましい。
実務経験を 活かす内容	
テ キ ス ト 教　　材	教科書：使用しない、授業pptのハンドアウト 【参考文献】『日本服飾史』　増田美子　東京堂出版　ISBN978-4-490-20713-2 『図説　日本服飾史事典』　増田美子編　東京堂出版 ISBN978-4-490-10868-2 C3039 『日本服飾史　風俗博物館所蔵　女性編　・男性編』 ISBN978-4-8381-0524-3
事前学習の内容	日本の歴史について、中学・高校生向けの書籍や漫画などを通読しておく。また、その際、気になる服飾があれば、記録を残しておき、授業内で活用する。
事後学習の内容	学んだ内容を振り返り、Google classroomへ課題を投稿する。配布資料を整理しておく。 また、授業に出てきた用語、人物などは自身で調べノートを補完しておく。
評 価 の 方 法 基　　準	毎時間の振り返り（40%、S（4点）～D（0点）で評価）と中間・期末試験（60%、各50点で評価）により評価する。
履 修 上 の 注　　意	毎時間の振り返りは、Google classroomで提出する。

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	乾　眞理子・福岡　絹恵		
授 業 科 目	ファッションデザイン基礎	科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	必修	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 服飾造形のプロセスの概要を理解する。また、多様な衣服の形状や構造、被服造形に必要な人体について造詣を深め、人体の運動と衣服パターンとの関係を理解する。また、基本的なファッションデザインとパターンとの関係を学ぶ。 【到達目標】 ・基本的な衣服の形状や構造を理解し、流行の服のディテールの説明ができる。 ・服制作のプロセスが説明できる。 ・身頃、スカート、ズボンの基本のシルエットとパターンとの関連を理解している。				
授業の内容 進　め　方	1. 衣服とは (担当：乾) 2. 服飾造形とは・衣服の変遷 (担当：乾) 3. 衣服の分類 (担当：乾) 4. 消費者の求める衣服 (担当：乾) 5. 服制作のプロセス　デザインの決定までの工程（国内) (担当：福岡) 6. 服制作のプロセス　デザインの決定までの工程（海外) (担当：福岡) 7. 人体と衣服 (担当：乾) 8. 人体計測法 (担当：乾) 9. 原型の考え方・種類 (担当：乾) 10. 原型を応用した身頃パターン作図の基礎 (担当：乾) 11. 衿と袖の作図 (担当：乾) 12. スカートのデザインと作図 (担当：乾) 13. パンツのデザインと作図 (担当：乾) 14. 立体裁断からのデザイン (担当：福岡) 15. まとめ・試験 (担当：乾)				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	テキスト：『文化ファッション大系　服飾造形講座(1)　服飾造形の基礎』文化出版局 参考書：石川欣造他『アパレル設計・生産論』日本衣料管理協会 プリントを配布するので各自でファイリングをすること。				
事前学習の内容	テキストの該当部分を予習すること。				
事後学習の内容	講義の内容が、普段の生活の中でどのようになっているのか注視する。 毎回の課題を完成させる。				
評 価 の 方 法 基　　準	課題提出（60%) 試験（40%)				
履 修 上 の 注　　意	本　科：服飾造形実習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ、パターンメーキング（CADⅠ・Ⅱ）を受講する人は履修しておくこと。 専攻科：被服心理学・パターンメーキング論・服飾造形実技Ⅱを受講する人は履修しておくことが望ましい。				

学　　科	服飾美術学科	担当教員	乾　眞理子・福岡　絹恵		
授業科目	服飾造形実習Ⅰ		科目区分	専門科目	1　単　位
必修・選択	選択	授業形態	実習	開講時期	1年次・前期

授業の主題 目　　標	【授業の主題】 衣服の設計、製作に関する基礎的な実習を行う。平面作図によりスカートと身頃の原型を作成し、作図方法の手順を学ぶ。また、基礎縫いやタイトスカートの製作を通して、スカートの原型と人体の関係を理解し、ファスナー付けやウエストベルト付けなど部分縫いの知識やそれらを縫製できる技術を習得する。 【到達目標】 ・裏付きタイトスカートを設計及び縫製し、作り上げることができる。 ・ファスナーやウエストベルト付けを理解し、仕立てる技術が身についている。
授業の内容 進　め　方	1.　機器・用具の説明　基礎縫い（手縫い）　(担当：乾・福岡) 2.　基礎縫い（ミシン・ロックミシン）　(担当：乾・福岡) 3.　採寸・タイトスカートパターン作成　(担当：乾・福岡) 4.　裁断（シーチング）・印つけ・組み立て　(担当：乾・福岡) 5.　試着・パターン修正　(担当：乾・福岡) 6.　裁断（本布）・印つけ・接着芯裁断　(担当：乾・福岡) 7.　伸び止めテープ付け・縫い代の始末・　ベンツ作成　(担当：乾・福岡) 8.　ファスナー付け　(担当：乾・福岡) 9.　ダーツ縫い・脇縫い・裏地裁断　(担当：乾・福岡) 10.　裏地縫製　(担当：乾・福岡) 11.　ウエストベルト作り・ウエストベルト付け　(担当：乾・福岡) 12.　ホック付け・裾上げ　(担当：乾・福岡) 13.　レポート作成　(担当：乾・福岡) 14.　着装評価・試験　(担当：乾・福岡) 15.　身頃原型作図　(担当：乾・福岡)
実務経験を 活かす内容	
テキスト 教　　材	『文化ファッション大系　服飾造形講座(1)　服飾造形の基礎』文化出版局 『文化ファッション大系　服飾造形講座(2)　スカート・パンツ』文化出版局
事前学習の内容	当日行う授業内容を教科書を見て確認しておくこと。
事後学習の内容	前回の工程まででできていない箇所はやっておくこと。 必要な材料は各自準備してくること。
評価の方法 基　　準	課題作品（60%）、レポート（20%）、試験（20%）
履修上の 注　　意	原則として遅刻・欠席をしないようにしてください。授業時間外の作業が発生する可能性があります。 服飾造形実習Ⅲを受講する人は履修しておくこと。

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	乾　眞理子		
授 業 科 目	服飾造形実習Ⅱ		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実習	開 講 時 期	1年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 衣服の設計、製作に関する基礎的な実習として、上半身衣であるシャツを製作する。 製作を通じ、上半身の原型からパターン展開できる能力を身につける。さらに衿やカフスなど部分縫いの知識やそれらを縫製できる技術を習得する。 【到達目標】 ・ヨーク付き台衿シャツの設計及び製作を行うことができる。 ・衿やカフスなどの部分縫いを綺麗に仕立てる技術が身についている。				
授業の内容 進　め　方	1.　シーチングによる原型の組み立てと補正 2.　パターン製作（1）身頃・ポケット 3.　パターン製作（2）衿 4.　パターン製作（3）袖・カフス・短冊 5.　裁断　表地・接着芯 6.　印つけ・ダーツ・ポケットの縫製 7.　身頃の縫製 8.　衿作り・衿付け 9.　袖作り・袖つけ 10.　脇縫い・カフスの縫製 11.　ボタンホール・ボタンつけ 12.　仕上げ・アイロン 13.　着装・提出 14.　まとめ・試験 15.　レポート作成				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	『文化ファッション大系　服飾造形講座(1)　服飾造形の基礎』文化出版局 『文化ファッション大系　服飾造形講座(3)　ブラウス・ワンピース』文化出版局				
事前学習の内容	必要な材料、道具を準備してくること。				
事後学習の内容	製作方法等の振り返りを行う。授業内で終わらなかった課題について、次回までに終えておくこと。				
評 価 の 方 法 基　　準	課題作品（50%）、レポート（20%）、試験（10%）、毎回の課題の到達度（20%）				
履 修 上 の 注　　意	服飾造形実習Ⅰ（1年次・前期）を履修していることが望ましい。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	乾　眞理子		
授 業 科 目	服飾造形実習Ⅲ		科 目 区 分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授 業 形 態	実習	開 講 時 期	2 年次・後期
授 業 の 主 題 目　　標	【授業の主題】 衣服の構造の理解と造形技術の習得を深め、服飾造形に役立つ学習をする。 ワンピース（袖付き・裏付き衣服）の製作を通して、人体計測やパターン作成、デザイン創作、応用縫製技法・特殊素材と縫製機器の取り扱いなどを学習する。 【到達目標】 袖付き・裏付き衣服（ワンピース）をデザインから縫製まで行い、デザインしたワンピースを美しく完成させる。				
授 業 の 内 容 進　め　方	1. ワンピースの解説・デザイン画の作図 2. パターンの作成（身頃・スカート） 3. パターンの作成（袖・衿） 4. 裁断・印付け 5. 組み立て 6. 試着・パターン修正・裏地裁断 7. 縫い代の始末・接着芯付け 8. ダーツ・肩縫い・裏地縫い 9. スカート作成 10. ファスナー付け 11. 袖作り 12. 袖付け 13. 衿ぐり 14. 仕上げ 15. 着装評価 定期試験は実施しない				
実 務 経 験 を 活 か す 内 容					
テ キ ス ト 教　　材	誌上・パターン塾 Vol.4　ワンピース編（文化出版局 MOOK シリーズ） 参考図書『文化ファッション大系服飾造形講座ブラウス・ワンピース』　文化服装学院編				
事前学習の内容	必要な材料や道具、作成手順の資料の検討を行い、準備する。				
事後学習の内容	製作方法等の振り返りを行う。授業内で終わらなかった課題について、次回までに終えておくこと。				
評 価 の 方 法 基　　準	課題の提出物（60%） レポート　　（20%） 毎回の課題の到達度（20%）				
履　修　上　の 注　　意	原則として遅刻・欠席はしないようにすること。 授業時間外の作業が発生する場合がある。 服飾造形実習Ⅰ・Ⅱを履修していることが望ましい。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	福岡　絹恵（実務経験あり）		
授 業 科 目	パターンメーキング（CAD）Ⅰ	科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 アパレルメーカーにおいて活用されているアパレルCAD（Computer Aided Design）システムを用いてパターンメーキングを行い、その基礎理論と作図技法を習得することを目的とする。また、CADで行うパターンメーキングのメリット、デメリットを理解する。 【到達目標】 ・簡単な作図をみてCADを用いて作図ができる。 ・身頃やスカートの原型を用い、ダーツ移動やデザイン展開ができる。				
授業の内容 進　め　方	1. パターンメーキングおよびCADの概説・CADの基本操作 2. 上半身スローパーのデザイン展開　ダーツ移動 3. 上半身スローパーのデザイン展開　ベーシックなブラウスの製図　身頃・ピンタック 4. 上半身スローパーのデザイン展開　ベーシックなブラウスの製図　衿 5. 上半身スローパーのデザイン展開　ベーシックなブラウスの製図　袖 6. 上半身スローパーのデザイン展開　衿のバリエーション製図 7. 上半身スローパーのデザイン展開　袖のバリエーション製図 8. 下半身スローパーのデザイン展開　セミタイトスカート・フレアスカート・プリーツスカート等 9. 下半身スローパーのデザイン展開　マーメードスカート2種類 10. ワンピースドレスの製図　プリンセスラインのワンピースの製図 11. パンツの製図　ストレートパンツの製図　前 12. パンツの製図　ストレートパンツの製図　後ろ 13. パターンの読み取り・補正 14. 試験・パターンのプロッター出力 15. まとめ				
実務経験を 活かす内容	国内外でのパタンナー／モデリストとしての実務経験に基づき、基本的なパターンメーキングの理論とCAD操作技術を効果的に結びつけ、実践的な考え方を指導します。				
テ キ ス ト 教　　材	適宜プリントを配布する。ファイリングすること。 参考書：『文化ファッション大系　服飾造形講座(1)　服飾造形の基礎』文化出版局 『文化ファッション大系　服飾造形講座(2)　スカート・パンツ』文化出版局 『文化ファッション大系　服飾造形講座(3)　ブラウス・ワンピース』文化出版局				
事前学習の内容	授業で行った内容を復習してくること。				
事後学習の内容	前回の内容までできていない箇所はやっておくこと。				
評 価 の 方 法 基　　準	課題（70%） 試験（30%）				
履　修　上　の 注　　意	服飾造形論（1年次・前期）を履修していることが望ましい。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	乾　眞理子		
授 業 科 目	パターンメーキング（CAD）Ⅱ	科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	2年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 ドレーピングによるパターンメーキングについて学び、衣服と人体の形態との関係を理解する。 工業用パターンに必要な縫い代付けや、グレーディング、マーキング、縫製仕様書について理解する。アパレルCADシステムの操作方法を学ぶとともに、工業用パターンの理解を深める。 【到達目標】 ・簡単なスカート、ブラウスをドレーピングできる。 ・グレーディング、マーキング、縫製仕様書について説明できる。				
授業の内容 進　め　方	1. グレーディング・スカート 2. グレーディング・身頃 3. スカートのドレーピング 4. スカートのドレーピングの平面への展開 5. ブラウスのドレーピング　前身頃のドレーピング 6. ブラウスのドレーピング　後ろ身頃のドレーピング 7. ブラウスのドレーピング　前後身頃の平面への展開 8. ブラウスのドレーピング　襟のドレーピング 9. ブラウスのドレーピング　袖のドレーピング 10. ブラウスのドレーピング　襟・袖の平面への展開 11. CADでのグレーディング 12. 縫い代付けの基礎とCADを利用した縫い代付けの基本操作 13. マーキングの基礎とCADを利用したマーキングの基本操作 14. 縫製仕様書の作成 15. まとめ・試験				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	適宜プリントを配布します。指示に従ってファイリングすること。 参考書：『文化ファッション大系　服飾造形講座(1)　服飾造形の基礎』文化出版局				
事前学習の内容	配布資料を事前に読み、概要を把握しておく。				
事後学習の内容	課題を完成し、要点をまとめておく。				
評 価 の 方 法 基　　準	各回の課題（80%）、試験（20%）				
履 修 上 の 注　　意	パターンメーキング(CAD)Ⅰを履修しておくことが望ましい。 専攻科：パターンメーキング論を受講するには履修しておくことが望ましい。				

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	藤田 光恵			
授 業 科 目	手工芸			科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実習	開 講 時 期	2年次・後期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 手工芸は創造的な自己表現の手段であり、実用性と芸術性を兼ね備えた技術です。かぎ針編みの基礎技術を学び、平面から立体へと発展させ、編み物の可能性を広げることを目指します。 【到達目標】 かぎ針の基本技術を習得し、平面から立体造形へと進めることで、オリジナル作品の制作ができるようになることを目標とします。最終的には、自らデザインした作品を完成させ、発表できる力を養います。						
授業の内容 進　め　方	前半（1〜5回）：基礎技術の習得 1. 技法：指編みで鎖編み　座学：オリエンテーション、編み物とは何か 2. 技法：鎖編みをほどく、ほどいた糸の始末、こま編みの往復編み　座学：編み直せるということ 3. 技法：こま編みの輪編み（畝編み、すじ編み）　座学：輪編みの可能性と活用例 4. 技法：こま編みによる増し目と減らし目、中長編み、長編み、長長編み　座学：編み物による造形（平面）、立ち上がりの概念 5. 技法：とじとはぎ（基礎）、円に編む（立ち上がりありと無しの円）　座学：とじはぎ技法の種類と応用、円に編む考え方 中盤（6〜10回）：立体造形と応用技術（くまのあみぐるみ） 6. 技法：立体の基礎（球体を編む）、応用導入（顔）　座学：立体造形の基本概念（立体造形の考え方） 7. 技法：綿の詰め方、顔作り、球体の応用（胴体、手足）　座学：動物やキャラクター造形の基礎 8. 技法：仕上げとオリジナリティ（パーツのつなぎ方）　座学：異素材の活用とオリジナル性を高める工夫 9. 技法：作品に世界観を持たせる　座学：作品ステートメントの書き方 10. 技法：作品の発表、ディスカッション　座学：作品の価値を考える、オリジナル作品の設計 後半（11〜15回）：オリジナル作品制作と発表（ウエア、あみぐるみ、小物の3コース） 11. 技法：オリジナル作品の制作開始　座学：デザインのブラッシュアップ 12. 技法：オリジナル作品の制作　座学：作品のストーリーを考える 13. 技法：オリジナル作品の制作　座学：見せ方の工夫、展示方法のアイディア 14. 技法：作品の仕上げ　座学：編み物を通じた表現力について 15. 技法：作品の発表と講評　座学：わたしの編み物とは何か 毎回課題あり（14回まで） 定期試験は実施しない						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	特定の教科書は使用せず、授業内で適宜プリントを配布。必要に応じて参考資料（※）を紹介する。 ※例：講師の著書本「HOPE」（希望者のみ購入）。 授業後、補足が必要と感じた場合は、資料をGoogle classroomへ投稿する。						
事前学習の内容	授業で扱う技法や作品テーマについて事前に調べ、イメージを膨らませておく。余裕があれば、次回扱う予定の編み方を試し編みし、手の動きに慣れておくことが望ましい。						
事後学習の内容	授業で学んだ技法を練習し、応用できるようにする。※特に毎回の課題は次のステップに進む重要な準備となるため、計画的に取り組むこと。※可能なら授業外で作品を作り、次回共有する。						
評 価 の 方 法 基　　準	毎回の課題（30%）、中間課題の完成度と創造性（30%）、 最終作品の完成度・表現力・独創性（40%）						
履 修 上 の 注　　意	実技中心のため、受講前にかぎ針編みの基礎（こま編み等）を習得しておくことを推奨する。配布資料は毎回持参すること。課題提出の遅れは進度に影響するため、計画的に取り組むこと。						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	佐藤　希代子		
授 業 科 目	服飾管理学		科目区分	専門科目	2 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 衣服の着用においては外観の美しさを損なわないことや、汚れを落として衛生上にも清潔かつ快適な状態に保つことは大切なことである。 この授業では、衣服を繰り返し使用しても初期性能を変化させないために適切な洗濯方法や保管方法などを学び、さらには環境保全のために衣服の廃棄や洗濯排水と環境の関連を学ぶことを目的とする。 【到達目標】 洗浄科学や保管と環境との関係について知識や理解を深めることを目標とする。				
授業の内容 進　め　方	1. 衣服に要求される性能 2. 付着する汚れの種類 3. 汚れによる性能低下 4. 衣服の洗浄－洗濯用水 5. 衣服の洗浄－界面活性剤 6. 衣服の洗浄－衣料用洗剤に配合する添加剤 7. 家庭洗濯－洗浄力（温度、時間、浴比等） 8. 家庭洗濯－すすぎ、脱水、乾燥 9. 家庭洗濯－漂白、増白、しみ抜き 10. 家庭洗濯－糊付け、アイロンがけ 11. 商業洗濯－ドライクリーニング 12. 洗浄と環境問題 13. 衣服の保管－環境による変質、微生物による変質、虫害による変質 14. 衣生活の設計－衣服の廃棄、リユース、リサイクル 15. まとめ・筆記試験				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	テキスト：片山倫子編著『衣の科学シリーズ　衣服管理の科学』建帛社 参考図書：大野静枝・石井照子編著『衣生活の科学－衣生活論－』建帛社				
事前学習の内容	テキストを読了しておくこと。				
事後学習の内容	テキストを参考に、授業ノートまとめ。 課題の取り組み。				
評 価 の 方 法 基　　準	観察記録（20%） 筆記試験（80%）				
履 修 上 の 注　　意	特になし				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	道明　伸幸		
授 業 科 目	服飾管理学実験		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実験	開 講 時 期	2年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 被服を繰り返し利用する際の取扱いとして、初期の性能を変化させないために必要な洗濯や保管方法について学ぶことを目的とする。 【到達目標】 実験を行うことにより被服の洗浄に関する理解度を深め、更に洗濯排水と環境問題との関連を理解することを目標とする。				
授業の内容 進　め　方	以下の計画に従って実験を行い、各実験についてレポートの提出を求める。 1.　実験についての注意 2.　石鹸の生成 3.　界面現象の体験 4.　臨界ミセル濃度の測定（色素法） 5.　臨界ミセル濃度の測定（毛細管上昇法） 6.　界面活性剤の作用（浸透力、再湿潤力） 7.　界面活性剤の作用（乳化、分散） 8.　界面活性剤の作用（起泡、消泡） 9.　水質硬度の測定 10. 界面活性剤の分析（定性分析） 11. 洗浄試験（洗剤種類、洗剤濃度） 12. 洗浄試験（洗浄温度、洗浄時間） 13. 形態安定加工 14. 撥水加工 15. まとめ 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	道明伸幸著『服飾管理学実験　実験書』を授業時に配布する。 参考図書：片山倫子編著『衣の科学シリーズ　衣服管理の科学』建帛社 大野静枝・石井照子編著『衣生活の科学ー衣生活論ー』建帛社				
事前学習の内容	テキストプリントを読了しておくこと。				
事後学習の内容	「服飾管理学」テキストや講義ノートの確認。				
評 価 の 方 法 基　　準	観察記録（20%） 提出レポート（80%）				
履 修 上 の 注　　意	「服飾管理学（1年次・前期）」を履修していることが望ましい。 実験に適した動きやすい服装・履物で受講すること。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	古濱　裕樹		
授 業 科 目	染色加工学	科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	2年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 色は装飾の根幹となるが、染色とは繊維に色を付けることである。色がつくだけではなく、その色が堅牢性等の実用性能を持つことも重要である。染色の現象は、色素を繊維内部や表面に定着させることであり、科学的な理解が必要である。染色と加工を正しく理解するための講義である。 【到達目標】 染色の歴史や文化に加えて、科学的な理論や染色法も理解する。繊維製品の高機能化に貢献する種々の加工も、発現原理から知る。服飾関係者にとって重要なことである衣類のトラブル事例や繊維製品と健康や環境の関わりについても理解する。染料、染色、色に関する科学的理解を深め、その知識を社会や家庭生活等で自在に活用できる、質の高い社会人、生活者になる。				
授業の内容 進　め　方	1. 光と色　～染色とは何か、色はなぜ見えるのか～ 2. 染色に必要な染料、薬剤、水　～染料と顔料の違い、染料の歴史～ 3. 前処理工程　～染色する繊維の準備について～ 4. 合成染料（1）　～酸性染料、酸性媒染染料、含金属酸性染料、塩基性染料（カチオン染料）～ 5. 合成染料（2）　～直接染料、反応染料、ナフトール染料～ 6. 合成染料（3）　～建染染料、硫化染料、分散染料、酸化染料～ 7. 染色の現象と染色条件、および染色の方法　～染色時の温度や液量が染まる濃さにおよぼす影響、様々な染色装置～ 8. 伝統染織　～日本の各地で行われる伝統的な工芸染織～ 9. 天然染料　～様々な天然染料の特徴～ 10. 変退色が起こる要因　～なぜ色褪せるのかについての理解～ 11. 染色堅牢度　～色褪せ、色移りのしやすさをはかる試験について～ 12. 色に関わるトラブル事例　～服の着用や洗濯、保管などで起こるトラブルの原因と対処法～ 13. 染色の環境問題と安全性　～染色廃水の問題や染料の毒性～ 14. 繊維加工　Ⅰ　～外観、風合いを整える加工～ 15. 繊維加工　Ⅱ　～機能を付与する加工～ 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	『染色加工学』牛田智　（一社）日本衣料管理協会				
事前学習の内容	毎回、次週の授業のテーマを伝えるので、自身の知識や経験を振り返って質問を考え、Google Classroomの質問課題に書き込む。				
事後学習の内容	授業で学んだことや考えたこと、授業後に調べたことをドキュメントにまとめ、Google Classroomに提出する。				
評 価 の 方 法 基　　準	予習によるコメント記入　-毎回実施、全15回-（20%） 授業後の振返りシート　-毎回実施、全15回-（80%）				
履 修 上 の 注　　意	Google Classroom とMeetによるリアルタイム型の遠隔授業となる。毎回、授業開始時刻までにGoogle Classroomトップページから Google Meetに入室すること。Google Classroomのクラスコード：e2r6vghl				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	道明　伸幸			
授 業 科 目	服飾繊維学		科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	必修	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期	
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 アパレル企画、製造の現場をはじめ、消費者と接する販売、消費者相談の現場など、アパレルに関わるあらゆる立場において、繊維素材である高分子材料の特性に関する深い理解が要求される。この科目では繊維および高分子材料について学ぶとともに、それを通じて自然科学的な考えを身につける。 【到達目標】 本授業を通じて、服飾材料を扱うときさまざまな問題に出会い、また新しい素材に接したとき、自分自身でそれらを解明し、理解するための基礎的能力を養成する。					
授業の内容 進　め　方	1. 繊維とその仲間（高分子とその用途） 2. 物質の成り立ち（原子・分子、物質の状態、化学結合） 3. 糸の分子は糸のよう（分子構造と性質） 4. 糸のような分子を作る（高分子の合成） 5. ゴムとプラスチックと繊維（高分子材料、結晶と非晶） 6. 繊維の中にも結晶がある（結晶性高分子） 7. 硬いプラスチックもいつかは流れる（高分子の物性、粘弾性） 8. ゴムは不思議な物質（ゴム弾性） 9. 環境と高分子（リサイクル、生分解性繊維） 10. 天然繊維の種類と特性その1（植物繊維） 11. 天然繊維の種類と特性その2（動物繊維） 12. 化学繊維の種類・特性と製造その1（再生繊維、半合成繊維） 13. 化学繊維の種類・特性と製造その2（合成繊維） 14. 新しい繊維（新素材、ハイテク繊維） 15. まとめ・試験					
実務経験を 活かす内容						
テ キ ス ト 教　　材	島崎恒藏　編著『衣服材料の科学[第3版]』 プリント					
事前学習の内容	事前にテキスト等の該当箇所をよく読んでおくこと。					
事後学習の内容	授業で配布したプリントやノートを見返して復習すること。					
評 価 の 方 法 基　　準	試験（80%） 質問・感想カード（20%）					
履 修 上 の 注　　意	なし					

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	道明　伸幸		
授 業 科 目	服飾繊維学実験		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実験	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 アパレル企画、製造の現場をはじめ、消費者と接する販売、消費者相談の現場など、アパレルに関わるあらゆる立場において、繊維に関する基礎知識は重要である。この科目では、実際に糸や布に触れ、その性質の基本的な測定法を体験する。 【到達目標】 基本的な測定法を体験することによって、繊維材料に対するより深い理解を得る。				
授業の内容 進　め　方	1.　実験の心得（基本操作法、実験結果のまとめ方、レポートの書き方） 2.　糸の構造（繊度） 3.　糸の構造（撚り、形態観察） 4.　布の構造（厚さ、目付、密度） 5.　繊維の鑑別（顕微鏡法、染色法） 6.　繊維の鑑別（溶解法） 7.　繊維の製造（1.ビニロンの紡糸） 8.　繊維の製造（2.アセタール化） 9.　布の構造（織組織） 10.　布の構造（糸密度） 11.　繊維の性質（引張試験） 12.　繊維の性質（応力緩和） 13.　繊維の性質（バイレック法、滴下法、浸せき法） 14.　繊維の性質（乾燥性） 15.　レポート作成指導 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	島崎恒藏　編著『衣服材料の科学[第3版]』 服飾繊維実験書（開始時に配布する。）				
事前学習の内容	事前に実験書、参考書等をよく読んで内容を把握しておく。				
事後学習の内容	参考文献等をよく読み、実験で得られた結果について考察し、レポートにまとめる。				
評 価 の 方 法 基　　準	レポート（80%） 観察記録（20%）				
履 修 上 の 注　　意	実験用白衣の着用				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	道明　伸幸		
授 業 科 目	服飾材料学		科目区分	専門科目	2 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 アパレルに関わるあらゆる立場において、服飾材料に関する基礎的および実用的知識が不可欠である。服飾材料の性質は服飾繊維学で学んだ繊維そのものの性質と、この科目で学ぶ繊維集合体としての性質によって決まる。この科目では繊維集合体としての糸や布の製造方法と、構造ならびに性質および消費性能を学びつつ、繊維アパレル業界における生産工程や品質管理などについても学ぶ。 【到達目標】 繊維製品を扱う上で関係する自然科学的現象を理解しつつ、繊維・アパレル産業に関する工学的視点を養う。				
授業の内容 進　め　方	1.　はじめに（繊維集合体の構造と性質） 2.　糸の分類と構造 3.　布の分類と製造（織物） 4.　布の分類と製造（編物） 5.　布の分類と製造（不織布、皮革など） 6.　布の加工と構造 7.　被服材料の性能（保温性、通気性） 8.　被服材料の性能（吸水性、吸湿性） 9.　被服材料の性能（力学的性質） 10.　被服材料の性能（外観的性質、風合い） 11.　繊維製品の品質表示 12.　品質管理と品質保証 13.　繊維製品の試験法と消費者クレーム 14.　アパレルと工学 15.　まとめ・試験				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	島崎恒藏　編著『衣服材料の科学[第3版]』 プリント				
事前学習の内容	事前にテキスト等の該当箇所をよく読んでおくこと。				
事後学習の内容	授業で配布したプリントやノートを見返して復習すること。				
評 価 の 方 法 基　　準	試験（80%） 質問・感想カード（20%）				
履 修 上 の 注　　意	なし				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	道明　伸幸		
授 業 科 目	服飾材料学実験		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実験	開 講 時 期	1年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 アパレルに関わるあらゆる立場において、糸や布などの服飾材料の特性は、衣服の取り扱いや快適性、審美性に影響する重要な要因である。本科目では実験を通してこれらを体験的に理解するとともに、繊維製品試験法の原理・測定方法・評価方法を学ぶ。 【到達目標】 実験を通して繊維製品の特性やその製造における品質管理など、実務に役立つ知識を体得する。				
授業の内容 進　め　方	1.　実験の心得（実験結果のまとめ方、レポートの書き方） 2.　糸の性能（強伸度・ヤング率） 3.　布の性能（破裂強度） 4.　布の性能（強伸度、破裂強度） 5.　布の性能（ピリング性） 6.　布の性能（耐摩耗性） 7.　布の性能（剛軟度） 8.　布の性能（プリーツ性） 9.　布の性能（ドレープ性） 10.　布の性能（通気度） 11.　布の性能（保温性） 12.　縫製試験（縫目滑脱性） 13.　縫製試験（縫い縮み率） 14.　コンピュータによる着装シミュレーション（ヴァーチャルブティック） 15.　コンピュータによる着装シミュレーション（動的シミュレーションとドレープ予測） 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	島崎恒藏　編著『衣服材料の科学[第3版]』 服飾材料実験書（開始時に配布する。）				
事前学習の内容	事前に実験書、参考書等をよく読んで内容を把握しておく。				
事後学習の内容	参考文献等をよく読み、実験で得られた結果について考察し、レポートにまとめる。				
評 価 の 方 法 基　　準	レポート（80%） 観察記録（20%）				
履 修 上 の 注　　意	実験用白衣の着用				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	佐藤　希代子		
授 業 科 目	服飾人間環境学	科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 快適な被服をデザインするためには、ヒトの生理的特徴、形態的特徴、運動的特徴、心理的側面等を知ることが重要であり、それらを学習することを目的とする。 【到達目標】 ヒトを衛生学的見地より学ぶことを目的とし、ヒトの生理的特徴、形態的特徴、運動的特徴、心理反応の知識と理解を深めることを目標とする。				
授業の内容 進　め　方	1. 衣服の着用目的と機能 2. 体温調節反応－体温、皮膚温、平均皮膚温 3. 体温調節反応－産熱と放熱 4. 体温調節反応－不感蒸泄と発汗 5. 体温調節反応－皮膚の構造、皮膚感覚 6. 体温調節反応－温冷感と快適感 7. 温熱評価 8. 衣服気候－衣服材料と衣服気候 9. 衣服気候－衣服の保温性、衣服重量 10. 衣服圧の影響 11. 衣服の汚れ、皮膚障害 12. 静電気・磁気による影響 13. 身体の動き 14. 特殊服 15. まとめ・筆記試験				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	テキスト：田村照子編著『衣の科学シリーズ　衣環境の科学』建帛社 参考図書：岡田宣子編著『ビジュアル衣生活論』建帛社 日本家政学会被服衛生部会編『アパレルと健康』井上書院 大野静枝・石井照子編著『衣生活の科学－衣生活論－』建帛社				
事前学習の内容	テキストを読了しておくこと。				
事後学習の内容	テキストを参考に、授業ノートまとめ。 課題の取り組み。				
評 価 の 方 法 基　　準	観察記録（20%） 筆記試験（80%）				
履 修 上 の 注　　意	特になし				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	佐藤　希代子		
授 業 科 目	服飾人間環境学実験		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実験	開 講 時 期	1年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 快適な被服をデザインするためには、ヒトの生理的機能、形態、運動的機能、心理的側面等を知ることが重要である。この授業では、それらの基本的な測定法を学び、ヒトに対する基礎的な理解を得ることを目的とし、ヒトの形態や基本的な生理機能についての測定を行うとともに、温熱環境の測定等を通し、相互の生体反応の関係について学習する。具体的には、以下の項目に沿って実験を行う。 【到達目標】 ヒトの生理反応や心理反応に対する理解を深めることを目標とする。				
授業の内容 進　め　方	以下の計画に従って実験を行い、各実験についてレポートの提出を求める。 1. 「実験1」環境温湿度の測定 2. 「実験2」衣服重量の測定Ⅰ（クロー値） 3. 実験1・2の解説と実験3～5の説明 4. 「実験3」皮膚温の測定Ⅰ（寒冷暴露） 5. 「実験4」血圧の測定（姿勢変化、測定法の差異） 6. 「実験5」生体計測Ⅰ（形態寸法と物との関わり） 7. 実験3～5の解説と実験6～8の説明 8. 「実験6」心拍数の測定（運動負荷） 9. 「実験7」心理学的測定法（一対比較法、評価尺度法、順位法） 10. 「実験8」生体計測Ⅱ（姿勢変化） 11. 「実験9」衣服重量の測定Ⅱ（季節変化） 12. 実験6～9の解説と実験10～12の説明 13. 「実験10」衣服内温湿度の測定（衣服気候） 14. 「実験11」風合いの測定（官能検査） 15. 「実験12」皮膚温の測定Ⅱ（運動負荷） 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	佐藤希代子著『服飾人間環境学実験　手引書』を授業時に配布する。 参考図書：田村照子編著『衣の科学シリーズ　衣環境の科学』建帛社 日本家政学会被服衛生部会編「アパレルと健康」井上書院 岡田宣子編著『ビジュアル衣生活論』建帛社 斉藤秀子・呑山委佐子編著『快適服の時代』おうふう 鈴木浩明著『快適さを測る』日本出版サービス				
事前学習の内容	テキストプリントを読了しておくこと。				
事後学習の内容	「服飾人間環境学」テキストや講義ノートの確認。				
評 価 の 方 法 基　　準	観察記録（20%） 提出レポート（80%）				
履 修 上 の 注　　意	「服飾人間環境学（1年次・前期）」を履修していることが望ましい。 実験に適した動きやすい服装・履物で受講すること。				

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	佐藤　希代子			
授 業 科 目	服飾人間工学			科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	2年次・前期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 快適な被服をデザインするためには、被服がヒトに与える影響を把握するとともに、ヒトの生体機能をより詳細に分析する必要がある。この授業では、生理学的側面を把握できる測定法について学習し、それらを基に、あらゆる側面から被服を評価する手法を学ぶ。 【到達目標】 以下の項目についての実験を実施し、自律神経や中枢神経機能の総合的な解析を行い、これらを通し、ヒトの生体反応に対する理解を深めることを目標とする。						
授業の内容 進　め　方	1. 基礎体温の測定 2. 体温について 3. 「実験1」体温の測定（運動負荷の差異） 4. 「実験2」体温の測定（被覆面積の差異） 5. 湿度に関わる温熱性の快適感について 6. 「実験3」皮膚血流および発汗量の測定（湿度の差異、運動負荷） 7. 心電図について 8. 「実験4」心電図の測定 9. 筋電図について 10. 「実験5」筋電図の測定（重さの影響－上肢） 11. 「実験6」筋電図の測定（運動負荷の影響－下肢） 12. 脳波について 13. 「実験7」脳波、眼球電図の測定（各種状況下） 14. 総合的な解析 15. まとめ・筆記試験 各実験についてはレポートの提出を求める。						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	テキスト：田村照子編著『衣の科学シリーズ　衣環境の科学』建帛社 佐藤希代子著『服飾人間工学　プリント』授業時に配布。 参考図書：日本家政学会被服衛生部会編『アパレルと健康』井上書院 岡田宣子編著『ビジュアル衣生活論』建帛社 斉藤秀子・呑山委佐子編著『快適服の時代』おうふう 鈴木浩明著『快適さを測る』日本出版サービス						
事前学習の内容	テキストプリントを読了しておくこと。						
事後学習の内容	「服飾人間環境学」講義ノートや使用テキストを参考にすること。 「服飾人間環境学実験　手引書」を参考にすること。						
評 価 の 方 法 基　　準	観察記録（20%）、提出レポート（50%）、筆記試験（30%）						
履 修 上 の 注　　意	「服飾人間環境学（1年次・前期）」「服飾人間環境学実験（1年次・後期）」を履修していることが望ましい。						

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	武鑓　篤志・田代　裕希・西田　草介・福川　太郎・松田　広樹・光岡　美穂・安田　裕			
授 業 科 目	ファッション企画論			科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	2年次・後期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 ファッション企画に特化して、繊維・ファッション関連の企業から講師を招き講義していただく。製品企画についての企業ポリシーおよび、企画立案から商品化までの具体的な過程や手法を知ることで、より実践的なファッション企画の専門知識を身につける。 【到達目標】 ・ファッション企画への理解を深め、留意点をまとめられる。 ・商品を企画し、企画書を作成する。						
授業の内容 進　め　方	1. オリジナル付属パーツの役割と種類 (安田　裕) 2. オリジナル付属パーツ企画時の留意点 (安田　裕) 3. 倉敷の帆布生地製造業の歴史と素材の特徴、最終製品になるまでの手順・考え方 (武鑓篤志) 4. 帆布の組織の見かたと規格の表記を実習で学ぶ。 (武鑓篤志) 5. トートバッグのプリントデザインの提出と評価 (武鑓篤志) 6. ジーンズの現場から　～個人の役割と業界のなりたち～ (西田草介) 7. 産業観光の現在　レポート発表 (西田草介) 8. 児島の繊維産業の歴史からジーンズが誕生するまで (松田広樹) 9. SNS を活用した商品企画及び販売（グループワーク） (松田広樹) 10. SNS を活用した商品企画及び販売（グループワーク） (松田広樹) 11. アパレル OEM・ODM の企画とモノづくりの流れ (光岡美穂) 12. 児島産業振興センターの創業支援施設「デザイナーズ インキュベーション (DI)」の紹介 (福川太郎) 13. 企画手順および事例紹介 (田代祐希) 14. 演習①（アイディアの思考と発想法） (田代祐希) 15. 演習②（商品企画） (田代祐希) 定期試験は行わない 各教員の担当順は都合により変更することがある。						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	適宜プリントを配布。 『ジーンズソムリエ公式テキスト』ジーンズソムリエプロジェクト事務局発行、 『Betty Smith Movie “JEANS”』(動画) https://youtu.be/YSBhpmLGP0c、 『家庭用品品質表示法ガイドブック』、『9 割の社会問題はビジネスで解決できる』著　田口一成　PHP 研究所　2021 年、ほか						
事前学習の内容	繊維・ファッション関連の企業のホームページを事前に見ておく。						
事後学習の内容	配布された資料、授業ノート等を使用して復習を行う。						
評 価 の 方 法 基　　準	課題 (100%)						
履 修 上 の 注　　意	実務経験者による直接講義につき、是非多くの学生に履修してもらいたい。						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	久保　美沙登・光岡　美穂		
授 業 科 目	ファッションデザイン画	科 目 区 分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・前期

授業の主題 目　　標	【授業の主題】 ファッションを感覚的に理解し、専門的に追求していく方法にファッションデザイン画がある。ファッションデザイン画とは衣服デザインのイメージを一枚の紙という空間の中に置き換える衣服製作のための設計図である。ここでは、人体のプロポーション、身体の角部位、ファッションアイテムなどの描写を身につける。 【到達目標】 本科目の学習を通して、既製品やプレタポルテの企画や製作、さらに高度化してマスコミ用の版下向けの仕事ができるようになることを到達目標とする。人体のプロポーション、テキスタイル素材の表現、彩色方法、表現力を身につける。
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーション、ファッションデザイン画とは (久保) 2. 人体プロポーション：女性正面プロポーション（八頭身の基本プロポーション）を描く (久保) 3. 人体プロポーション：女性正面・片脚重心の基礎プロポーション (久保) 4. 人体プロポーション：身体の部分の描き方：(1)女性の顔の描き方(2)ヘアースタイルの基本 (久保) 5. ボディーパーツの描き方：身体の部分の描き方　手の描き方 、腕の描き方 (久保) 6. コスチュームの描き方1 (久保) 7. コスチュームの描き方2 (久保) 8. 着装クロッキー1（鉛筆、マーカー、パステル） (久保) 9. 着装クロッキー2（色鉛筆、水彩） (久保) 10. テキスタイルの描き方 (久保) 11. 課題提起・制作 1　マンダラチャートから描くデザイン画 (光岡) 12. 課題提起・制作 2　テイストミックスのデザイン画 (光岡) 13. 課題提起・制作 3　過去の流行を現代に落とし込むデザイン画 (光岡) 14. 課題提起・制作 4　オーダージーンズのデザイン画 (光岡) 15. 作品講評、ポートフォリオの編集・提出 (光岡) 定期試験は実施しない 11～15 回目の開講時期にデザイン画コンペの募集があった場合、課題提起・制作1～4 のうちの 1 つを「コンペ用デザイン画制作」に変更する可能性があります。
実務経験を 活かす内容	
テ キ ス ト 教　　材	高村是州著『ファッションデザイン画ビギナーズ超速マスター』グラフィック社
事前学習の内容	スタイル画の学習は週に一回の授業中に描くだけでは、到達目標に達する作品を描けるようになるのは難しいため、空き時間にでも手を動かし、デッサンの練習をすること。
事後学習の内容	1～10 回は課題が遅れている場合は、授業時間外に進めておくこと。 11～14 回は各回の課題提起について自分なりの考えをまとめ、デザイン画に落とし込み、翌週の授業までに仕上げてくること。
評価の方法 基　　準	課題提出・ポートフォリオ（ただし課題の 8 割以上の提出のこと）（70%）、プレゼンテーション（20%）、ミニレポート（10%）の総合評価
履 修 上 の 注　　意	授業時に、テキスト、準備物を持参。 課題はクリアーブックにファイルし、ポートフォリオとして就職活動などに活用すること。

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	福岡　絹恵		
授 業 科 目	デニム学	科 目 区 分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 ジーンズの街として知られる倉敷市児島の地域資源であるデニムについて、ジーンズの歴史や児島地区の特色を学び理解する。また、デニム素材の特徴やデニム製品ができるまでの工程についても知識を深め、デニム製品を適切に取り扱える知識を養う。さらに学んだ知識を生かし、簡易なデニム加工を実際に行える技術を習得する。 【到達目標】 (1)ジーンズの歴史や児島のジーンズ文化について理解している。 (2)製品としてのジーンズの製造工程を理解し、デニム製品を適切に取り扱える知識を身につけている。 (3)家庭における簡易なデニム加工を行うことができる技術を習得している。				
授業の内容 進　め　方	1. ジーンズの歴史 2. 児島地区のジーンズ 3. デニム素材について(1)繊維・糸 4. デニム素材について(2)染色 5. デニム素材について(3)製織 6. デニム素材について(4)生地の特徴 7. ジーンズの副資材について 8. ジーンズの構造と特徴 9. ジーンズの縫製 10. 品質管理と製品検査、洗濯堅牢度 11. 洗い加工と環境問題 12. デニム加工の種類 13. デニム・ジーンズ製品の販売 14. デニム製品の取り扱いと注意 15. まとめ・試験				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	『ジーンズソムリエ資格認定試験公式テキスト』岡山県アパレル工業組合（株）児島ファッションセンターその他、適宜配布。				
事前学習の内容	テキストの予習をする。				
事後学習の内容	テキストの復習をする。				
評 価 の 方 法 基　　準	試験(80%) 授業内容の理解と記憶（20%）				
履 修 上 の 注　　意	初回授業はテキストの販売を行います。通常の書店販売とは異なるため、欠席しないでください。 事前のテキスト購入は必要ありません。 ジーンズソムリエ資格認定試験を受験する人は、受講をお勧めします。 学外活動を行う場合があります。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	福岡　絹恵（実務経験あり）		
授 業 科 目	デニム学演習		科 目 区 分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授 業 形 態	演習	開 講 時 期	2 年次・前期
授 業 の 主 題 目　　標	【授業の主題】 倉敷市児島の地域資源であるジーンズやデニムの知識を活かし、「地域課題の発見と企画立案」、「商品/プロトタイプの制作と発表」で構成し、「あったらいいな」の商品企画・制作を行う。求められる企画やデザインについて考える力を養う。コンセプト・企画の立案から実行まで行うことのできるコミュニケーション能力や実践力を培いながら、地域人材として活躍できる力を身につける。 【到達目標】 (1)地域人材としての課題の発見や解決ができる。 (2)企画したプロジェクトを実行できる。 (3)ターゲット層に「あったらいいな」と思わせる新たな製品を、企画書の形で具体的に立案できる。				
授 業 の 内 容 進　め　方	1. 授業概要の説明と倉敷市児島のデニム産業の現状と課題、リサーチ計画書作成 2. リサーチ（既存の成功事例の分析） 3. リサーチ結果から見えるニーズ「あったらいいな」の商品開発 4. 企画書作成（目的、ターゲット、コンセプト、仕様など） 5. プレゼンとフィードバック/企画案の最終決定 6. 素材と副資材の選定と部分縫いの準備 7. 部分縫いとディテール、テクニック 8. プロトタイプのパターン 9. プロトタイプのトワル 10. 作品制作 11. 作品制作 12. 制作物の完成 13. 制作物の講評 14. 展示 15. まとめ 定期試験は実施しない				
実 務 経 験 を 活 か す 内 容	商品開発の実務経験を活かし、デザイン企画からプロトタイプ制作に至るプロジェクトの全工程にわたって、実践的な指導を行います。				
テ キ ス ト 教　　材	適宜配布。 参考書：『ジーンズソムリエ資格認定試験公式テキスト』岡山県アパレル工業組合（株）児島ファッションセンター				
事前学習の内容	必要な裁縫道具、作成手順の資料の検討を行い、準備する。 前回の授業で遅れていた作業がある場合は、次回の授業までに終わらせておくこと。				
事後学習の内容	毎回の課題を完成させる。				
評 価 の 方 法 基　　準	課題作品（60%） 観察記録（製品の構造の理解/制作工程の記憶）（40%）				
履 修 上 の 注　　意	デニム学(１年・前期)を履修していることが望ましい。 学外活動を行う場合があります。				

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	大原　啓市・田鹿　紘			
授 業 科 目	情報・地域・経営概論			科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	必修	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・後期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 情報倫理を身につける。モノづくりコンテストに取り組みながら地域産業について学び、実践的に企業の企画立案の方法について学ぶ。ビジネス実行に必要不可欠な財政、税金、金融の基礎的事項、地域経済について研究するための方法を幅広く学ぶ。 【到達目標】 情報倫理を修得する。コンテストを通じて岡山県の地域産業についての知識を深め、企業研究から企画案の提示までのプロセスを体験する。金融、税金、年金等に関する基礎的なリテラシーを修得する。地域経済に関する論文やレポートを書くための方法に身につける。						
授業の内容 進　め　方	1. 情報倫理　（フィッシングやスミッシング）　(担当：大原) 2. 情報倫理　スマホとプライバシープライバシー漏洩・侵害のリスク　(担当：大原) 3. 情報倫理　AI 活用注意点　(担当：大原) 4　岡山モノづくり★学生アイデア・デザインコンテスト【企業研究】　(担当：大原) 5. 岡山モノづくり★学生アイデア・デザインコンテスト【アイディア掘り起こし】　(担当：田鹿) 6. 岡山モノづくり★学生アイデア・デザインコンテスト【企画起案】　(担当：田鹿) 7. 岡山モノづくり★学生アイデア・デザインコンテスト【最終アウトプット】　(担当：田鹿) 8. 日本の財政についての話　(担当：大原・田鹿) 9. 知っておきたい税務知識　(担当：大原・田鹿) 10. 家計管理とライフプランニング　(担当：大原・田鹿) 11. 資産形成の方法　(担当：大原・田鹿) 12. 地域を知るための調査方法　(担当：田鹿) 13. 地域を知るための文献資料調査　(担当：田鹿) 14. 地域を知るための統計データ　(担当：田鹿) 15. 地域に関する論文・レポートの書き方　(担当：田鹿) 定期試験は実施しない						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	【参考書】『リファレンス動画付き!実践ドリルで学ぶ Office 活用術 演習問題全 173 題』 noa 出版 (著、 編集)						
事前学習の内容	予め各授業回のテーマに沿った下調べを各自行うこと。						
事後学習の内容	各回授業で配った資料類を復習する。						
評 価 の 方 法 基　　準	課題（70%）、ものづくりコンテスト（30%）						
履 修 上 の 注　　意	なし						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	田鹿　紘			
授 業 科 目	経済学入門		科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期	
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 消費は我々の日常生活の中心となるもので、それ無しには生活することができない。また、社会人となった場合には、消費者に対して製品を提供する側となる。消費に関する問題を学ぶ上で必要な経済理論や時事問題を学んでいく。またできるだけ現実的な事例を多く用いながら解説を行っていく。 【到達目標】 身近な現象を需要曲線と供給曲線を用いて説明するための基礎的な知識を有している。少子化、高齢化、グローバル化が経済に与える影響についての知識を有しており、対応策について説明することができる。					
授業の内容 進　め　方	1. 経済学とはどのような学問か 2. 効率と公平 3. 希少性と資源分配 4. 需要曲線 5. 供給曲線 6. 均衡、弾力性 7. 曲線のシフトと均衡の変化(1)理論の説明 8. 曲線のシフトと均衡の変化(2)作図の練習 9. 売り手と買い手の情報格差 10. 人口構造の変化と経済 11. 高齢社会と経済・社会保障 12. 為替レートと貿易 13. グローバル化と消費経済 14. 外部性 15. 授業全体のまとめ・試験					
実務経験を 活かす内容						
テ キ ス ト 教　　材	テキストは使用しない。プリントを配布する。 【参考文献】 関谷喜三郎・髙木聖『楽しく学ぶ消費経済』創成社 伊ヶ崎大理・大森達也・佐藤茂春・内藤徹『スタートダッシュ経済学』勁草書房					
事前学習の内容	経済に関する新聞記事に目を通しておく。事前に指示した内容について参考書や web で調べ、概要を把握しておく。					
事後学習の内容	講義ノートや配布資料を見直し、知識を整理する。また、アイデアをノートにまとめておく。					
評価の方法 基　　準	試験（100%）					
履 修 上 の 注　　意	なし					

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	岩﨑　之勇			
授 業 科 目	経営学入門			科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 経営学に関する基礎的研究、及び経営学に関する基礎的事例研究について理解する。具体的には、企業の経営戦略、経営管理、人的資源管理、会計・財務、生産・研究開発、マーケティングなどの主要論点を学ぶ。 【到達目標】 ・経営学の全体像を理解する。 ・経営学で用いられる基本的用語を理解する。						
授業の内容 進　め　方	1. 授業概要・ガイダンス　会社の経営とは 2. 経営戦略（1）会社はどのような方針で動くのか 3. 経営戦略（2）会社はどんな仕組みで動いているのか 4. 経営戦略（3）会社はどう競争するのか 5. マーケティング（1）会社はどのようにモノを売るのか 6. マーケティング（2）会社はどのように市場を理解するのか 7. 経営管理と組織（1）会社はどのように管理されるのか 8. 経営管理と組織（2）会社はどのような組織なのか 9. 人的資源管理（1）社員はなぜ働くのか 10. 人的資源管理（2）社員はどのように報酬を求めるのか 11. 生産管理　会社はどのようにモノを生産するのか 12. 製品開発　会社はどのように製品を開発するのか 13. 会計　　会社はカネをどう管理するのか 14. 企業倫理　会社はどんな社会的責任があるのか 15. まとめ・試験						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	井原久光（編）2016、『経営学入門・キーコンセプト』ミネルヴァ書房						
事前学習の内容	授業の中で指示する事項についての調査を行う。						
事後学習の内容	各回授業で進んだ教科書範囲、配った資料類を復習する。						
評 価 の 方 法 基　　準	試験（80%）、中間レポート（20%）						
履　修　上　の 注　　意	Google classroom及びMeetによる遠隔授業（オンライン）にて実施する。 理解を助ける上で、マーケティング論（1年次・後期）を併せて受講するのが好ましい。						

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	西　春奈			
授 業 科 目	マーケティング論			科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・後期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 マーケティングに関する基礎的研究、およびマーケティングに関する基礎的事例研究について学ぶ。 【到達目標】 ・マーケティングに関する基本的な知識を理解する。 ・会社組織のマーケティングの役割を理解する。						
授業の内容 進　め　方	1. 授業概要・ガイダンス　マーケティングとは 2. 顧客価値と顧客満足　顧客価値および顧客満足の考え方 3. 戦略マーケティング　競争及び戦略への取り組み 4. STP　市場細分化の考え方 5. マーケティング・リサーチ　市場調査方法の考え方 6. 消費者行動　顧客ニーズを高める方法 7. 製品戦略　製品開発の考え方 8. 価格戦略　価格の設定方法 9. 流通戦略　流通業者の取り組み 10. プロモーション戦略　プロモーション手段の特徴 11. マーケティング・コミュニケーション　コミュニケーションとは 12. サービス・マーケティング　サービス業におけるマーケティング 13. ブランド戦略　ブランドの重要性とブランド価値 14. ソーシャル・マーケティング　非営利組織のマーケティング 15. まとめ・試験						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	草野基雄、2017、『入門・マーケティング論（第5版）』八千代出版						
事前学習の内容	授業の中で指示する事項についての調査を行う。						
事後学習の内容	各回授業で進んだ教科書範囲、配った資料類を復習する。						
評 価 の 方 法 基　　準	試験（80%）、中間レポート（20%）						
履 修 上 の 注　　意	理解を助ける上で、消費者行動論（1年次・後期）を併せて受講するのが好ましい。						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	青山　允隆		
授 業 科 目	消費者行動論	科 目 区 分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授 業 形 態	講義	開 講 時 期	1 年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 消費者行動論の基礎を学ぶことで、消費者がどのような方法で商品選択をするのか、何が意思決定に影響を与えるのか、理解し応用することができるようになることを目的としている。講義内容は、実際の購買行動（5、7、12、13、14）と、その行動に影響を与える心理的要因（6、8、9、10）、その他の要因（2、3、4、11）等によって構成されている。 【到達目標】 ・日々の買い物の中でなぜ A でなく B を選択するのか自分なりに説明できる。 ・自分の買い物行動と他人の買い物行動の違いがなぜ生じるのか説明できる。 ・人々の買い物行動の傾向から有効なマーケティング施策を考えることができる。				
授業の内容 進　め　方	1. 消費者行動とは何か（ガイダンス） 2. 個人的影響要因 3. パーソナリティとセルフイメージ 4. 消費者関与 5. 問題認識 6. 動機付け 7. 情報収集 8. 学習 9. 消費者の知覚 10. 消費者の態度 11. 社会的要因 12. 選択肢の分類 13. 評価選択 14. 購買と購買後評価 15. まとめ・期末試験				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	【参考図書】 平久保仲人(2005)『消費者行動論』ダイヤモンド社				
事前学習の内容	毎回の授業テーマに沿った用語の確認を行い、授業に向かうための予備知識を得ておくこと。				
事後学習の内容	講義で学んだ内容を復習する。				
評 価 の 方 法 基　　準	期末試験（100%）				
履　修　上　の 注　　意	Google classroom 及び Meet による遠隔授業（オンライン）にて実施する。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	岩﨑　之勇		
授 業 科 目	ファッションビジネス		科目区分	専門科目	2 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	2年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 アパレルに関する商品企画の視点から、これらに関する基礎的事項、および実例について学ぶ。 【到達目標】 ・マーケティングプロセスに従い服飾企画を中心にファッションビジネス全体を理解する。 ・製品政策、売場政策、プロモーション政策、価格政策を理解する。				
授業の内容 進　め　方	1. 授業概要・ガイダンス　服飾企画とは 2. 戦略的マーケティングの展開 3. 戦略的マーケティングの進め方 4. アパレル市場機会の分析 5. 消費者市場の分析 6. 新しいマーケティング目標の設定 7. 標的市場の選定 8. 製品政策の企画（マーケティング・ミックス） 9. 製品政策の企画（商品に関する要素と仕組み） 10. 売場政策の企画 11. 販売促進政策の企画 12. 価格政策の企画 13. マーケティングの実施と結果の点検 14. ファッションビジネス全体について　振り返り 15. まとめ・試験				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	日本ファッション教育振興協会（2020）『ファッションビジネス（Ⅱ）』				
事前学習の内容	授業の中で指示する事項についての調査を行う。				
事後学習の内容	各回授業で進んだ教科書範囲、配った資料類を復習する。				
評 価 の 方 法 基　　準	試験（80%）、中間レポート（20%）				
履　修　上　の 注　　意	Google classroom及びMeetによる遠隔授業（オンライン）にて実施する。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	秋庭　淳志		
授 業 科 目	マーケティング戦略論	科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	2 年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 マーケティング戦略に関する基礎研究、および事例研究について学ぶ。 【到達目標】 ・マーケティング戦略に関する基礎研究を理解する。 ・マーケティング戦略に関する事例を理解する。				
授業の内容 進　め　方	1. 授業概要・ガイダンス　マーケティング戦略とは 2. 競争戦略、および事例研究（1） 3. セグメンテーションとターゲティング、および事例研究（2） 4. ポジショニング、および事例研究（3） 5. 消費者行動、および事例研究（4） 6. マーケティング・リサーチ、および事例研究（5） 7. 新製品開発、および事例研究（6） 8. 価格戦略、および事例研究（7） 9. 流通戦略、および事例研究（8） 10. マーケティング・コミュニケーション戦略、および事例研究（9） 11. ブランド戦略、および事例研究（10） 12. サービス・マネジメント、および事例研究（11） 13. 経験価値マーケティング、および事例研究（12） 14. リレーションシップ・マーケティング、および事例研究（13） 15. まとめ・試験				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	青木幸弘他、2015、『ケースに学ぶマーケティング』有斐閣ブックス				
事前学習の内容	授業の中で指示する事項についての調査を行う。				
事後学習の内容	各回授業で進んだ教科書範囲、配った資料類を復習する。				
評 価 の 方 法 基　　準	試験（80%）、中間レポート（20%）				
履 修 上 の 注　　意	理解容易を図るために、マーケティング論（1 年次・後期）を予め受講しておくのが好ましい。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	塚常　健太		
授 業 科 目	消費者調査法		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	2年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 消費者の行動の実態や意識を把握するためには何らかの調査が必要である。調査を実際に体験することで、消費者調査を正しく行うための知識とその実践法を学ぶ。 【到達目標】 ・消費者調査の基本的方法論を理解する。				
授業の内容 進　め　方	1. 消費者調査法とは 2. 消費者調査法の種類と方法 3. 調査票の作成 4. 調査対象者の選び方（標本調査・標本抽出法） 5. 集計と分析 6. 衣料の諸費実態調査 7. 総合演習（質問紙調査） 8. グループ分けおよび調査内容の立案 9. 予備調査票の作成および相互実施（プレゼンテーション①） 10. 本調査票の作成および実施 11. 調査の集計と分析　データ入力および統計処理 12. 調査報告資料の作成　目的・方法 13. 調査報告資料の作成　分析と結果 14. 発表会・反省検討会（プレゼンテーション②） 15. 報告書の添削とディスカッション 定期試験は実施しない 受講生の他科目の履修履歴と習熟度、授業の進度に応じて、扱う内容を変更する場合がある。				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	日本衣料管理協会刊行委員会編（2004）『新版・消費者調査法』（社）日本衣料管理協会				
事前学習の内容	各回の教科書の範囲に掲載されているExcelの処理・計算をできるようにしておくこと。				
事後学習の内容	各回の授業で進んだ教科書範囲、配った資料類を復習する。				
評 価 の 方 法 基　　準	2回の中間プレゼンテーション内容（50%）、最終報告書内容（50%）				
履 修 上 の 注　　意	Google classroom及びMeetによる遠隔授業（オンライン）にて実施する。 理解を助ける上で、マーケティング論（1年次・後期）を履修していることが好ましい。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	田鹿　紘		
授 業 科 目	地域産業論	科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	2年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 地域産業について理解・考察するための経済学的な理論について学ぶ。経済学的な理論のみならず、理論に関する事例もあわせて学び、具体的・実践的に地域産業について理解し、考察をしていくことにする。 【到達目標】 ・地域産業を考察するための理論を身につけている。 ・地域産業の現状と問題点についての知識を有している。				
授業の内容 進　め　方	1.　日本の産業構造 2.　岡山県のモノづくり産業①：県実施のコンテストを通してモノづくり企業について知る 3.　岡山県のモノづくり産業②：企業調べをもとにして県実施のコンテストのアイデア出し 4.　岡山県のモノづくり産業③：経済・経営戦略、県実施のコンテストのアイデアをブラッシュアップ 5.　岡山県のモノづくり産業④：県実施のコンテスト提出作品の発表・提出 6.　産業集積 7.　産業集積の衰退と再生 8.　地場産業の活性化 9.　下関市の水産加工業とブランド 10. 倉敷市の繊維産業 11. 倉敷市の重工業 12. 観光産業と地域経済 13. 観光振興の事例 14. 岡山県の産業振興施策 15. 授業全体のまとめ・試験				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	テキストは使用しない。プリントを配布する。 【参考文献】 山﨑朗他（2016）『地域政策』中央経済社 奥山雅之（2021）『BASIS 地域産業論－産業の立地と集積－』清明書院				
事前学習の内容	地域経済と産業に関する新聞記事に目を通しておく。事前に指示した内容について調べ、概要を把握しておくこと。				
事後学習の内容	ノートや配布資料を見直し、知識を整理すること。				
評 価 の 方 法 基　　準	試験（70%）、作品の制作と提出（30%）				
履 修 上 の 注　　意	ある程度の経済学の知識を前提としている。経済学入門等の経済学系の科目を履修済み、もしくは履修中であることが望ましい。				

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	田鹿　紘			
授 業 科 目	まちづくり論			科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	2年次・前期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 まちづくりとは、地域が直面している課題を発見し、その解決に取り組み、地域の活力や魅力を高めていくことである。まちづくりの概念、まちづくりを取り巻く経済的な環境、まちづくりの進め方などを学ぶ。まちづくりに関する論文や報告書を読みながら学んでいくことにする。 【到達目標】 まちづくりの現状と課題についての知識を有している。他の地域の事例や諸概念を用いながら身近な地域のまちづくりについてのアイデアを提示することができる。						
授業の内容 進　め　方	1. まちづくりとは 2. 日本経済の概観 3. 定住人口、交流人口、関係人口 4. コンテンツを用いた地域振興の考え方 5. コンテンツを用いた地域振興の事例(1) 東京・横浜 6. コンテンツを用いた地域振興の事例(2) 金沢・茨城 7. スポーツによるまちづくりの考え方 8. スポーツによるまちづくりの事例(1) 岡山県内の事例 9. スポーツによるまちづくりの事例(2) 岡山県以外の事例 10. 芸術によるまちづくりの考え方 11. 芸術によるまちづくりの事例(1) 金沢 12. 芸術によるまちづくりの事例(2) 岡山 13. 都市の景観 14. 倉敷市のまちづくりの可能性 15. 授業全体のまとめ・試験						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	テキストは使用しない。プリントを配布する。 【参考文献】 山崎義人他（2021）『はじめてのまちづくり学』学芸出版会 岡田知弘（2023）『13歳から考えるまちづくり』かもがわ出版						
事前学習の内容	事前に配布するまちづくりに関する資料に目を通しておく。事前に指示した内容について調べ、概要を把握しておくこと。						
事後学習の内容	講義ノートや配布資料を見直すとともに、紹介した概念や事例を倉敷市でも応用可能であるかを考え、アイデアや課題についてまとめておくこと。						
評 価 の 方 法 基　　準	試験（100%）						
履 修 上 の 注　　意	なし						

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	田鹿　紘			
授 業 科 目	経済政策演習			科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1、2年次・後期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 地域経済にかかわる政策について、現状を把握し、課題発見していく。また、質疑や受講生同士のディスカッションを通して、地域が直面している課題についての知識や関心を深めていくことにする。 【到達目標】 ・地域経済の政策的な課題と現状についての知識を有している。 ・地域活性化、住みよいまちづくりのための政策について、これからの未来を担う世代としての一提案をすることができる。						
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーション、経済政策とは 2. まちづくり：日本遺産 3. まちづくり：まちの活力・にぎわい創出 4. まちづくり：景観まちづくり 5. まちづくり：地域交通 6. まちづくり：都市計画 7. まちづくり：公営施設の整備 8. 福祉：子育て支援策 9. 福祉：障害者福祉 10. 産業：MICE 11. 産業：観光 12. 産業：重工業 13. 産業：ものづくり産業 14. 環境：資源循環 15. 教育：学校を核とした地域づくり 定期試験は実施しない ※ゲストスピーカーを招聘して授業を展開することを企図している。 授業の順番が前後することがある。						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	教科書は使用しない。 【参考書】 安岡匡也（2018）『少子高齢社会における社会政策のあり方を考える』関西大学出版会 倉敷市企画財政局企画財政部企画経営室『倉敷市第七次総合計画』倉敷市						
事前学習の内容	市の公表資料や参考書を用いて授業計画に掲げる事柄について予習しておく。						
事後学習の内容	その回の内容を振り返り、気づきをまとめ、レポートを作成する。						
評 価 の 方 法 基　　準	授業中の発言、質疑、議論への参加（30%） 毎回のレポート（70%）						
履 修 上 の 注　　意	毎回、レポートの提出や発言を求める。漫然と出席をしているだけでは単位の取得には至らないことを注意されたい。 授業中に学外の施設見学を実施する場合がある。その場合の交通費の負担は無し。移動は市が保有するバスを用いる。						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	増子　和起		
授 業 科 目	家庭会計論		科 目 区 分	専門科目	2 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 簿記・会計は「経済活動を記録し、測定し、評価するための体系」である。家計もまた、収入・支出・資産・負債が継続的に発生する「小規模な経済体」であるため、簿記の考え方を活用すれば、勘や感覚に頼らず、家庭生活の中でどのようにお金が使われているのかを把握しやすくなる。そこで本講義では、簿記・会計が本来もつ「経済活動を記録し、測定し、評価する体系」という枠組みを家計管理に応用し、家庭を一つの小規模な経済体として捉える視点を身につける。収入・支出・資産・負債といった家計における経済的事象の発生を簿記的に整理することを通じて、勘や感覚に頼らずに家庭のお金の流れを把握し、より合理的な家計運営を可能にする基礎的知識と分析力を養う。 【到達目標】 簿記・会計に関する基礎的な知識を有しており、それらを活用して家計管理ができるようになる。				
授業の内容 進　め　方	【授業の概要及び授業の進め方】 簿記を初めて学ぶ学生を対象に、簿記の基礎概念を理解しながら、その考え方を家計管理へ応用する力を身につけることを目的とする。はじめに、簿記とは何か、簿記と会計の関係、取引と仕訳の基本構造など、簿記の基礎理論を丁寧に学ぶ。そのうえで、家庭における収入・支出・資産・負債といった日常の経済活動を簿記の枠組みで整理する方法を扱い、家庭版の仕訳や帳簿作成を通じて、家計の実態を客観的に把握する力を養う。毎回の講義で基本事項を解説したうえで、練習問題に取り組みながら理解を定着させる。家庭簿記で得た知識を生活にどう活かせるかを具体的に考える演習も行い、最終的には、家計の課題発見や改善に役立つ簿記的思考を習得することを目指す。さらに、学んだ内容を商業簿記の基礎につなげることで、簿記学習全体への見通しも得られるようにする。 【授業内容】 1. 簿記とは何か： 簿記の意義、簿記と会計の関係 2. 簿記のルール：取引と仕訳、及び資産、負債、資本、収益、費用の意味 3. 簿記の基礎：「仕訳」を実際に行う 4. 家庭会計の基礎(1) 家庭の個別の会計取引を「仕訳」する方法 5. 家庭会計の基礎(2) 資産勘定の個別の会計取引を「仕訳」する方法 6. 家庭会計の基礎(3) 負債勘定の個別の会計取引を「仕訳」する方法 7. 家庭会計の基礎(4) 正味財産勘定の個別の会計取引を「仕訳」する方法 8. 家庭会計の基礎(5) 収入勘定の個別の会計取引を「仕訳」する方法 9. 家庭会計の基礎(6) 消費勘定の個別の会計取引を「仕訳」する方法 10. 家庭会計の応用(1) 「仕訳」をまとめて「帳簿」を作成する方法 11. 家庭会計の応用(2) 家庭会計の考え方を実際の生活でどのように活かせるか 12. 家庭会計から商業会計へ(1) 仕訳帳と総勘定元帳への記入 13. 家庭会計から商業会計へ(2) 試算表の作成方法 14. 家庭会計から商業会計へ(3) 商業簿記に関する問題演習 15. これまでの総復習：講義の中から身につけておくべき大事なポイントをおさらい 定期試験は実施しない 【ICT 活用】 ・Google Classroom を使って講義資料を配布するとともに受講者からの質問を受け付ける。 ・Google Classroom に講義動画を掲載するので、復習用の教材として役立てること。 【備考】 講義内容を十分に理解すれば、日本商工会議所が実施している民間資格である「日商簿記初級試験」に合格できる程度の力が身につく。日商簿記初級試験は履歴書の資格欄に書ける資格であり、上位級である日商簿記試験３級・２級・１級と自分の力の足掛かりとすることができる試験である。簿記を理解して就職活動に活かしたい人は積極的に試験を受けることを推奨する。				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	【テキスト】テキストは使用しない。プリントを配布する。 【参考書・参考資料等】常秋美作 (2024)『家庭会計論』ミネルヴァ書房				
事前学習の内容	事前に指示した内容について調べ、概要を把握しておくこと。				
事後学習の内容	各回の講義後演習問題に取り組むこと。該当箇所は毎回の講義で指示する。				
評 価 の 方 法 基　　準	【授業内課題レポート】(100%)：授業の最後にその回で学んだ簡単な振返り課題を提出。 毎回の講義課題の提出状況と質 (S:4 点～D:0 点) で成績評価を行う。				
履 修 上 の 注　　意	毎回の講義で電卓を利用する。安価なもので構わないので準備すること。 スマートフォンに搭載されている電卓機能は講義中利用不可であるため、注意すること。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	趙　採沃		
授 業 科 目	現代アート&デザイン史	科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 アート&デザインの概念や、歴史を理解する。 現代における時代的・文化的重要事柄などを絡み合いながら概観する。 今後のアートとデザインのあり方を思索していく。 【到達目標】 ・デザインとアートの変遷を理解すること。 ・課題探求を通じて各自のアート&デザインについての概念をもつこと。				
授業の内容 進　め　方	1.　オリエンテーション 2.　近代のまとめ①（アーツ&クラフツ運動以降から） 3.　近代のまとめ②（近代の視覚的イメージ） 4.　アメリカのインダストリアル・デザイン 5.　ヨーロッパの現代デザイン 6.　アメリカの現代デザイン 7.　日本の現代デザイン 8.　まとめ（1）プレゼンテーション 9.　現代アート①（1917 年～1970 年代） 10.　現代アート②（1980 年代～2000 年） 11.　現代アート③（2000 年以降） 12.　サブカルチャーとアート 13.　テクノロジーとアート 14.　日本のアーティスト 15.　まとめ（2）レポート作成 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	『増補新装　カラー版　世界デザイン史』（阿部公正監修、美術出版社、2012） 必要に応じて資料配布および作品・著書紹介				
事前学習の内容	クラスルームから事前配布資料を読み、概要を把握しておくこと。				
事後学習の内容	授業の概要を整理したノートを読み直す。レポート課題などを作成する。				
評価の方法 基　　準	プレゼンテーション（60%）、レポート（40%）				
履 修 上 の 注　　意	積極的に、質問すること。				

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	趙　採沃			
授　業　科　目	アート造形技法演習Ⅰ			科目区分	専門科目	1　単　位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・前期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 マルセル・デュシャン以降、現代アートについての理解を深める。 現代環境の変化と表現に対する洞察力や、柔軟な思考力を育む。 現代アートの制作手法について作品制作を通じて模索する。 【到達目標】 ・現代におけるアート技法に関する知識や技術、応用力を身に付ける。 ・様々な造形技法を試しながら自らのアートコンセプトによる創作へと発展させる。						
授業の内容 進　め　方	1.　オリエンテーション 2.　レディメイド（Ready-made）としてのアートを理解する。 3.　レディメイドとアート　作品の発想 4.　レディメイドとアート　企画・制作 5.　レディメイドとアート　プレゼンテーション 6.　ジャンク（Junk）とアートとの関わりを理解する。 7.　ジャンクとアート　作品の発想 8.　ジャンクとアート　企画・制作 9.　ジャンクとアート　プレゼンテーション 10. イラストレーション　計画 11. イラストレーション　制作 12. イラストレーション　プレゼンテーション 13. 複製技術とアート　作品の発想 14. 複製技術とアート　企画と制作 15. 複製技術とアート　プレゼンテーション 定期試験は実施しない						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	『インスタントアート』(福島　豊彦、現代書館、1985) 必要に応じて資料配布						
事前学習の内容	事前配布資料を読み、制作に関する概要を把握しておくこと。						
事後学習の内容	授業の課題制作と小レポートで提出すること。						
評価の方法 基　　準	作品（70%）、プレゼンテーション（30%）						
履　修　上　の 注　　意	積極的に、プレゼンテーションに取り組むこと。						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	趙　採沃		
授 業 科 目	アート造形技法演習Ⅱ	科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	2年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 アート造形技法演習Ⅰを踏まえて現代アートにおけるイメージをさらに発展させる。 現代におけるイメージとアート表現との関わりを理解する。 身の周りのものことについての洞察力や、柔軟な思考力を育む。 【到達目標】 ・イメージに関する各自の制作手法を発掘すること。 ・独自な表現方法を通じて自らの作品制作が遂行できること。 ・アート表現としてのイメージの多様な媒体による操作技術とその応用力を身につける。				
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーション 2. イメージとアート 3. 静止画像（still image）における作品の発想 4. 静止画像作品 ①企画 5. 静止画像作品 ②制作（下地準備） 6. 静止画像作品 ③制作（彩色） 7. 静止画像作品 ④プレゼン 8. イメージの増殖 ①企画 9. イメージの増殖 ②制作 10. イメージの増殖 ③プレゼン 11. モーション・イメージ（motion image）における作品の発想 12. モーション・イメージ ①企画 13. モーション・イメージ ②制作 14. モーション・イメージ ③修正および編集 15. モーション・イメージ ④プレゼン 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	『インスタントアート』（福島 豊彦、現代書館、1985） 必要に応じて資料配布				
事前学習の内容	事前配布資料を読み、概要を把握しておくこと。				
事後学習の内容	授業中のノートを見直すとともに、問題の解答と授業内容の要約を、各回で課す小レポートで提出すること。				
評価の方法 基　　準	作品（70%）、プレゼンテーション（30%）				
履 修 上 の 注　　意	積極的に、プレゼンに取り組むこと。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	趙　採沃		
授 業 科 目	現代芸術造形論	科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	2年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 現代アート&デザイン史を踏まえてアート&デザインにおける造形について理解する。 現代芸術および造形についての知見を広げるために造形の変遷を理解する。 造形の原理、造形の秩序などの形に関する基本概念を理解する。 21 世紀以降デジタルや IT 技術の発展に伴う、様々な新たな芸術の誕生を取り上げる。 【到達目標】 ・講義とそれぞれの課題探求とプレゼンテーションを通じて各自の芸術に対する造形論などの見解をもつ。 ・各自の観点から興味のある現代作家研究を通じて現代造形や芸術に関する概念を理解すること。				
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーション 2. 形を見る 3. デフォルメの美学・アジアの形 4. モダニズム 5. ポスト・モダン以降 6. 空間構成 7. 複雑な形美ほか 8. 運動および光の形 9. テクノロジーと造形 10. 映像およびワイヤーフレーム 11. 現代作家造形研究 12. 現代作家芸術論研究 13. プレゼン①（課題収集） 14. プレゼン②（課題抽出） 15. プレゼン③（課題のまとめとプレゼン） 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	『形とデザインを考える 60 章』（三井秀樹、2001、平凡社） 必要に応じて資料配布および作品・著書紹介				
事前学習の内容	事前配布資料を読み、概要を把握しておくこと。				
事後学習の内容	授業中のノートを見直すとともに、問題の解答と授業内容の要約を、各回で課す小レポートで提出すること。				
評 価 の 方 法 基　　準	レポート（50%）、プレゼンテーション（50%）				
履 修 上 の 注　　意	積極的に、プレゼンに取り組むこと。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	田中　孝明（実務経験あり）		
授 業 科 目	テキスタイルデザインⅠ		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 基本的なデザイン展開の能力を養い、テキスタイルデザインにおける表現力や想像力を養う。学生各自の発想に発展性を持たせるように努力することと、それらの基礎的表現技法を演習によって発展、展開させる。テキスタイル（繊維素材）を用いたデザイン展開及び造形表現を修学する。 【到達目標】 ・学生はテキスタイル素材を用いた造形表現方法を体験し、知ることができる。 ・学生はテキスタイル造形表現の可能性を遂行する。				
授業の内容 進　め　方	各自のイメージやメッセージを伝達する方法として、基本となる造形のエレメントの構成及び色彩による表現等の理論と演習による基礎実技に重きを置く。 授業進行手順 1. ガイダンス、繊維素材を用いてのテクスチャー制作課題1試作 2. 繊維素材を用いてのテクスチュア制作課題1（制作） 3. 繊維素材を用いてのテクスチュア制作課題1（展開） 4. 繊維素材を用いてのテクスチュア制作課題1（仕上げ） 5. 繊維素材を用いてのテクスチュア制作課題1講評会 6. 繊維素材を用いてのテクスチュア制作課題2（アイデア出し） 7. 繊維素材を用いてのテクスチュア制作課題2（制作） 8. 繊維素材を用いてのテクスチュア制作課題2（仕上げ） 9. 繊維素材を用いてのテクスチュア制作課題2講評会 10. 色彩演習課題制作（アイデア出し） 11. 色彩演習課題制作（下描き） 12. 色彩演習課題制作（色彩計画） 13. 色彩演習課題制作（仕上げ）、シルクスクリーン制作（製版） 14. シルクスクリーン制作（プリント） 15. 色彩演習課題・シルクスクリーン制作講評会 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容	企業における商品開発の実務経験を活かし、色彩計画、デザイン作成に関しての実践的教育を行う。				
テ キ ス ト 教　　材	参考図書：『the elements of design』 資料を配布する。				
事前学習の内容	各課題において、授業前の資料収集、デザインなどを求める。				
事後学習の内容	各課題において、作品制作後の造形探求。				
評価の方法 基　　準	期日指定の作品（100%）				
履 修 上 の 注　　意	A、Bクラスに分ける。演習による作品制作が多く、提出期限を厳守すること。				

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	田中　孝明（実務経験あり）			
授 業 科 目	テキスタイルデザインⅡ			科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	2年次・前期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 テキスタイルデザインⅠに引き続き、繊維素材によるテクスチュア追求を基礎とし独自のアイデア、表現方法を習得する。また、各自が自由にテーマを選択し、独創的なデザインとして発展、展開させる。テキスタイル表現の展開と考察を学び、造形表現に応じた作品制作を行う。 【到達目標】 ・学生はテキスタイル素材を用いた造形表現方法を体験し、知ることができる。 ・テキスタイル造形表現及びテキスタイルデザインの可能性を遂行する。						
授業の内容 進　め　方	素材のデザインを通じて、自己表現を追求し、テキスタイルデザイン作品に完成させることが目的である。 授業進行手順 1. ガイダンス、羊毛・フェルト制作方法の説明 2. フェルトによる表現制作（球体作り） 3. フェルトによる表現制作（布作り） 4. フェルトによるテクスチュア課題制作（試作） 5. フェルトによるテクスチュア課題制作（展開） 6. フェルトによるテクスチュア課題制作（仕上げ） 7. フェルト企画課題制作（アイデア出し） 8. フェルト企画課題制作（展開） 9. フェルト企画課題制作（仕上げ） 10. フェルト課題講評会 11. 紙漉き制作方法の説明 12. 紙漉き実習課題制作（試作） 13. 紙漉き実習課題制作（展開） 14. 紙漉き実習課題制作（仕上げ） 15. 紙漉き実習課題講評会 定期試験は実施しない						
実務経験を 活かす内容	企業における商品開発の実務経験を活かし、デザイン企画、色彩計画、デザイン作成に関しての実践的教育を行う。						
テ キ ス ト 教　　材	参考図書：『フェルトメーキング』 資料を配布する。						
事前学習の内容	各課題において、授業前の資料収集、デザインなどを求める。						
事後学習の内容	各課題において、作品制作後の造形探求。						
評価の方法 基　　準	期日指定の作品（100%）						
履 修 上 の 注　　意	テキスタイルデザインⅠ単位取得者のみ。教室及び備品の関係上、履修者の人数制限あり。 提出物は毎回期日を厳守すること。						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	竹島　玲子		
授 業 科 目	CG 基礎演習		科 目 区 分	専門科目	1　単　位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1 年次・前期
授 業 の 主 題 目　　標	【授業の主題】 イラスト制作からデザインまで行える描画ソフト（Adobe Illustrator）と写真を加工するためのソフト（Adobe Photoshop）の基本操作を習得する。 【到達目標】 ソフトを利用して、グラフィックデザインやイラストレーション制作の基礎的な技術を身につける。				
授 業 の 内 容 進　め　方	1.　オリエンテーション　Illustrator と Photoshop のソフト概要 2.　丸と四角だけで描いてみる 3.　Illustrator　基本操作 1　(図形・拡大縮小・複製) 4.　Illustrator　基本操作 2　(合成・線・色) 5.　Illustrator　基本操作 3　(手書きの絵を使う・レイヤー・自由な線) 6.　Illustrator　基本操作 4　(文字・マーク) 7.　課題制作（イラスト制作) 8.　課題制作（イラスト完成) 9.　Photoshop　基本操作 1（画像補正・色調補正・選択・保存) 10.　Photoshop　基本操作 2（画像補正 2・切り抜き) 11.　Photoshop　基本操作 3（写真の合成・塗りつぶし) 12.　Photoshop　基本操作 4（補足) 13.　課題制作（データの準備・デザイン) 14.　課題制作（デザイン) 15.　課題制作（デザイン・ブラッシュアップ・完成) ※上記はあくまで目安で、進行状況により前後したり、変更される可能性がある 定期試験は実施しない				
実 務 経 験 を 活 か す 内 容					
テ　キ　ス　ト 教　　材	『デザインの学校　これからはじめる　Illustrator & Photoshop の本［2025 年版］』 必要に応じて、資料を提示する。				
事前学習の内容	次の授業で取り組むテキストの内容に目を通しておく。				
事後学習の内容	授業で実施した内容についてテキスト等に基づいて復習し、着実に技術を修得する。				
評 価 の 方 法 基　　準	レポート提出（50%) 課題制作（50%)				
履　修　上　の 注　　意	データ保存用として、各自 USB メモリを準備しておくこと。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	上村　晴彦		
授 業 科 目	クリエイション論	科 目 区 分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	必修	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 身体と環境を基軸としたファッション、デザイン、芸術について考える。 アーティストやデザイナー、思想家によるデザインやものに対する姿勢や洞察について、作品や文章から追っていく。クリエイションの課題に取り組み、プレゼンテーションによって表現・考察する。 【到達目標】 ・普段から周囲にあるもの、出来事を観察する姿勢を身につけることができる。 ・普遍的あるいは新しい価値や視点を理解し表現できる。				
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーション　創造することについて 2. 収集することについて 3. 編集することについて 4. らしさについての考察 5. プレゼンテーション（自分らしさ） 6. 目に見ることができないけれど、存在する大切なもの 7. 点について 8. 線について 9. 環境とものを利用したつらなり 10. プレゼンテーション（点と線の収集と表現） 11. ものの見方について 12. ものごとを立ち上げることについて 13. 計画すること、設計すること 14. 展開することについて 15. プレゼンテーション（あるものを自由に展開する） 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	参考資料 『かたちのみかた』立花文穂（誠文堂新光社）				
事前学習の内容	授業で配付された資料や参考資料に目を通し、プレゼンテーションの準備や課題に取り組むこと。				
事後学習の内容	各回の授業に関するレポートを提出すること。				
評 価 の 方 法 基　　準	プレゼンテーション（70%） 課題（30%）				
履 修 上 の 注　　意	なし				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	上村　晴彦			
授 業 科 目	クリエイション演習		科 目 区 分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・後期	
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 創造するための観察する力とチームワークを高める能力を身につける。 1. 束を編集・制作し、新しいものの見方を提示する。 2. event（イベント・出来事）に至るまでを、グループワークによって企画・計画して実践する。 【到達目標】 ・身近なものを観察・収集・編集し、新しいものの見方を創造することができる。 ・グループワークに必要なコミュニケーションができる。企画を立案し実践することができる。					
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーション　束を製作するための趣旨説明 2. 素材の収集 3. 編集の考え方について 4. 束の制作 5. 束のプレゼンテーション 6. オリエンテーション　event を企画・構想するための趣旨説明 7. 企画と構想について 8. 計画とスケジュールについて 9. 広報のありかたについて 10. 場所の探索 11. 中間報告 12. event の制作 13. event のプレゼンテーション 14. 搬入、設営 15. event の開催、発表、搬出 定期試験は実施しない					
実務経験を 活かす内容						
テ キ ス ト 教　　材	参考資料 『デザインの生態学』後藤武・佐々木正人・深澤直人（東京書籍）					
事前学習の内容	課題に取り組むこと、およびグループワークのための準備をすること。					
事後学習の内容	各回の授業やグループでの打ち合わせについてのまとめを行い、次回の授業で発表すること。					
評 価 の 方 法 基　　準	課題（60%） プレゼンテーション（40%）					
履 修 上 の 注　　意	event の場所が学外の場合、視察や搬入搬出など、別途交通費などが必要になることがある。					

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	上村　晴彦（実務経験あり）		
授 業 科 目	ライフスタイルプロダクト演習	科 目 区 分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授 業 形 態	演習	開 講 時 期	2年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 今を生きる私たちがどのようなものに囲まれて生活しているか観察し考え、「新しい世界」のためのデザインを試みる。「つつむ」というテーマに取り組み、私たちの周囲を考察しライフスタイルを再考する。観察と収集した資料から導き出された「つつむ」を広い意味での身につけるものにデザインする。 【到達目標】 ・自分たちの生活をつくり出しているもの（環境）を考察し、デザインを提案することができる。 ・ライフスタイルという観点から新たな視点や価値を創造することができる。				
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーション　ライフスタイルとテーマ「つつむ」について 2. 生活している身近な環境について 3. 素材の収集とその方法について 4. つつむについての考察1　ものとの関係 5. つつむについての考察2　ないものに包まれること 6. つつむについての考察3　行為について 7. レイアウトについて 8. 中間発表　プレゼンテーション 9. 制作、場所の探索 10. 展示計画 11. 広報のデザイン 12. 搬入、設置、展示 13. 展示、搬出 14. まとめ 15. ポートフォリオの作成 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容	デザインと展示の実務経験を活かし、デザイン企画とデザインに関する実践的教育を行う。				
テ キ ス ト 教　　材	参考資料 『０円ハウス』坂口恭平（リトルモア） 『超芸術トマソン』赤瀬川源平（ちくま文庫）				
事前学習の内容	課題に取り組み、参考資料の該当箇所や配付資料をよく読むこと。				
事後学習の内容	各回の授業についてのまとめを行い、次回の授業で発表すること。				
評 価 の 方 法 基　　準	課題（70%） プレゼンテーション（30%）				
履 修 上 の 注　　意	学外で展示を希望した場合、展示場所の視察や搬入搬出など、別途交通費などが必要になる場合がある。				

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	相澤・青島・伊藤・稲葉・佐藤（豪）・軸原・竹島・上村・田中			
授 業 科 目	デザイン・アート論			科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	必修	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・後期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 デザイン及びアート領域に関わる活動について理解し、デザインワーク、ものづくり、企画、販売、調査など様々な展開と関連性を学ぶ。各講義内容から社会におけるデザイン、アートの役割を知り、将来的に関連分野での仕事に就くための素養を身につける。 【到達目標】 ・学生はデザイン、アートの社会的役割を知る。 ・学生はデザイン、アート分野に携わるための素養を身につけることができる。						
授業の内容 進　め　方	各フィールドにおける、デザイン及びアートに関わる下記内容を講義する。 1. 独学デザイン術　COCHAE 仕事紹介編　(担当：軸原) 2. 独学デザイン術　その他派生編　(担当：軸原) 3. 視点を育てる写真講義　(担当：相澤) 4. 写真制作の現場とクリエイティブワーク　(担当：相澤) 5. 陶芸家の仕事、1+0（イチタスゼロ）／プロダクトの仕事　について　(担当：伊藤) 6. 器を選ぶ、器と自分との関わりを通して表現する　(担当：伊藤) 7. デザインのこと　(担当：竹島) 8. イラストレーションのこと　(担当：竹島) 9. 制作の背景にあるもの　(担当：竹島) 10. 糸を紡ぐための繊維と準備について、羊毛の歴史、種類、用途を理解する　(担当：青島) 11. 糸紡ぎのテクニックとデザイン：伝統的な糸紡ぎから現代のアートヤーンまで　(担当：青島) 12. デザイン&ブランディング　(担当：佐藤) 13. ビジュアルアイデンティティ　(担当：佐藤) 14. 地域を興すためにデザインが出来る事　(担当：稲葉) 15. 児島でプロダクト、イベントをデザインする　(担当：稲葉) まとめ　(担当：稲葉・上村・田中) 定期試験は実施しない 各教員の担当順は都合により変更することがある。						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	参考図書：青島由佳著『糸紡ぎのテクニックとデザイン』 適宜資料を配布する。						
事前学習の内容	各講義において、授業前の調査、資料収集などを求める。						
事後学習の内容	各講義において、授業後の振り返りもしくはレポートを求める。						
評価の方法 基　　準	授業レポート（100%）						
履 修 上 の 注　　意	なし						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	髙橋　俊臣		
授 業 科 目	カラーコーディネート論	科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	講義	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 デザイン、造形や日常生活と密接な関わりを持つ「色」を知覚や心理などさまざまな視点から捉え、その基礎を学ぶ。また基礎理論のみならず背景にある時代、社会や文化などとの関係からもその応用や可能性を考察する。 【到達目標】 ・色の知覚、生理、心理作用など色彩の基礎知識を説明できる。 ・色の歴史的背景や文化、社会への影響を考察しデザイン表現に活かすことができる。				
授業の内容 進　め　方	1.　色のみえ・光とスペクトル 2.　目と脳の働き・色の心理的作用 3.　色彩事例（1）コミュニケーションについて 4.　ワーク（1）心理作用などについて 5.　ワーク発表（1）心理作用などについて 6.　色の感情効果・混色と色再現 7.　色の表示　マンセル表色系・オストワルト表色系 8.　色彩事例（2）製品について 9.　ワーク（2）マンセル表色系などについて 10.　ワーク発表（2）マンセル表色系などについて 11.　色の測定・色の嗜好 12.　色彩調和・カラーユニバーサルデザイン 13.　色彩事例（3）景観について 14.　ワーク（3）色彩調和などについて 15.　ワーク発表（3）色彩調和などについて 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	教材を指定する場合がある。 参考書等は授業内で紹介する。 参考書：『色彩』　大井義雄・川崎秀昭　著　日本色彩研究所 『色彩学の基礎』　山中著　著　文化書房博文社				
事前学習の内容	身の回りの色、美術作品やデザイン、環境の色の在り方、見え方に注目する。 テキストの次回授業内容に該当するページを熟読する。				
事後学習の内容	授業内容で理解できない点、疑問点などを再確認し、報告する。				
評 価 の 方 法 基　　準	期末レポート（60%）、授業毎に提出するワーク（40%）				
履 修 上 の 注　　意	進行状況により授業内容および順序を変更する場合がある。色彩検定等を目指す場合は、講義では触れない内容についても自主的に学んでいくこと。資料代として500円～1000円を徴収する場合がある。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	田中　孝明		
授 業 科 目	染織Ⅰ		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 布を織ること、染色すること、諸々の織組織による造形制作を行う。これらを完全な手仕事によって、織りの基本操作と基本技術を学び、応用作品に展開することを修得する。各自、繊維素材に触れながら、テキスタイルの見地からのプロダクトとしての制作を体験し、ものづくりを行う。 【到達目標】 ・学生は布の構造及び織り表現を体験し、知ることができる。 ・学生は織りによる布の造形表現展開を遂行する。				
授業の内容 進　め　方	手織機を使用し、織組織の単純で基本的な平織と糸染めの基本を修得する。 授業進行手順 1. ガイダンス、織組織の説明 2. 課題説明、色彩計画、ウール精練 3. ウール染色の説明、ウール染色 4. ウール染色 5. 手織機の説明、糸の整経 6. 糸の整経 7. 手織機の説明 8. 手織機（踏木４本、綜絖４枚）の基本操作についての修得 9. 手織機への経糸セッティング（経糸） 10. 手織機への経糸セッティング（綜絖通し） 11. 手織機への経糸セッティング（筬通し） 12. 平織組織の応用制作・織り始めの説明 13. 平織組織の応用制作 14. 組織の応用制作・基本技術の修得 15. 組織の応用制作 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	参考図書：『ウィーヴィング・ノート』 資料を配布する。				
事前学習の内容	課題において、授業前の資料収集、デザインなどを求める。				
事後学習の内容	各課題において、作品制作後の造形探求。				
評 価 の 方 法 基　　準	期日指定の作品（100%）				
履 修 上 の 注　　意	教室及び織機台数の関係上、履修者の人数制限あり。提出物は期日を厳守すること。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	田中　孝明		
授 業 科 目	染織Ⅱ		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	2年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 様々な織組織と素材、色彩効果を用いたテクスチャーと造形表現を修得し、自ら計画した布制作を修学する。織ることをより発展させ、造形表現作品として染織を考え作品を制作する。 【到達目標】 ・学生は布の構造及び織り表現を体験し、知ることができる。 ・学生は織りによる布のデザイン展開を遂行する。				
授業の内容 進　め　方	手織機を使用し、織組織の単純で基本的な平織と糸染めの基本を修得する。 授業進行手順 1. ガイダンス、課題説明 2. 糸の精練 3. 糸の染色技術の修得 4. 糸の染色 5. 糸の整経技術の修得 6. 糸の整経 7. 手織機操作の修得 8. 手織機操作と製織準備 9. 組織による布の制作の修得 10. 組織による布の制作（基本） 11. 組織による布の制作（平織の応用） 12. 組織による布の制作（変化平織の応用） 13. 組織による布の制作（綾織の応用） 14. 組織による布の制作（変化綾織の応用） 15. 組織による布の制作（仕上げ） 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	参考図書：『ウィーヴィング・ノート』 資料を配布する。				
事前学習の内容	各課題において、授業前の資料収集、デザインなどを求める。				
事後学習の内容	各課題において、作品制作後の造形探求。				
評 価 の 方 法 基　　準	期日指定の作品（100%）				
履 修 上 の 注　　意	教室及び織機台数の関係上、履修者の人数制限あり。提出物は期日を厳守すること。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	田中　孝明		
授 業 科 目	染色		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 布素材を染色する方法を修得する。基本的なろうによる防染技術を学び、テーマ課題では各自の自由な発想をもとにアート及びデザインとして、染色表現を追求する。染色の基本工程を学び、各自がデザインした布を制作する。 【到達目標】 ・学生は染色表現を体験し、知ることができる。 ・学生は染色よる布のデザイン展開を遂行する。				
授業の内容 進　め　方	ろう染による作品制作方法・染色方法の基本的な工程から応用的な工程まで体験する。 授業進行手順 1.　ガイダンス、ろう染制作説明 2.　マス見本制作（下描き、ろう防染） 3.　マス見本制作（ろう防染） 4.　マス見本制作（染色技術の修得） 5.　マス見本制作（染色） 6.　マス見本制作（固着） 7.　テーマ課題制作（デザイン制作・下地作り） 8.　テーマ課題制作（下描き） 9.　テーマ課題制作（ろう防染） 10.　テーマ課題制作（染色） 11.　テーマ課題制作（固着） 12.　テーマ課題制作（ろう防染２回目） 13.　テーマ課題制作（染色２回目） 14.　テーマ課題制作（固着２回目） 15.　テーマ課題講評会 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	参考図書：『染色の基礎知識　合成染料の技法』 資料を配布する。				
事前学習の内容	課題において、授業前の資料収集、デザインなどを求める。				
事後学習の内容	各課題において、作品制作後の造形探求。				
評 価 の 方 法 基　　準	期日指定の作品（100%）				
履 修 上 の 注　　意	テキスタイルデザインⅠ単位取得者のみ。教室及び備品の関係上、人数制限あり。 演習による作品制作が多く、提出物は毎回期日を守ること。				

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	クリストファー・ウォルトン			
授 業 科 目	ビジュアルデザインⅠ			科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・前期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 イラストレーションを含むビジュアルデザインの基礎学習である。平面と立体制作の実践課題を通して、手描きとデジタルの技法を習得するとともに、デザインをコミュニケーションツールとして捉える意識を育む。 【到達目標】 ・ビジュアルデザインの基礎要素を認識する。 ・その知識に基づいて、デザイン作品を客観的に評価する。 ・丁寧な作画と制作技術を表現する。 ・Adobe を使用してデジタル制作を行う。 ・作品プレゼンテーションを効果的に発表する。						
授業の内容 進　め　方	各プロジェクトの時間的要件や授業の状況に応じて、課題計画を3つのプロジェクトから2つのプロジェクトに調整する可能性がある。 課題作品1：平面制作 1. 全体オリエンテーション（目標、計画、スケジュール、材料、評価など） 2. 平面作品「背景調査、アイデア開発、企画」(Survey、Idea Development、Planning) 3. 平面作品「制作、プレゼンテーション」(Project Creation、Presentation) 4. 平面作品「修正、仕上げ」(Retouching、Finishing) 5. 平面作品「講評、振り返る」(Evaluation、Reflection) 課題作品2：立体制作 6. 立体作品「背景調査、アイデア開発、企画」(Survey、Idea Development、Planning) 7. 立体作品「制作、プレゼンテーション」(Project Creation、Presentation) 8. 立体作品「修正、仕上げる」(Retouching、Finishing) 9. 立体作品「講評、振り返る」(Evaluation、Reflection) 10. 写真撮影のテクニック 課題作品3：デジタル制作 11. デジタル実施：Adobe Photoshop「画像補正」(Image Correction) 12. デジタル実施：Adobe Illustrator「ページレイアウト」(Page Layout) 13. デジタル実施：Adobe Illustrator「作品集の制作」(Portfolio Creation) 14. デジタル実施：Adobe Illustrator「作品集の仕上げ」(Portfolio Finishing) 15. デジタル実施：プレゼンテーション、講評、評価、振り返る 定期試験は実施しない						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	『The Magic of M.C. Escher』 by J.L. Locher 2000 『The Work of Charles and Ray Eames』 Harry N. Abrams 1997 『田中一光 伝統と今日のデザイン』 by トランスアート 1998 上記に加えて授業課題に関連参考資料をGoogle Classroomで投稿する。						
事前学習の内容	事前にGoogle Classroom に指示、配布資料、参考を読み、授業目的を把握しておくこと。 授業活動に必要な材料、材料、用具、デジタルファイルを持参すること。						
事後学習の内容	授業内容を見直すとともに、課題の要件に従っていることを確認すること。各課題で授業中に進捗状況についてプレゼンを行う、または小レポートを提出すること。						
評 価 の 方 法 基　　準	作品制作・提出（60%）、講評・発表の参加（20%）、小レポート提出（20%）						
履 修 上 の 注　　意	手描き制作には色鉛筆、アクリル絵の具、筆などを使用します。これらの材料は各自で購入してください。デジタル課題の場合は、64GB以上のUSBメモリをご用意ください。						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	竹島　玲子		
授 業 科 目	ビジュアルデザインⅡ		科 目 区 分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授 業 形 態	実習	開 講 時 期	2 年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 以下の 2 つの課題から 1 つ選び、グラフィックデザインの基礎的な技術と表現力を身につける。 【到達目標】 (1) zine（自由な手法でまとめた冊子）を制作する。テーマに適した zine のあり方を考えて、独自性あるデザインを身につけていく。なお、テーマは自由。 (2) 架空の風呂敷ブランドを考えて、風呂敷のテキスタイルデザイン、ブランドロゴ、リーフレットを制作する。				
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーション　課題選択の検討 2. 課題の決定・リサーチ 3. (1)zine のテーマ決定　(2)ブランドのコンセプトを考える 4. (1)仕様の決定　(2)テキスタイルデザイン検討・制作 5. (1)画像の選定・制作　(2)テキスタイルデザイン制作 6. (1)画像制作　(2)テキスタイルデザイン完成 7. (1)画像加工　(2)ロゴ／制作 8. (1)テキスト制作　(2)ロゴ／ブラッシュアップ 9. (1)画像とテキストの配置決め　(2)ロゴ／仕上げ 10. (1)デザイン制作　(2)リーフレット／リサーチ・画像準備 11. (1)デザインブラッシュアップ　(2)リーフレット／テキスト制作 12. (1)デザイン仕上げ・印刷　(2)リーフレット／デザイン 13. (1)印刷・製本　(2)リーフレット／デザイン ブラッシュアップ 14. (1)製本　(2)印刷 15. (1)(2)プレゼンテーション ※　上記の進行はあくまで目安で、作業内容は個々の進行具合で変わってくる。 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	『スタイル別ロゴデザイン』（パイインターナショナル）『手で作る本』（山崎曜・著／文化出版局） 必要に応じデザインに関する書籍を参考資料として提示する				
事前学習の内容	(1)授業内で制作するのが難しい作品作りや写真撮影などは、授業外で準備する。 (2)参考になりそうな WEB サイトやチラシなどのデザインを普段からチェックしておく。				
事後学習の内容	授業毎に行った作業を振り返り、その日設定した到達目標への到達度を自身で分析し、次回取り組む課題（作業内容）をレポートで提出する。				
評 価 の 方 法 基　　準	レポート提出（50%） 課題制作（50%）				
履 修 上 の 注　　意	データの保存用として、USB メモリを準備しておくこと。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	岡野　康史		
授 業 科 目	ビジュアルデザインⅢ	科 目 区 分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実習	開 講 時 期	2 年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 デザインの本質的な面白さを学びながら、Illustrator の基本スキルを身につける。 【到達目標】 ・デザインに対する解像度を上げる。 ・思い描いたビジュアルを Illustrator で形にするスキルを身につける。 ・感覚と理論を使い分ける力を養う。 ・プレゼンテーションを通して、思考の可視化力・言語化力を養う。				
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーション 2. 【線 基礎】 3. 【線 応用・制作】 4. 【丸と四角 基礎】 5. 【丸と四角 応用・制作】 6. 【色とグラデーション 基礎】 7. 【色とグラデーション 応用・制作】 8. 【自然と幾何学 基礎】 9. 【自然と幾何学 応用・制作】 10. 【写真と画像 基礎】 11. 【写真と画像 応用・制作】 12. 【文字とフォント 基礎】 13. 【文字とフォント 応用・制作】 14. 【課題制作】 15. 【最終発表】プレゼンテーション（講評） 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	必要に応じて資料を配布または提示する。 【参考図書】『点と線のひみつ ブルーノ・ムナーリのデザイン教本』ブルーノ・ムナーリ　著 『空想旅行 ブルーノ・ムナーリのデザイン教本』ブルーノ・ムナーリ　著 『グラフィックデザインマニュアル　理論と実践』アーミン・ホフマン　著				
事前学習の内容	デザインするとはどういうことか、デザインされているものにはどんなものがあるか考えておく。				
事後学習の内容	成果物を色々な人に見てもらい批判してもらう。得た知識・覚えたスキル・発表内容を今後の制作や研究に活かす。				
評 価 の 方 法 基　　準	第3・5・7・9・11・13回の課題の達成度（各回10%・計60%）、課題作品（40%）				
履 修 上 の 注　　意	データの保存用としてUSBメモリを準備しておくこと。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	梅野　竜一		
授 業 科 目	ビジュアルデザインⅣ		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実習	開 講 時 期	2年次・後期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 幅広い分野で必要とされているデジタルデザインを学ぶ。 【到達目標】 デジタルデザイン（Web デザイン）のプロセスを通じて、ユーザー視点を重視した UX デザイン、情報整理、アイデアの創出および具体化の方法と、クライアントに提案できるプレゼンテーションスキルを習得することを目標とする。				
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーション 2. デザイン思考＝UX デザイン／リサーチとターゲット分析 3. デザイン思考＝プロジェクトの観察 4. デザイン思考＝プランニングとコンセプトメイキング 5. デザイン思考＝課題と目的の言語化（中間発表） 6. デザイン制作＝情報整理とサイト構成 7. デザイン制作＝ワイヤーフレーム制作 8. デザイン制作＝メインビジュアルの検討 9. デザイン制作＝UI デザイン 10. デザイン制作＝可変なデザイン 11. デザイン制作＝Web への反映 12. プレゼンテーション＝資料の制作 13. プレゼンテーション＝資料の推敲 14. プレゼンテーション＝資料の説明（最終発表（試験）） 15. プレゼンテーション＝全体講評				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	必要に応じて資料を配布または提示する。 【参考図書】 『Web デザインの思考法』金 成奎（著）、『Web デザイン・スタンダード 伝わるビジュアルづくりとクリエイティブの最新技法』境 祐司、小浜 愛香、森本 友理、野田 一輝、北村 篤志、有吉 学（共著）				
事前学習の内容	同じ Web サイトをスマートフォンや PC 等、複数のデバイスで見て、表示や操作性の違いを観察する。良いと思った Web サイトについて、なぜそう感じたのかを考え、言語化してみる。				
事後学習の内容	授業で取り組んだデザインや構成案について、友人や家族など第三者に説明し、フィードバックをもらうことでプレゼンテーションスキルを高める。				
評 価 の 方 法 基　　準	レポート・課題（30%）、中間発表（30%）、最終発表（40%）				
履 修 上 の 注　　意					

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	五十嵐　英之		
授 業 科 目	基礎デッサン	科 目 区 分	専門科目	1　単　位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・前期
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 「基礎デッサン」みること、認識すること、描くこと、そのプロセスを描きながら理解し、ビジュアルアーツの基礎力を身につける。様々な芸術的表現に繋がる活動としてデッサンを学ぶ。 【到達目標】 物と人の描写を通して、造形の基本となるプロポーション・明暗・量感・質感などについての観察力と描写力を身につける。服飾美術で応用できる造形に関する基礎力の修得する。				
授業の内容 進　め　方	1.　オリエンテーション・描くことの意味について　「描画の発達」等を含む 2.　〈課題1〉クロッキーとデッサン（鉛筆）について 3.　〈課題2〉鉛筆デッサン、幾何形体　球を描く 4.　〈課題2〉鉛筆デッサン、顔を描く 5.　〈課題2〉鉛筆デッサン、幾何形体　円柱を描く 6.　〈課題2〉鉛筆デッサン、半身を描く 7.　〈課題3〉鉛筆デッサン、幾何形体　円錐を描く 8.　〈課題3〉鉛筆デッサン、全身を描く 9.　〈課題4〉鉛筆デッサン、静物画　質感のあるもの 10.　〈課題4〉鉛筆デッサン、全身を描く 11.　〈課題4〉鉛筆デッサン、石膏像を描く 12.　〈課題5〉鉛筆デッサン、石膏像を描く 13.　〈課題5〉鉛筆デッサン、着衣の人物を描く①印象を捉える 14.　〈課題5〉鉛筆デッサン、着衣の人物を描く②意図する要素を描く 15.　プレゼンテーション・講評 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	『鉛筆画初級レッスン（みみずくビギナーシリーズ）』視覚デザイン研究所 パワーポイントで、描画に関する資料を提示する。 歴史的に残るデッサンの作品例を提示する。 セザンヌのデッサンの代表作品を画像で紹介する。				
事前学習の内容	鉛筆デッサンに関する作品資料を図書館で、調査し気づいた点を授業の際自らの作品に反映させる。もし、作品の捉え方に疑問が生じた場合担当教員へ質問する。				
事後学習の内容	授業での制作をふり返り、より良い表現が展開できるように作品に加筆する。受講するメンバーとの相互評価を行い、気付いた点を挙げて次回の授業でどのように工夫して表現するか考える。				
評 価 の 方 法 基　　準	描画作品（70%）、プレゼンテーション（30%）				
履　修　上　の 注　　意	鉛筆デッサンをするに相応しい服装をすること。過去の鉛筆デッサンの作品をオリエンテーションで確認する。過去のデッサン（画像可）を持参すること。				

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	関﨑　哲			
授 業 科 目	人体デッサン			科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実習	開 講 時 期	2年次・前期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 美しさの一つの指標である人体のバランスを、実際のモデルを描写することで、実感を持ってその意味を理解する。 【到達目標】 モノトーンの描画素材を用いて、正確なフォルムの描写と質感の再現を行うことができる。						
授業の内容 進　め　方	1. オリエンテーションおよび〈課題1〉石膏像（全身）－形をとる－ 2. 〈課題1〉石膏像（全身）－トーンをつける－ 3. 〈課題2〉立ちポーズⅠ　－形をとる－ 4. 〈課題2〉立ちポーズⅠ　－トーンをつける－ 5. 〈課題2〉立ちポーズⅠ　－仕上げ－ 6. 〈課題3〉立ちポーズⅡ　－形をとる－ 7. 〈課題3〉立ちポーズⅡ　－トーンをつける－ 8. 〈課題3〉立ちポーズⅡ　－仕上げ－ 9. 〈課題4〉座りポーズⅠ　－形をとる－ 10. 〈課題4〉座りポーズⅠ　－トーンをつける－ 11. 〈課題4〉座りポーズⅠ　－仕上げ－ 12. 〈課題5〉座りポーズⅡ　－形をとる－ 13. 〈課題5〉座りポーズⅡ　－トーンをつける－ 14. 〈課題5〉座りポーズⅡ　－仕上げ－ 15. 講評 定期試験は実施しない						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	参考図書『人体デッサン（みみずくアートシリーズ）』視覚デザイン研究所						
事前学習の内容	各自、スムースに制作に取り掛かれるよう、デッサンの進捗状況に合わせ、前回の課題箇所を授業前までにイメージしておく。						
事後学習の内容	当日の制作をふり返り、次週での修正箇所をチェックしておく。						
評 価 の 方 法 基　　準	課題提出を前提条件として、作品（100%）で評価する。						
履　修　上　の 注　　意	汚れてもよい服装であること。 基礎デッサンを履修していることが望ましい。						

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	小野　力			
授 業 科 目	表現演習			科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・後期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 デザインに必要な考え方、発想、感性を開発する。 「表現演習」では特に、グラフィックデザイン課題において、美しいリーフレットのデザインを目指す。 【到達目標】 ・コンセプトメイクから写真のレタッチ、グラフィックデザイン、ページ全体のデザインが出来る。 ・デザイン業界の基礎ツールである Adobe Illustrator や Adobe Photoshop の基本操作ができ、就職活動に用いるポートフォリオ制作の基礎が身につく。						
授業の内容 進　め　方	1. 講義説明、DTP デザインについて 2. ページレイアウトの基礎（レイアウトの基本的な考え方と活用例の紹介） 3. フォントの基礎（フォントの種類、ウエイト選択、カーニング調整の説明） 4. Illustrator の基礎 - 1（文字、色、レイアウト、レイヤー、ガイドの活用方法） 5. Illustrator の基礎 - 2（ベジェ曲線、トリミング、整列の活用方法） 6. Illustrator を活用した課題制作 - 1（名刺デザインラフ案作成） 7. Illustrator を活用した課題制作 - 2（名刺デザイン完成） 8. 作品発表と講評 9. 写真とデータの基礎（ベクターとラスタの説明） 10. Photoshop の基礎-1（明るさ、コントラスト、カラーバランスの活用方法） 11. Photoshop の基礎-2（選択ツール、修復ツールの活用方法） 12. 最終課題説明、課題制作-1（A4 片面カラーチラシのデザイン） 13. 課題制作-2（A4 片面カラーチラシのデザイン） 14. 課題制作-3（A4 片面カラーチラシのデザイン） 15. 作品発表と講評、能力認定試験の案内 定期試験は実施しない						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	必要に応じてプリントを配布する。 参考図書：『Illustrator Photoshop 操作とデザインの教科書』（技術評論社） 『なるほどデザイン』（インプレス）						
事前学習の内容	前回授業の内容を復習しておくこと。						
事後学習の内容	授業中に完成しなかった課題は次回授業までに完成させておくこと。						
評価の方法 基　　準	中間提出作品（30%）、期末提出作品（70%）						
履 修 上 の 注　　意							

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	小野　力（実務経験あり）			
授 業 科 目	プロダクトデザイン演習Ⅰ			科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	2年次・前期		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 日用品などのデザインに必要な思考能力、発想法、描写力、プレゼンテーション力を開発する。 本授業では、アイデアスケッチやプロトタイピングに重点を置いたものづくりを行う。 【到達目標】 ・プロダクトデザインのデザイン開発フローが分かる。 ・アイデアスケッチやプロトタイピングにおけるデザイン検討について、ディスカッションが出来る。 ・自身が構築したコンセプトにおいて、いくつかのアイデア展開が出来る。						
授業の内容 進　め　方	1. プロダクトデザインについて（講義） 2. ブレインストーミング（第1課題） 3. コンセプトメイク、コンセプト発表（第1課題） 4. アイデアスケッチ（第1課題）－1（アイデアの拡散） 5. アイデアスケッチ（第1課題）－2（アイデアの収束） 6. 第1課題プレゼンテーション 7. 第2課題説明（講義） 8. ブレインストーミング（第2課題） 9. コンセプトメイク、アイデアスケッチ（第2課題） 10. プロトタイピング手法について（講義） 11. ラピットプロトタイピング制作（第2課題）－1（プロトタイピングによるアイデア拡散） 12. ラピットプロトタイピング制作（第2課題）－2（プロトタイピングによる詳細設計） 13. ラピットプロトタイピング制作、プレゼンテーションについて（第2課題） 14. プレゼンテーション準備（第2課題） 15. 第2課題プレゼンテーション、講評 定期試験は実施しない						
実務経験を 活かす内容	メーカーで行ったデザイン開発フローの実務経験を活かし、実践的な講義を実施する。						
テ キ ス ト 教　　材	必要に応じてプリントを配布する 参考図書：『プロダクトデザイン』（日本インダストリアル協会） 参考図書：『モデリングテクニック』（グラフィック社）						
事前学習の内容	前回授業の内容を復習しておくこと。						
事後学習の内容	授業中に完成しなかった課題は次回授業までに完成させておくこと。						
評価の方法 基　　準	第1課題プレゼンテーション（50%）、第2課題プレゼンテーション（50%）						
履 修 上 の 注　　意							

学科	服飾美術学科	担当教員	小野　力（実務経験あり）		
授業科目	プロダクトデザイン演習Ⅱ		科目区分	専門科目	1 単位
必修・選択	選択	授業形態	演習	開講時期	2年次・後期
授業の主題 目標	【授業の主題】 地場産業の課題をプロダクトデザインの視点から発掘し、地域の現場と協働しながら、実践的な解決提案を行うPBL（Problem-Based Learning）型演習を行う。 とりわけ「プロダクトデザイン演習Ⅱ」では、3Dモデリング手法に重点を置いたものづくりを行う。 【到達目標】 ・プロダクトデザインの思考・3Dモデリング手法を用いて思い描くものを伝えることが出来る。 ・地元の企業・関係者と対話を通じた共創プロセスを踏まえ、発表・提案が出来る。				
授業の内容 進め方	1. 講義説明、児島地区の企業について（講義） 2. 児島企業の見学（学外授業） 3. 課題発見、コンセプトメイキング－1（グループディスカッション） 4. 課題発見、コンセプトメイキング－2（個人ワーク、発表） 5. アイデア展開－1（アイデアスケッチによるアイデア拡散） 6. アイデア展開－2（アイデアスケッチによるアイデア収束） 7. ラピットプロトタイピング－1（プロトタイピングによるアイデア拡散） 8. ラピットプロトタイピング－2（中間発表用プロトタイプ作成） 9. 中間発表（企業の方へ中間発表およびフィードバック） 10. 3Dソフト（Blender）の基本操作方法学習 11. 3Dモデリング-1（全体形状のモデリング） 12. 3Dモデリング-2（細部形状のモデリング） 13. 3Dモデリング-3（モデリング仕上げ） 14. プレゼンテーション準備 15. 企業の方へ最終発表、講評 定期試験は実施しない				
実務経験を活かす内容	プロダクトデザイン開発や2D・3Dソフトを活用した新製品提案の実務経験を活かし、プロダクトデザインにおける課題発見から提案までの一連の流れについて実践的教育を行う。				
テキスト 教材	必要に応じてプリントを配布する 参考図書：『プロダクトデザイン［改訂版］』（BNN） 参考図書：『モデリングテクニック』（グラフィック社） 参考図書：『作って学ぶ！Blender入門』（M Design）				
事前学習の内容	前回授業の内容を復習しておくこと。				
事後学習の内容	授業中に完成しなかった課題は次回授業までに完成させておくこと。				
評価の方法 基準	中間発表（30%）、最終発表（70%）				
履修上の 注意	企業の方の多大なる協力による授業であるため、挨拶や礼儀作法、守秘義務には十分留意する。				

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	小野　力			
授 業 科 目	基礎デザイン		科 目 区 分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・前期	
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 「デザインとは何か」の理解を深める。また、デザインに必要な考え方、発想、感性を、身近なものづくりから開発する。 【到達目標】 ・デザインの目的や意義を理解し、自身でデザイン制作を進めることが出来る。 ・入学前に受けた美術教育の有無に関わらず、在学中に履修するデザイン系授業を効果的に履修するための姿勢を身につける。					
授業の内容 進　め　方	1. 講義説明、デザインとアートの違いについて、デザインの紹介 2. 身近なデザインの分析（ロゴデザイン） 3. 好きなロゴデザインについてのプレゼンテーション 4. 身近なデザインの分析（プロダクトデザイン） 5. 好きなプロダクトデザインについてのプレゼンテーション 6. 身近なデザインの分析（建築、インテリアデザイン） 7. 好きな建築、インテリアデザインについてのプレゼンテーション 8. 基本的なデザインフロー 9. コンセプトメイキング手法・課題発見手法の紹介 10. スケッチで使用する図法の紹介 11. アイデアスケッチによるアイデア展開 12. デザインフロー体験 - 1（ブレインストーミング） 13. デザインフロー体験 - 2（コンセプトメイキング、アイデア展開） 14. デザインフロー体験 - 3（アイデア展開、アイデアスケッチ） 15. アイデア発表と講評 定期試験は実施しない					
実務経験を 活かす内容						
テ キ ス ト 教　　材	必要に応じてプリントを配布する 参考図書：『デザイン思考入門』（丸善出版） 参考図書：『行為のデザイン思考法』（CCC メディアハウス）					
事前学習の内容	前回授業の内容を復習しておくこと。 次回授業までの課題として、インターネット調査やフィールド調査を課すことがある。					
事後学習の内容	授業中に完成しなかった課題は次回授業までに完成させておくこと。					
評 価 の 方 法 基　　準	3回のプレゼンテーション（30%）、期末アイデア発表（70%）					
履 修 上 の 注　　意	各自フィールド調査を実施する場合は、事故怪我及び、周囲への迷惑とならないよう注意すること。					

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	小野　力			
授 業 科 目	空間デザイン演習			科 目 区 分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授 業 形 態	演習	開 講 時 期	2 年次・後期		
授 業 の 主 題 目　　標	【授業の主題】 インテリアデザインに必要な基礎知識や、アイデアスケッチの基礎的な能力を身につける。 本授業を通じて発想力と空間感覚を身につけ、自身で服飾系店舗等のインテリアデザインにおけるアイデアを考える力を身につける。 【到達目標】 ・インテリアデザインの基礎的な考え方や、自身で考えるコンセプトを説明出来る。 ・インテリアデザインのアイデア展開を、図法を使い分けて表現・説明出来る。						
授 業 の 内 容 進　め　方	1. 講義概要説明、インテリアデザインの紹介 2. 商品パッケージのデザイン紹介と資料収集 3. 好きなインテリアデザインの画像収集 4. 好きなインテリアデザインの画像共有及び発表 5. インテリアデザインの構成要素 6. インテリアデザインに係る図法の紹介（図面・インテリアパース） 7. 服飾系店舗の事例収集 8. 服飾系店舗提案課題 - 1（コンセプトメイク） 9. 服飾系店舗提案課題 - 2（アイデアスケッチ） 10. 服飾系店舗提案課題 - 3（アイデア収束） 11. 提案課題の中間発表 12. 服飾系店舗提案課題 - 4（インテリアパース土台作図） 13. 服飾系店舗提案課題 - 5（インテリアパース詳細作図） 14. 服飾系店舗提案課題 - 6（インテリアパース仕上げ・発表準備） 15. 提案課題発表と作品講評・講義まとめ 定期試験は実施しない						
実 務 経 験 を 活 か す 内 容							
テ キ ス ト 教　　材	必要に応じてプリントを配布する。 参考図書：『インテリアデザイン教科書第二版』（彰国社） 参考図書：『超図解で全部わかるインテリアデザイン入門』（エクスナレッジ）						
事前学習の内容	前回授業の内容を復習しておくこと。						
事後学習の内容	授業中に完成しなかった課題は次回授業までに完成させておくこと。						
評 価 の 方 法 基　　準	2 回の中間発表（50%）、提案課題発表（50%）						
履 修 上 の 注　　意							

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	服飾美術学科全教員		
授 業 科 目	インターンシップⅠ		科目区分	専門科目	1 単 位
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実習	開 講 時 期	1年次・前期（集中）
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 大学で学んでいる理論や技術をもって、企業などの現場でビジネスの世界を体験し、働くことの楽しさや厳しさを学ぶ。 【到達目標】 ①自分自身の将来について考えること　②自分自身の適性を確認できるようになること ③働く意義を考えること　④働くことの楽しさや厳しさを体感すること ⑤就職活動に対する幅を広げキャリアデザインを考えること				
授業の内容 進　め　方	【事前指導】 1. インターンシップとは　（担当：情報・地域・ビジネスコース教員） 企業や団体等で働くこと、キャリアデザイン、マナーについて考える 2. インターンシップの準備　（担当：情報・地域・ビジネスコース教員） 企業の事前調査、実習先の決定 【実習の実施】 3. インターンシップの実施　（担当：服飾美術学科全教員） 1）基本的には実習先企業の事業内容、実習受け入れ態勢及び勤務規則に従って実施する。 ※実習先は、大学から紹介する企業・団体および就活支援サイト等が紹介する企業等から各自で選択することができる。 2）大学から紹介する企業の実習は1社当たり1～8名単位で行うものとする。 3）実習内容については、企業と大学間で打ち合わせた基本線に準じて企業が詳細計画を作成し、担当指導者またはその代行者の指導の下で実施する。 4）学生は日々、インターンシップ日誌を記入する。 5）アパレル企業における工場の実習例を次に示す。 ①全般概要、②CAD・CGによる作業、③量産方式による縫製実習、④仕上げ、⑤商品検査 【事後指導】 4. まとめ（担当：服飾美術学科全教員） インターンシップのまとめとしてレポートを作成する。お礼状を作成し送付する。 定期試験は実施しない				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教　　材	テキストは使用しない。 【参考書】 ・松高政編著（2024）『完全版 インターンシップの教科書』ナカニシヤ出版 ・倉敷市立短期大学 学生部・キャリア支援委員会編『進路の手引き（各年度版）』				
事前学習の内容	事前準備として実習先の企業等に関する予備調査をすること。 事前予習を十分行った上で実習に臨むこと。				
事後学習の内容	実習内容を振り返り、所定の日誌に記すこと。				
評 価 の 方 法 基　　準	インターンシップ評価シート（50%）、インターンシップ日誌とレポート（50%）				
履 修 上 の 注　　意	インターンシップ説明会には必ず参加すること。 下記の注意点をよく読み、理解した上で履修すること。 ・実習先によって日程や実習期間（原則として1週間程度）が異なるので注意すること。 ・実習先の企業等の多大なる協力によって成り立っていることに留意すること。 ・実習先の企業等ごとに、就業規則等に準じて実習を行うため、特別の理由なく遅刻や欠勤をしないこと。また、安全守則を厳守すること。 ・社会人としての規律と自覚を持って実習に参加すること。 ・採用につながる可能性があることを意識すること。 ・原則として2026年8月末日までに実習を終えること。 ・大学が準備している複数の実習先企業リストを提示する。企業の受け入れ可能人数を上回る受講希望があった場合は、実習先を自ら探索・確保することを求める場合がある。				

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	服飾美術学科全教員			
授 業 科 目	インターンシップⅡ			科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	選択	授業形態	実習	開 講 時 期	1年次・後期（集中）		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 大学で学んでいる理論や技術をもって、多角的な視点から企業を観察する眼を養い、将来自分が希望する就職先企業についての探索、研究など、進路選択の基盤とすることを目的とする。 【到達目標】 ①大学の学びが社会でどのように活用されているか、またどのような相違があるかを理解する。 ②自分自身の将来について考え、自分自身の適性を確認できるようになる。 ③働く意義を考え、就職活動に対する幅を広げキャリアデザインを描くことができるようになる。						
授業の内容 進　め　方	【事前指導】 1. インターンシップとは　（担当：情報・地域・ビジネスコース教員） 企業や団体等で働くこと、キャリアデザイン、マナーについて考える。 2. インターンシップの準備　（担当：情報・地域・ビジネスコース教員） 企業の事前調査、実習先の決定 ※インターンシップ先はゼミの教員と相談しながら、自分自身で探して決定する。 【実習の実施】 3. インターンシップの実施　（担当：服飾美術学科全教員） 1）基本的には実習先企業の事業内容、実習の受け入れ態勢及び勤務規則に従って実施する。 2）実習内容については、企業と大学間で打ち合わせた基本線に準じて企業が詳細計画を作成し、担当指導者またはその代行者の指導の下で実施する。 3）学生は日々、インターンシップ日誌を記入する。 4）アパレル企業における工場の実習例を次に示す。 ①全般概要、②CAD・CGによる作業、③量産方式による縫製実習、④仕上げ、⑤商品検査 【事後指導】 4. まとめ（担当：服飾美術学科全教員） インターンシップのまとめとしてレポートを作成する。お礼状を作成し送付する。 定期試験は実施しない						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	テキストは使用しない。 【参考書】 ・松高政編著（2024）『完全版 インターンシップの教科書』ナカニシヤ出版 ・倉敷市立短期大学 学生部・キャリア支援委員会編『進路の手引き（各年度版）』						
事前学習の内容	事前準備として実習先の企業等に関する予備調査をすること。 事前予習を十分行った上で実習に臨むこと。						
事後学習の内容	実習内容を振り返り、所定の日誌に記すこと。						
評価の方法 基　　準	インターンシップ評価シート（50%）、インターンシップ日誌とレポート（50%）						
履 修 上 の 注　　意	インターンシップ説明会には必ず参加すること。 下記の注意点をよく読み、理解した上で履修すること。 ・原則として実習先を自ら探索・確保することを求める。 ・実習先によって日程や実習期間（原則として1週間程度）が異なるので注意すること。 ・実習先の企業等の多大なる協力によって成り立っていることに留意すること。 ・実習先の企業等ごとに、就業規則等に準じて実習を行うため、特別の理由なく遅刻や欠勤をしないこと。また、安全守則を厳守すること。 ・社会人としての規律と自覚を持って実習に参加すること。 ・採用につながる可能性があることを意識すること。 ・原則として2026年12月末日までに実習を終えること。						

学　　科	服飾美術学科	担 当 教 員	服飾美術学科全教員			
授 業 科 目	課題研究		科目区分	専門科目	1 単 位	
必 修 ・ 選 択	必修	授業形態	演習	開 講 時 期	1年次・後期	
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 2年次の卒業研究に向けた基礎力を1年次において高めておくことをめざす。 【到達目標】 ・研究テーマの探索と基礎資料の収集に関する基礎的方法論を理解する。 ・進学や就職先についての考え方、心構え、探索方法を理解する。					
授業の内容 進　め　方	学科内の教授・准教授・講師・助教のいずれかを指導教員とし、その教員指導のもとに2年次において行うこととなる研究活動の準備段階として、研究テーマの探索と基礎資料の収集・基礎技術の習得を半年間に渡って継続的に行う。また、進学（他大学等編入学・専攻科進学）や就職活動のための指導についてもその場を積極的に活用するものとする。 1.　　オリエンテーション 2～5.　自身が興味・関心を持つ卒業研究テーマ（案）の探索 6～11.　自身が興味・関心を持つ卒業研究テーマ（案）に関する基礎資料の収集・基礎技術の習得 12～14.　自身が興味・関心を持つ卒業研究テーマ（案）の絞り込みと卒業研究に向けての準備 15.　　まとめ（就職活動準備指導含む） 定期試験は実施しない					
実務経験を 活かす内容						
テ キ ス ト 教　　材	各自の研究により教材が異なる。					
事前学習の内容	自身が興味を持つ研究分野に関する予備的調査をすること。					
事後学習の内容	研究テーマについて自主的な探究を継続すること。					
評 価 の 方 法 基　　準	各学生の探求テーマの実施内容、成果に照らし、服飾美術学科教員が学生ごとに個別に行う。					
履 修 上 の 注　　意	各指導教員で受入れ人員に制限がある。					

学　　科	服飾美術学科		担 当 教 員	服飾美術学科全教員			
授 業 科 目	卒業研究			科目区分	専門科目	2 単 位	
必 修 ・ 選 択	必修	授業形態	演習	開 講 時 期	2年次・通年		
授業の主題 目　　標	【授業の主題】 学生が興味を抱き、疑問を感じ、関心を寄せた事柄について、指導教員の指導のもとでテーマをもち、実証性・客観性・論理性・芸術性などを追求し、まとめ上げることを学ぶ。 【到達目標】 在学2年間の集大成として、選択した研究テーマについて研鑽・探究活動を行うことにより、本学において短期大学士を授与されるに値する知識・教養・技能を身につける。						
授業の内容 進　め　方	学科内の教授・准教授・講師・助教のいずれかを指導教員とし、その教員の指導のもとに、個人または集団で定めた研究テーマについて、1年間を通して継続的に研究を行う。得られた成果については、中間発表（ゼミにより自由）を行い、最終的には卒業論文要旨集へ全員掲載、口頭発表あるいは作品発表を行う。 1.　オリエンテーション 2～3.　卒業研究テーマの決定 4～5.　卒業研究テーマの内容（目的、計画・過程）の作成 6～7.　卒業研究テーマの手段、方法の作成 8～9.　計画に沿った研究の準備 10～20.　計画に沿った研究の実施、作品の制作 21.　中間発表 22～27.　調査等の結果の分析、作品仕上げ 28.　図録の作成 29.　研究発表会に向けての準備およびプレゼンテーション 30.　全体まとめ 定期試験は実施しない						
実務経験を 活かす内容							
テ キ ス ト 教　　材	各自の研究により教材が異なる。						
事前学習の内容	卒業制作のための先行研究の調査をすること。						
事後学習の内容	研究テーマについて自主的な探究を継続すること。						
評価の方法 基　　準	各学生の研究テーマの研究到達度、内容、成果に照らし、服飾美術学科教員が学生ごとに個別に行う。						
履 修 上 の 注　　意	各指導教員で受入れ人員に制限がある。						