

2026年度 シラバス

氏 名 OH HOCK SENG

科 目 名	服飾造形Ⅲ （ 服飾造形Ⅲ ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションデザイン科 1年				
授 業 時 間 数	600時間（講義100時間、演習 500時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	20
授業方針・概要	専攻科1年の本授業では、各自が想定したオリジナルブランドを軸に、年間を通して6体のコレクション制作を行う。コンセプト設定、ターゲット分析、デザイン展開からパターンメイキング、縫製までを一貫して行い、実践的な服作りのプロセスを習得する。単なる作品制作ではなく、「ブランドとして成立するか」を重視し、統一感・完成度・市場性を意識したコレクション制作を目指す。				
到達目標(成果)	①デザイン画を基に、適切なパターン設計ができる ②素材や仕様を理解し、完成度の高い縫製ができる ③6体のコレクションとして統一感のある作品構成ができる				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に 作品評価50% ブランド・コレクション構成力20% パターン・技術力15% で評価する				
教 科 書					
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～39	s/s企画 1 体目 パターンメイキング		1～40	s/s企画4体目 パターンメイキング	
40～64	仮縫い、修正		41～70	仮縫い、修正	
65～104	本縫い		71～111	本縫い	
105～144	s/s企画2体目 パターンメイキング		112～152	s/s企画5体目 パターンメイキング	
145～168	仮縫い、修正		153～182	仮縫い、修正	
169～208	本縫い		183～222	本縫い	
209～248	s/s企画2体目 パターンメイキング		223～262	s/s企画6体目 パターンメイキング	
249～273	仮縫い、修正		263～292	仮縫い、修正	
274～300	本縫い		293～300	本縫い	
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 中川 香奈

科 目 名	スタイル画Ⅰ（ファッションドローイングⅠ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義10時間、演習50時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	本授業では、ファッションデザインにおける基礎的なドローイング技術を習得し、衣服の構造理解とデザイン表現の両立を目指す。人体の骨格やバランスの理解を基盤とし、プロポーション・ポーズ・線の表現を学ぶとともに、デザイン意図を明確に伝えるためのファッション画の描写力を養う。				
到達目標(成果)	①ファッションデザイン画が衣服の設計図であることを理解し、その目的に基づいて自らイメージを構築し、適切に表現できるようになる。 ②衣服デザインとしての構造を踏まえ、骨格や身体のバランスを意識した描写とともに、時代性やテイストに応じたスタイリング表現を行い、デザイン意図が他者に伝わる平面図を描くことができる。				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に 取組姿勢30% 定期試験40% 習熟度（到達目標に対して） 30% で評価する				
教 科 書	ファッションデザイン画ビギナーズ超速マスター				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1、2	正面ポーズにTシャツ+タイトスカート着せる		1、2	ジャケットの仕様説明、ハンガーイラスト	
3、4	ハンガーイラスト スカート、パンツ		3、4	aw企画 3体の創作スケッチ	
5、6	コピックの使い方、色塗りの練習		5、6	aw企画 3体の創作スケッチ	
7、8	片足重心ポーズにブラウス+パンツを着せる		7、8	a/wプレゼンテーション	
9、10	顔の描き方、ss企画創作スケッチ		9、10	様々な素材を描く	
11、12	手や靴の描き方、ss企画創作スケッチ		11、12	資料の模写③ イメージに合わせた描写	
13、14	s/sプレゼンテーション		13、14	TPO設定したテーマで描く①	
15、16	showワンピース 企画説明・グループ分け		15、16	TPO設定したテーマで描く②	
17、18	ウォーキングポーズにワンピースを着せる		17、18	デザイナーの服を模写	
19、20	ハンガーイラスト ワンピース		19、20	ブランド研究 ドローイングスケッチ①	
21、22	パーツの描き方、ワンピースの創作スケッチ		21、22	ブランド研究 ドローイングスケッチ②	
23、24	布の表現、ワンピースの創作スケッチ		23、24	ドレーピング演習② スカーフを使用して	
25、26	ワンピースプレゼンテーション		25、26	s/s a/w ワンピース スタイル画、ハンガーイラスト①	
27、28	資料の模写① フレア、ギャザーを描く		27、28	s/s a/w ワンピース スタイル画、ハンガーイラスト②	
29、30	講評会準備		29、30	s/s a/w ワンピース スタイル画、ハンガーイラスト③	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 中川 香奈

科 目 名	ファッションデザインⅠ（ ファッションデザインⅠ ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義10時間、演習50時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	本授業では、ファッションにおけるデザインの基礎的な考え方を学び、テーマ設定から衣服の具体的な形へと展開するプロセスを習得する。リサーチやイメージ展開を通してコンセプトを構築し、素材・シルエット・ディテール・スタイリングの検討を行いながら、デザインとして統合していく力を養う。				
到達目標(成果)	①ファッションデザインにおける一連のプロセス（リサーチ、発想、構築、表現）を理解し、実践できるようになる。 ②テーマやコンセプトに基づき、衣服の形・素材・ディテール・スタイリングを論理的に展開できる。 ③時代性やテイスト、多様な価値観を踏まえたデザイン提案ができる。 ④デザイン画や平面図、ビジュアル資料を用いて、自身のデザイン意図を他者に明確に伝えることができる。				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に 取組姿勢30% 提出物40% 習熟度（到達目標に対して） 30% で評価する				
教 科 書	デザイン基礎知識、素材辞典				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1、2	オリエン、ファッションイメージ演習	1、2	a/w 企画 ジャケット説明		
3、4	s/s 企画 pest分析 リサーチ pc使用	3、4	コンセプト策定、アイデア創出		
5、6	ペルソナ共感、課題再定義	5、6	スクラップブックコラージュ、素材見せる		
7、8	コンセプト策定、アイデア創出	7、8	ジャケットデザイン決定		
9、10	スクラップブックコラージュ pc使用	9、10	ジャケットハンガーイラスト、仕様確認		
11、12	ブラウスデザイン決定	11、12	ジャケット 生地実習		
13、14	ブラウスハンガーイラスト、仕様確認	13、14	ブランド研究 時代背景の確認pc使用		
15、16	ブラウス生地実習	15、16	各自コレクションブランドリサーチ①pc使用		
17、18	ペルソナ共感、課題再定義	17、18	各自コレクションブランドリサーチ②pc使用		
19、20	コンセプト策定、アイデア創出	19、20	各自コレクションブランドリサーチ③pc使用		
21、22	スクラップブックコラージュ pc使用	21、22	ブランド研究発表pc使用		
23、24	ワンピースデザイン決定	23、24	ドレーピング演習① 自由な発想で		
25、26	ワンピースハンガーイラスト、仕様確認	25、26	ドレーピング演習② スカーフを使用して		
27、28	講評会準備 pc使用	27、28	講評会準備 pc使用		
29、30	講評会準備 pc使用	29、30	showワンピース スタイリングの確認		
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 中川 香奈

科 目 名	スタイル画（ファッションドローイングⅡ） ファッションデザインⅡ（ファッションデザインⅡ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 2年				
授 業 時 間 数	90時間（講義30時間、演習60時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	3
授業方針・概要	本授業では、1年次に習得した基礎的なデザイン力およびドローイング技術を基盤とし、ファッションデザインとドローイングを統合した実践的な表現力を養う。テーマ設定やリサーチをもとにコンセプトを構築し、衣服のシルエット、素材、ディテール、スタイリングへと展開するプロセスを重視する。				
到達目標(成果)	①ファッションデザインとドローイングを統合し、テーマに基づいた一貫性のあるデザイン提案ができる。 ②リサーチや発想をもとにコンセプトを構築し、衣服として具体化できる。 ③人体構造を踏まえたデザイン画と、意図が伝わる平面図を適切に描き分けることができる。 ④シルエット、素材、ディテール、スタイリングを総合的に検討し、デザインとして成立させることができる。				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に 取組姿勢30% 定期試験40% 習熟度（到達目標に対して） 30% で評価する				
教 科 書	デザイン基礎知識、素材辞典				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1. 2. 3	s/s 企画 リサーチ、共感、課題再定義		1. 2. 3	創作スケッチ、デザイン決定	
4. 5. 6	コラージュ、コンセプト策定、アイデア創出		4. 5. 6	卒業制作デザイン決定	
7. 8. 9	創作スケッチ、デザイン決定		7. 8. 9	卒制プレゼンテーション	
10. 11. 12	showスーツ 企画説明・グループ分け		10. 11. 12	卒制仕様確認①	
13. 14. 15	コラージュ、コンセプト策定、アイデア創出		13. 14. 15	卒制仕様確認② ファッション画提出	
16. 17. 18	創作スケッチ、デザイン決定		16. 17. 18	ターゲットの設定、コンセプトを明確に	
19. 20. 21	スーツプレゼンテーション、仕様の確認		19. 20. 21	ブランディング演習① ロゴの作成	
22. 23. 24	s/s 企画 リサーチ、共感、課題再定義		22. 23. 24	ブランディング演習② ネーム下げ札の作成	
25. 26. 27	コラージュ、コンセプト策定、アイデア創出		25. 26. 27	ポートフォリオ構成確認	
28. 29. 30	創作スケッチ、デザイン決定		28. 29. 30	ポートフォリオまとめ① s/s・デザインスーツ	
31. 32. 33	a/wプレゼンテーション、仕様の確認		31. 32. 33	ポートフォリオまとめ② a/w・卒業制作	
34. 35. 36	卒制 リサーチ、アート思考導入		34. 35. 36	卒制作品展示用 ボードづくり	
37. 38. 39	コラージュ、コンセプト策定、アイデア創出①		37. 38. 39	show企画 スタイリングの確認 スカーフドレス	
40. 41. 42	素材実習		40. 41. 42	show企画 スタイリングの確認 スカーフドレス	
43. 44. 45	講評会準備		43. 44. 45	show企画 スタイリングの確認 卒業制作	
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 中川 香奈

科 目 名	ビジネスマナーⅠ（サービス接客）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	30時間（講義20時間、演習10時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	本授業では、ファッション業界の構造やビジネスの基本的な流れを理解するとともに、社会人として必要なビジネスマナーを総合的に習得する。企画・生産・流通・販売に至るファッションビジネスの仕組みを学び、ブランド運営や商品企画の視点を養う。また、接客・コミュニケーション・言葉遣い・立ち居振る舞いなどの実践を通して、現場で求められる対応力を身につける。				
到達目標(成果)	①ファッション業界の構造（企画・生産・流通・販売）を理解し、ビジネスの基本的な流れを説明できる。 ②ブランドや商品がどのように成立しているかを理解し、ビジネス視点から考えることができる。 ③TP0に応じた言葉遣い、立ち居振る舞い、身だしなみなどの基本的なビジネスマナーを実践できる。 ④接客や対人コミュニケーションにおいて、相手に配慮した対応ができる。				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に 取組姿勢30% 定期試験30% 提出物40% で評価する				
教 科 書	アパレル業界 しくみとビジネスがしっかりわかる教科書				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	第1章 アパレル業界の現状と動向		1	第4章 アパレル製品を販売する企業の業務内容	
2					
3					
4					
5	第2章 アパレル素材の生産を担う企業の業務内容		5	第5章 アパレル業界の多様な職種と業務	
6					
7					
8			8	敬語	
9	第3章 アパレル企業の多様な職種と業務		9	接客用語	
10			10	電話応対	
11			11	来客対応	
12			12	社外文書(季語、添え状など)	
13			13～15	まとめ・復習	
14～15	まとめ・復習				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 中川 香奈

科 目 名		現代ファッション （ 現代ファッション ）			
対 象 学 科		昼間部 ファッションビジネス科 1年			
授 業 時 間 数		30時間（講義10時間、演習20時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数 1
授業方針・概要		本授業では、1980年代から現代に至るファッションの変遷をたどりながら、各時代の社会背景・価値観・文化との関係を考察する。単なる流行の理解にとどまらず、ファッションを「時代を映すメディア」として捉え、消費・自己表現・社会構造との関係を多角的に分析する。授業は講義とグループディスカッションを中心に進め、学生同士の対話を通して、自ら問いを立て、考えを言語化する力を養う。			
到達目標(成果)		①ファッションの歴史的変遷（1980年代以降）を理解する。 ②ファッションと社会・文化・経済との関係を考察できるようになる。 ③トレンドや消費の仕組みを批判的に捉える視点を身につける。 ④自分の意見を言語化し、他者と共有・議論する力を養う。 ⑤ファッションを通して「価値とは何か」を考える力を育てる。			
成績評価の方法		出席率2/3以上の者を対象に 取組姿勢60% 提出資料40% で評価する			
教 科 書		日本現代服飾文化史 ジャパンファッションクロニクル インサイトガイド 1945～2021 公益財団法人日本服飾文化振興財団			
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	授業導入 40年代～80年代まで		1	90年代②(グランジ)	
2	80年代①(バブル・権力・消費・バブル)		2	キーワード: アンチファッション	
3	グループ課題 →「なぜこの時代は“強そうな服”が流行った？」		3	グループ課題 →「ダサイ服がなぜかっこいいのか？」	
4			4	2000年代 ファストファッション	
5	80年代②(ストリート・音楽)		5	ZARA と UNIQLO の違い	
6	グループ課題 →「ストリートはなぜ生まれる？」		6	グループ課題 →「服は“長く着るもの”か“楽しむもの”か？」	
7			7	2000年代:ファストファッション	
8	80年代④(日本のDCブランド)		8	トレンドの高速化／大量生産・大量消費	
9	グループ課題 →「西洋との違いは何か？」		9	グループ課題 →「流行は誰が作っているのか？」	
10			10	デザイナー スライド作成①	
11	90年代①(ミニマリズム)		11	デザイナー スライド作成②	
12	グループ課題 →「なぜ“シンプル”が価値になった？」		12	デザイナー スライド作成③	
13			13	デザイナー スライド作成④	
14～15	90年代①(ミニマリズム)		14～15	発表	
	グループ課題 →「なぜ“シンプル”が価値になった？」				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 中川 香奈

科 目 名	ハンガーイラスト（ ハンガーイラスト ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1年				
授 業 時 間 数	30時間（講義5時間、演習25時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	本授業では、衣服を正確かつ分かりやすく伝えるための「ハンガーイラスト」の描写技術を基礎から習得する。前期では各アイテムの構造理解と描き分けを行い、商品としての特徴を視覚的に表現できる力を養う。後期ではペルソナ設定およびTPO（時間・場所・場合）の視点を取り入れ、特定の人物に対するコーディネート提案へと発展させる。オン／オフのスタイルを設計し、ハンガーイラストを用いて画用紙にまとめることで、実務に近い提案力と表現力の習得を目指す。				
到達目標(成果)	①衣服の構造を理解し、ハンガーイラストで正確に描写できるようになる。 ②アイテムごとの特徴や違いを描き分け、視覚的に伝える力を身につける。 ③ペルソナとTPOの概念を理解し、対象に応じたコーディネートを考えられるようになる。 ④自分の提案を整理し、イラストと文章で分かりやすく表現する力を養う。 ⑤ファッションビジネスの現場において必要な「伝えるためのデザイン力」を習得する。				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に 取組姿勢60% 提出物40% で評価する				
教 科 書	ファッションデザイン画ビギナーズ超速マスター				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	ハンガーイラストとは何か、なぜ必要か	1	ペルソナとは何か、ターゲットとの違い		
2	ギャザーの描き方、ギャザースカート	2	TPOとは何か（Time / Place / Occasion）		
3	フレアの描き方、フレアスカート	3	ペルソナ作成① 年齢・職業・収入・性格		
4	パンツ①	4	ペルソナ作成② 生活・価値観・悩み～完成		
5	パンツ②	5	オンスタイルとオフスタイルについて		
6	Tシャツ	6	オンスタイルとオフスタイルの設計		
7	ブラウス	7	ハンガーイラスト構成決め		
8	シャツ	8	ライフスタイル提案マップ作成①		
9	ワンピース①	9	ライフスタイル提案マップ作成②		
10	ワンピース②	10	ライフスタイル提案マップ作成③		
11	ワンピース③	11	ライフスタイル提案マップ作成④		
12	ジャケット①	12	ライフスタイル提案マップ作成⑤		
13	ジャケット②	13	ライフスタイル提案マップ作成⑥		
14	コート①	14～15	発表		
15	コート②				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 中川 香奈

科 目 名	アパレルエンジニアリングⅡ（ アパレルエンジニアリングⅡ ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	30時間（講義10時間、演習20時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	本授業では、アパレル製品が市場で「売れる／売れ残る」要因を、デザインだけでなくターゲット設定（ペルソナ）や販売環境を含めた総合的な視点から理解する。特に「同一の商品であっても販売する場所や対象によって評価が変わる」という事例をもとに、服づくりにおけるペルソナ設計の重要性を学ぶ。				
到達目標(成果)	①アパレル製品の売上がデザインのみで決定されるのではなく、ターゲット設定や販売環境との関係によって左右されることを理解する。 ②「誰に向けた服か（ペルソナ）」を具体的に設定し、それに基づいて商品を考える力を養う。 ③同一の商品でも、販売場所・価格・提案方法によって価値が変化することを理解する。 ④感覚的なデザイン発想から脱却し、論理的に「売れる理由」を説明できる思考力を身につける。 ⑤後期の制作・商品企画に向けて、ターゲットと設計を結びつけた提案ができる基礎力を養う。				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に 取組姿勢60% 提出物40% で評価する				
教 科 書	パターンメイキング技術検定試験3級ガイドブック アパレル業界 しくみとビジネスがしっかりわかる教科書				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	オリエンテーション、講義	1	グループ課題→「なぜ服は売れ残る？」		
2	服はどうやって企画されるの？ →「このブランドの服を着る人はどんな人？」	2	ペルソナ設定①		
3		3	ペルソナ設定②		
4	デザイン画とハンガーイラストの違い	4	テーマ、コンセプト策定		
5	パターンについて	5			
6	トルソーの各部分の名称について	6	ムードボード、商品企画マップについて		
7	原型の名称確認	7	ムードボード作成①		
8	タイトスカートの名称確認、ダーツについて	8	ムードボード作成②		
9	パターンの展開について	9	ムードボード作成③		
10	ダーツ以外の処理、テクニック	10	ムードボード作成④		
11	立体的断について	11	商品企画マップ作成①		
12	グレーディングしてみよう	12	商品企画マップ作成②		
13	マーキングしてみよう	13	商品企画マップ作成③		
14	衿を製図～裁断～芯貼り～組立	14～15	発表		
15	まとめ、現在の縫製工程のデジタル化について				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 中川 香奈

科 目 名		マーケティングリサーチⅢ （ トレンドリサーチⅢ ）			
対 象 学 科		昼間部 ファッションデザイン科 1年			
授 業 時 間 数		30時間（講義15時間、演習15時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数 1
授業方針・概要		本授業では、ファッションにおけるトレンドリサーチの手法を学び、国内外のコレクション、ストリート、SNS、マーケット動向など多角的な視点から情報収集を行う。収集した情報を分析・整理し、トレンドの背景や流れを読み解く力を養うとともに、その結果を他者に伝えるためのディスカッションおよびプレゼンテーションを行う。また、他者の意見を受けて自身の考察を深めるプロセスを重視し、トレンドを「知る」だけでなく「解釈し、自分の視点として活用する力」の習得を目指す。			
到達目標(成果)		①ファッショントレンドを多角的にリサーチする基本的な手法を理解し、実践できる。収集した情報を整理・分析し、トレンドの特徴や背景を論理的に説明できる。 ②自身のリサーチ結果を根拠に基づいて他者に伝えるプレゼンテーション能力を身につける。 ③ディスカッションを通して他者の視点を取り入れ、自身の考察を発展させることができる。 ④トレンドを表面的に捉えるのではなく、自分なりの解釈や提案へと発展させる思考力を養う。			
成績評価の方法		出席率2/3以上の者を対象に 取組姿勢60% 提出物40% で評価する			
教 科 書					
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1、2	マルタンマルジェラ展訪問		1、2	number5 ドレスショップ訪問	
3、4	マルタンマルジェラについてディスカッション		3、4	ドレスの細部の仕立てについて	
5、6	伊勢丹新宿店訪問		5、6	ロココ～宮廷ファッション展訪問	
7、8	各自のリサーチ結果発表		7、8	宮廷ファッションについてディスカッション	
9、10	森英恵展訪問		9、10	ファッションショーに向けてコレクション研究	
11、12	森英恵についてディスカッション		11、12	課外授業(訪問先未定)	
13、14	ドーバーストリート訪問		13～15	ディスカッション	
15	各自のリサーチ結果発表				
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 中川 香奈

科 目 名	キャリア開発 （ キャリアサポートⅠ ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 2年				
授 業 時 間 数	30時間（講義15時間、演習15時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	本授業では、前期に習得した自己分析・業界研究・志望動機作成などの基礎をもとに、実際の志望企業に対する具体的な選考対策を行う。各企業の特徴や採用傾向を分析し、それに応じた履歴書・エントリーシートの作成、面接対策、グループディスカッション対策を実践的に行う。また、模擬面接やケーススタディ、受験結果の共有を通して、自身の課題を客観的に把握し、改善を繰り返すことで内定獲得に向けた実践力を養う。				
到達目標(成果)	①志望企業ごとの特徴や採用傾向を分析し、適切な対策を立てる力を養う。 ②履歴書・エントリーシート・面接において、自身の強みや志望動機を企業に合わせて表現する力を身につける。 ③模擬面接やディスカッションを通して、実践的なコミュニケーション能力と対応力を向上させる。 ④選考結果を振り返り、課題を分析・改善することで、内定獲得に向けた行動力と継続的な成長力を養う。				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に 取組姿勢60% 提出物40% で評価する				
教 科 書					
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	オリエンテーション	1	後期オリエンテーション・志望企業の選定		
2	業界研究①(ファッション業界の構造)	2	企業研究①(深掘り)		
3	業界研究②(企業比較)	3	企業研究②(競合比較)		
4	自己分析①(過去の自分の振り返る)	4	企業研究③(求める人物像分析)		
5	自己分析②(強み・弱みの言語化)	5	志望動機ブラッシュアップ①		
6	自己分析③(価値観の明確化)	6	志望動機ブラッシュアップ②		
7	志望動機①(業界志望)	7	履歴書・ES対策		
8	志望動機②(企業志望)	8	面接対策①(企業別質問)		
9	履歴書①(基礎)	9	面接対策②(個別模擬面接)		
10	履歴書②(実践・添削)	10	面接対策③(集団・圧迫対応)		
11	面接対策①(基礎理解・想定質問対策)	11	グループディスカッション実践		
12	面接対策②(模擬面接)	12	ケーススタディ対策		
13	グループディスカッション対策	13	最終面接対策		
14	企業研究発表	14	本番報告・共有会		
15	総まとめ・個別フィードバック	15	総まとめ・個別戦略再設計		
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 中川 香奈

科 目 名		キャリア開発Ⅱ （ キャリアサポートⅡ ）			
対 象 学 科		昼間部 ファッションデザイン科 1年			
授 業 時 間 数		30時間（講義15時間、演習15時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数 1
授業方針・概要		本授業では、ファッションにおけるトレンドリサーチの手法を学び、国内外のコレクション、ストリート、SNS、マーケット動向など多角的な視点から情報収集を行う。収集した情報を分析・整理し、トレンドの背景や流れを読み解く力を養うとともに、その結果を他者に伝えるためのディスカッションおよびプレゼンテーションを行う。また、他者の意見を受けて自身の考察を深めるプロセスを重視し、トレンドを「知る」だけでなく「解釈し、自分の視点として活用する力」の習得を目指す。			
到達目標(成果)		①ファッショントレンドを多角的にリサーチする基本的な手法を理解し、実践できる。収集した情報を整理・分析し、トレンドの特徴や背景を論理的に説明できる。 ②自身のリサーチ結果を根拠に基づいて他者に伝えるプレゼンテーション能力を身につける。 ③ディスカッションを通して他者の視点を取り入れ、自身の考察を発展させることができる。 ④トレンドを表面的に捉えるのではなく、自分なりの解釈や提案へと発展させる思考力を養う。			
成績評価の方法		出席率2/3以上の者を対象に 取組姿勢60% 提出物40% で評価する			
教 科 書					
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	オリエンテーション		1	後期オリエンテーション・志望企業の選定	
2	業界研究①(ファッション業界の構造)		2	企業研究①(深掘り)	
3	業界研究②(企業比較)		3	企業研究②(競合比較)	
4	自己分析①(過去の自分の振り返る)		4	企業研究③(求める人物像分析)	
5	自己分析②(強み・弱みの言語化)		5	志望動機ブラッシュアップ①	
6	自己分析③(価値観の明確化)		6	志望動機ブラッシュアップ②	
7	志望動機①(業界志望)		7	履歴書・ES対策	
8	志望動機②(企業志望)		8	面接対策①(企業別質問)	
9	履歴書①(基礎)		9	面接対策②(個別模擬面接)	
10	履歴書②(実践・添削)		10	面接対策③(集団・圧迫対応)	
11	面接対策①(基礎理解・想定質問対策)		11	グループディスカッション実践	
12	面接対策②(模擬面接)		12	ケーススタディ対策	
13	グループディスカッション対策		13	最終面接対策	
14	企業研究発表		14	本番報告・共有会	
15	総まとめ・個別フィードバック		15	総まとめ・個別戦略再設計	
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 伊藤 貴代

科 目 名	ファッションデザインⅢ（ファッションデザインⅢ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションデザイン科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義20時間、演習40時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	ブランド製作・各自オリジナルブランドを作る ・立案、コンセプトやターゲットを設定しコンセプトに基づいたコレクションを前期3体、後期3体以上のデザインを作る。製作までのサポートを行う				
到達目標(成果)	1・ブランド企画立案が出来る 2・製作までのプレゼンテーションが出来る 2・製作したもののプレゼンテーションを行う				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に定期試験10％、授業態度・姿勢40％、プレゼンテーション50％で評価する。				
教 科 書					
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1～2	ブランド・1体目プレゼンテーション	1～2	ブランド・4体目プレゼンテーション		
3～6	1体目デザイン相談	3～6	4体目デザイン相談		
7～8	2体目プレゼンテーション	7～8	5体目プレゼンテーション		
9～12	2体目デザイン相談	9～12	5体目デザイン相談		
13～14	3体目プレゼンテーション	13～14	6体目プレゼンテーション		
15～20	3体目デザイン相談	15～20	6体目デザイン相談		
21～26	前期1～3体目までのまとめ	21～28	後期4～6体目までのまとめ		
27～28	前期プレゼンテーション	29～30	講評会準備ファイルまとめ		
29～30	講評会準備		講評会		
	講評会		ファッションショー		
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 伊藤 貴代

科 目 名	VMD I (VMD I)				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1 年				
授 業 時 間 数	30 時間（講義5時間、演習25時間）	配当年次 学 期	1 年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	VMD基礎講義、実習、演習、発表（プレゼンテーション）、グループディスカッションを行う・VMD基礎を通してアパレルに於ける職種の役割やVMD知識、表現を通じて社会を意識していくことを目的とします				
到達目標(成果)	1・VMDの基礎を理解する 2・表現の立案が出来る 3・立案のプレゼンテーションが出来る				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に定期試験30%、授業態度・姿勢30%、小テスト・プレゼンテーション40%で評価する。				
教 科 書	参考図書：織研新聞社 VMD新テキスト ビジュアル版/ 文化出版局 VMDビジュアル・テキスト				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	オリエンテーション、年間で学ぶこと		1	実習「ハロウィーンディスプレイ」導入	
3	講義 VMDとは		2～5	実習 ハロウィーンディスプレイ	
4	講義 VMDの役割、視覚効果について		6	実習 片付け・まとめ（レポート）	
5	講義 VMDの役割 空間から立体へ		7	実習 まとめ <u>プレゼンテーション</u>	
6	<u>小テスト</u> 3～5までの理解度を見る6割以上を合格		8	演習 「春のディスプレイ」導入	
7	講義 構成知識		9～10	演習 「春のディスプレイ」企画書作り	
8	講義 構成知識2		11	演習「春のディスプレイ」企画書 <u>プレゼンテーション</u>	
9	<u>小テスト</u> 7～5ま8の理解度を見る6割以上を合格		12~16	演習「春のディスプレイ」 作業	
10	演習1企画書作り「夏のディスプレイ」		17	まとめレポート	
11	演習2立案		18	演習「春のディスプレイ」 <u>プレゼンテーション</u>	
12	演習3企画書作り				
13	演習4まとめ				
14	演習5 企画書 <u>プレゼンテーション</u>				
15	前期のまとめ・講義と演習理解の確認				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 伊藤 貴代

科 目 名	ファッションデザインⅢ（ファッションデザインⅢ）				
対 象 学 科	夜間部 ファッションデザイン科 1年				
授 業 時 間 数	68時間（講義20時間、演習48時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	FC/ セットアップ、卒業制作、アウターのデザインと製作を行う。デザインイメージ立案、プレゼンを行うFD/ オリジナルブランドを作る ・立案、コンセプトやターゲットを設定しコンセプトに基づいたコレクションを前期2体、後期2体以上のデザインを作る。各クラスの製作までのサポートを行う				
到達目標(成果)	FC/FD 1・ブランド企画立案が出来る2・製作までのプレゼンテーションが出来る2・製作したもののプレゼンテーションを行う				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に定期試験20%、授業態度・姿勢30%、課題プレゼンテーション50%で評価する。				
教 科 書					
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	オリエンテーション		1～2	オリエンテーション	
3～4	デザインの考え方		3～4	デザインの考え方	
5～6	1体目デザイン案提出とアドバイス		5～6	1体目デザイン案提出とアドバイス	
7～12	1体目デザインアドバイス		7～12	1体目デザインアドバイス	
13～14	1体目プレゼンテーション		13～14	1体目プレゼンテーション	
15～20	デザイン導入		15～20	デザイン導入	
21～22	2体目プレゼンテーション		21～22	2体目プレゼンテーション	
23～28	前期まとめ		23～28	前期まとめ	
29～32	コラージュデザイン		29～32	コラージュデザイン	
33～34	前期プレゼンテーション		33～34	前期プレゼンテーション	
	講評会			講評会	
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 吉武 道多

科 目 名	デッサン・クロッキーⅠ（デッサン・クロッキーⅠ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義 時間、実技60時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	モチーフを観察し素直に描写する。				
到達目標(成果)	見たものを客観的に表現する観察力を身につける。				
成績評価の方法	次の基準により評価する。 ・出席率2/3以上のもの出席日数10％ ・課題制作への熱意40％ ・人体の理解度50％ ・授業態度10％				
教 科 書	実演及び参考図案のコピーを配布				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	オリエンテーション （モデルポーズのルール）	1～3	自分の靴を描く（描写力）		
2～5	三原色とグラデーション （モノトーン／固有色）	4～6	クラスメイトクロッキー（ムービング）		
6～12	りんごを描く、つくる（調子と形）	7～9	ラポルト像とトルソボディ（構造）		
13～18	A4コピー用紙でモチーフをつくり描く	10～20	自画像（骨格と質感）		
19～25	りんごと自分の手を描く（質感）	21～30	人体クロッキー（セミヌード、ヌード）		
26～27	フロッタージュ（アナログドローイング）				
28～30	人体クロッキー（セミヌード、ヌード）				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 吉武 道多

科 目 名	デッサン・クロッキーⅡ（デッサン・クロッキーⅡ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	30時間（講義 時間、実技30時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	人体のプロポーション骨格を捉える観察力を身につける。				
到達目標(成果)	人体ドローイングの表現力				
成績評価の方法	次の基準により評価する。 ・出席率2/3以上のもの出席日数10％ ・課題提出40％ ・人体の理解度50％ ・授業態度10％				
教 科 書	実演及び参考図案のコピーを配布				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～15	人体クロッキー（セミヌード、ヌード）		1～15	人体クロッキー（セミヌード、ヌード）	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 吉武 道多

科 目 名	デッサン・クロッキーⅠ（デッサン・クロッキーⅠ）				
対 象 学 科	夜間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	3 4 時間（講義 時間、実技 3 4 時間）	配当年次 学 期	1 年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	モチーフを観察し素直に描写する。				
到達目標(成果)	見たものを客観的に表現する観察力を身につける。				
成績評価の方法	次の基準により評価する。 ・出席率2/3以上のもの出席日数10％ ・課題制作への熱意40％ ・人体の理解度50％ ・授業態度10％				
教 科 書	実演及び参考図案のコピーを配布				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	オリエンテーション （モデルポーズのルール）	1～3	自分の靴を描く（描写力）		
2～3	三原色とグラデーション （モノトーン／固有色）	4～6	クラスメイトクロッキー（ムービング）		
4～6	りんごを描く、つくる（調子と形）	7～9	ラポルト像とトルソボディ（構造）		
7～9	A 4 コピー用紙でモチーフをつくり描く	10～13	自画像（骨格と質感）		
10～12	りんごと自分の手を描く（質感）	14～17	人体クロッキー（セミヌード、ヌード）		
13～14	フロッタージュ（アナログドローイング）				
15～17	人体クロッキー（セミヌード、ヌード）				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 吉田 道子

科 目 名	VMD II (VMD II)				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	60時間 (講義20時間、演習40時間)	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	国家検定 (東京都知事)・技能士資格を取得する為の知識及び技術の練習。また実際の店舗の商品を想定し、その商品演出方法、商品構成の基本、展開方法を勉強する。				
到達目標(成果)	1、国家検定 (東京都知事)3級技能士資格に合格すること。 2、店舗に於ける様々なディスプレイ技術の習得すること。				
成績評価の方法	前期は出席率2/3以上の者を対象に技能士国家試験に合格60%、授業態度、姿勢20%、課題提出20%で評価する。後期は出席率2/3以上の者を対象に、課題提出40%、授業態度、姿勢30%、定期テスト30%で評価する。				
教 科 書	スケッチブック				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	VMDの役割とディスプレイ概論講義		1～2	演出小道具を使ったディスプレイ、小道具花の型紙制作	
2～3	色彩のグラデーション、三原色、講義と着彩		3～4	演出小道具を使ったディスプレイ、型紙を使って花を制作	
4～5	色彩の混色・2色混色・3色混色、講義と着彩		5～6	演出小道具を使ったディスプレイ、花の完成、花を使ったデザイン	
6～7	商品装飾展示・技能検定対策(学科) マネキン・器具・什器の種類、特徴、その展開場所と使用方法		7～8	演出小道具を使ったディスプレイ、小道具の花を使った商品ディスプレイ (バッグ)	
8～9	商品装飾展示・技能検定対策(学科) 店舗図面、照明記号の種類 建築材料他		9～10	演出小道具を使ったディスプレイ、小道具の花を使った商品ディスプレイ (コスプレ衣装、アクセサリー)	
10～11	商品装飾展示・技能検定対策(学科) 観葉植物の種類と特徴 季節毎の小道具		11～12	演出小道具を使ったディスプレイ、撮影写真のプレゼンテーションシート作成	
12～13	商品装飾展示・技能検定対策(学科) 服飾雑貨、靴、眼鏡、バッグの種類		13～14	ピンワーク (1)	
14～15	商品装飾展示・技能検定対策(学科) 服の襟、袖、形の特徴と種類 他		15～16	ピンワーク (2)	
16～17	商品装飾展示・技能検定対策(実技) 今年度実技試験6/3発表内容/に準じる (1)		17～18	ショウウィンドウ 夏のデザイン	
18～19	商品装飾展示・技能検定対策(実技) 今年度実技試験6/3発表内容/に準じる (2)		19～20	ショウウィンドウ 冬のデザイン	
20～21	商品装飾展示・技能検定対策(実技) 今年度実技試験6/3発表内容/に準じる (3)		21～22	ショウウィンドウ 秋のデザイン	
22～23	商品装飾展示・技能検定対策(実技) 今年度実技試験6/3発表内容/に準じる (4)		23～24	ショウウィンドウ 春のデザイン	
24～25	商品装飾展示・技能検定対策(実技) 今年度実技試験6/3発表内容/に準じる (5)		25～26	復習問題	
26～27	商品装飾展示・技能検定対策(実技) 今年度実技試験6/3発表内容/に準じる (6)		27～28	童話をテーマにした商品演出デザインアイデア	
28～30	まとめ、復習問題		29～30	童話をテーマにした商品演出デザイン完成	
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 塩原 正美

科 目 名		ファイナンスⅠ（簿記Ⅰ）					
対 象 学 科		昼間部 国際アパレル科ビジネスコース 1年					
授 業 時 間 数		108時間（講義75時間、演習33時間）		配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	4
授業方針・概要		企業において日常発生する取引について適正に記録するとともに、適正な財務諸表を作成するために必要な資質・能力を育成する。					
到達目標(成果)		取引の記録と財務諸表の作成を適正に行って企業の社会的責任を果たす視点を持ち、取引の記録と財務諸表の作成を行う場面を想定し、記帳や決算に取り組む実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、適正な取引の記録と財務諸表の作成について、組織の一員としての役割を果たすことができるようにする。 併せて、希望者には全経基礎簿記会計検定（旧4級）及び全経商業簿記検定3級の取得できるように指導する。					
成績評価の方法		40%「知識・技能」・30%「思考・判断・表現」・30%「主体的に学習に取り組む態度」					
教 科 書		自主教材					
授 業 計 画							
前 期				後 期			
回 数	内 容			回 数	内 容		
1～3	第1章 簿記の基礎			1～3	前期の復習		
4～7	第2章 資産・負債・純資産と貸借対照表			4～11	第10章 現金・預金などの取引		
8～15	第3章 収益・費用と損益計算書			11～18	第11章 商品売買の取引		
16～22	第4章 取引と勘定			19～26	第12章 掛け取引		
23～28	第5章 仕訳と転記			27～30	第13章 手形の取引		
29～34	第6章 仕訳帳と総勘定元帳			31～40	第14章 その他の債権・債務の取引		
35～37	第7章 試算表			41～43	第15章 固定資産の取引		
38～45	第8章 精算表			44～47	第16章 個人企業の資本の取引		
46～54	第9章 決算			48～54	第17章 販売費と一般管理費、税金の取引		

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 塩原 正美

科 目 名	ファイナンスⅡ（簿記Ⅱ）				
対 象 学 科	昼間部 国際アパレル科ビジネスコース 2年				
授 業 時 間 数	108時間（講義75時間、演習33時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	4
授業方針・概要	企業において日常発生する取引について適正に記録するとともに、適正な財務諸表を作成するために必要な資質・能力を育成する。				
到達目標(成果)	取引の記録と財務諸表の作成を適正に行って企業の社会的責任を果たす視点を持ち、取引の記録と財務諸表の作成を行う場面を想定し、記帳や決算に取り組む実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、適正な取引の記録と財務諸表の作成について、組織の一員としての役割を果たすことができるようにする。 併せて、希望者には全経基礎簿記会計検定（旧4級）及び全経商業簿記検定3級の取得できるように指導する。				
成績評価の方法	40%「知識・技能」・30%「思考・判断・表現」・30%「主体的に学習に取り組む態度」				
教 科 書	自主教材				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～4	1年次の復習		1～9	前期の復習	
	第18章 決算整理（その1）		10～14	8 収益の繰り延べ	
5～16	1 商品売買に関する勘定の整理		15～19	9 収益の見越し	
17～21	2 貸し倒れの見積もり		20～22	10 消耗品費の未使用分	
22～25	3 定額法による減価償却			第19章 決算整理（その2）	
26～33	4 現金過不足の整理		23	1 繰越試算表	
34～40	5 当座借越勘定の振替		24～30	2 8桁精算表	
41～47	6 費用の繰り延べ		31～35	3 帳簿の締切	
48～54	7 費用の見越し		36～46	4 財務諸表の作成	
				第20章 発展学修	
			47～50	1 有価証券の取引	
			51～54	2 株式会社の記帳	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 塩原 正美

科 目 名	貿易・流通論Ⅱ（ビジネス基礎Ⅱ）				
対 象 学 科	昼間部 国際アパレル科ビジネスコース 2年				
授 業 時 間 数	108時間（講義54時間、演習54時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	4
授業方針・概要	ビジネスに関する基礎的な知識と技術を習得させ、経済社会の一員としての望ましい心構えを身に付けさせるとともに、ビジネスの諸活動に適切に対応する能力と態度を育てる。				
到達目標(成果)	基礎的な内容を取り扱うとともに、単に知識や技術の習得にとどまらず、新聞、放送、インターネットなどの活用、経済活動の具体的な事例を取り上げたケーススタディやグループでの考察などを通して、経済社会の動向に着目させるようにする。 また、卒業後の就職先や進学先など進路についてのガイダンスを充実させるようにする。なお、経済の国際化の進展を踏まえ、基本的な用語は英語表記と合わせて指導し、英語表記に慣れ親しませるよう留意する。				
成績評価の方法	40%「知識・技能」・30%「思考・判断・表現」・30%「主体的に学習に取り組む態度」				
教 科 書	実教出版「ビジネス基礎」 自主教材				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～3	第1章 経済活動と流通		1～3	前期の復習	
4～7	第2章 ビジネスの種類		4～11	第10章 マーケティングの重要性	
8～15	第3章 小売業		11～18	第11章 資金調達	
16～22	第4章 卸売業		19～26	第12章 財務諸表の役割	
23～28	第5章 物流業		27～30	第13章 企業活動と税	
29～34	第6章 金融業		31～40	第14章 雇用	
35～37	第7章 情報通信業		41～43	第15章 売買取引の手順	
38～45	第8章 ビジネスと企業		44～47	第16章 代金決算	
46～54	第9章 マーケティング		48～54	第17章 ビジネス計算	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 奥 のり子

科 目 名		色彩学Ⅰ（色彩学Ⅰ）					
対 象 学 科		昼間部 ファッションクリエイティブ科 1年					
授 業 時 間 数		30時間（講義10時間、演習20時間）		配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要		テキストを使用して講義、演習を行う。					
到達目標(成果)		1.色彩の基本を学び、ファッションにおいて色彩の重要性を確認して、応用できるようにする。 2.色彩検定3級合格を目指す。					
成績評価の方法		次の基準により評価する。 ・出席率2/3以上のものを対象にした定期試験50％ ・制作課題30％ ・授業態度、姿勢20％					
教 科 書		色彩検定公式テキスト					
授 業 計 画							
前 期				後 期			
回 数	内 容			回 数	内 容		
1～3	色相環、トーンマップの制作			1～2	色彩検定試験対策、光と色（テキストP.10～）		
4	等色相面図（テキストP.32～39）			3～4	〃 色名（テキストP.138, 128）		
5	色の感情効果			5～6	〃 色彩		
6	暖色・中性色・寒色を使い分けてデザイン			7～8	〃 インテリアと色彩		
7	色の感情効果のプリント制作			9～10	イメージ配色（テキストP.104）		
8	色の視覚効果（テキストP.58～67）			11～12	イメージ配色のプリント制作（1）		
9～10	色彩調和・同一～補色（テキスト p.70～）			13～14	イメージ配色のプリント制作（2）		
11～12	トーン配色（テキストP.84～）			15	まとめ、復習		
13～14	アクセントカラー、グラデーション （テキスト92～）						
15	まとめ、復習						

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 奥 のり子

科 目 名		色彩学Ⅰ（色彩学Ⅰ）			
対 象 学 科		昼間部 ファッションビジネス科 1年			
授 業 時 間 数		30時間（講義10時間、演習20時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数 1
授業方針・概要		テキストを使用して講義、演習を行う。			
到達目標(成果)		1.色彩の基本を学び、ファッションにおいて色彩の重要性を確認して、応用できるようにする。 2.色彩検定3級合格を目指す。			
成績評価の方法		次の基準により評価する。 ・出席率2/3以上のものを対象にした定期試験50％ ・制作課題30％ ・授業態度、姿勢20％			
教 科 書		色彩検定公式テキスト			
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～3	色相環、トーンマップの制作		1～2	色彩検定試験対策、光と色（テキストP.10～）	
4	等色相面図（テキストP.32～39）		3～4	〃 色名（テキストP.138, 128）	
5	色の感情効果		5～6	〃 色彩	
6	暖色・中性色・寒色を使い分けてデザイン		7～8	〃 インテリアと色彩	
7	色の感情効果のプリント制作		9～10	イメージ配色（テキストP.104）	
8	色の視覚効果（テキストP.58～67）		11～12	イメージ配色のプリント制作（1）	
9～10	色彩調和・同一～補色（テキスト p.70～）		13～14	イメージ配色のプリント制作（2）	
11～12	トーン配色（テキストP.84～）		15	まとめ、復習	
13～14	アクセントカラー、グラデーション（テキスト92～）				
15	まとめ、復習				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 奥 のり子

科 目 名	色彩学Ⅰ（色彩学Ⅰ）				
対 象 学 科	昼間部 国際アパレル科ビジネスコース 1 年				
授 業 時 間 数	3 6 時間（講義 1 0 時間、演習 2 6 時間）	配当年次 学 期	1 年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	テキストを使用して講義、演習を行う。				
到達目標(成果)	1.色彩の基本を学び、ファッションにおいて色彩の重要性を確認して、応用できるようにする。 2.色彩検定3級合格を目指す。				
成績評価の方法	次の基準により評価する。 ・出席率2/3以上のものを対象にした定期試験50％ ・制作課題30％ ・授業態度、姿勢20％				
教 科 書	色彩検定公式テキスト				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1～3	色相環、トーンマップの制作	1～2	色彩検定試験対策、光と色（テキストP.10～）		
4	等色相面図（テキストP.32～39）	3～4	〃	色名（テキストP.138, 128）	
5	色の感情効果	5～6	〃	色彩	
6	暖色・中性色・寒色を使い分けてデザイン	7～8	〃	インテリアと色彩	
7	色の感情効果のプリント制作	9～10	イメージ配色（テキストP.104）		
8	色の視覚効果（テキストP.58～67）	11～12	イメージ配色のプリント制作（1）		
9～10	色彩調和・同一～補色（テキスト p.70～）	13～14	イメージ配色のプリント制作（2）		
11～12	トーン配色（テキストP.84～）	15～16	まとめ、復習（1）		
13～14	アクセントカラー、グラデーション（テキスト92～）	17～18	まとめ、復習（2）		
15～16	まとめ、復習（1）				
17～18	まとめ、復習（2）				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 寺本 敏夫

科 目 名	ファッションビジネスⅠ（POP広告Ⅰ）				
対 象 学 科	昼間部 国際アパレル科 1年				
授 業 時 間 数	72時間（講義50時間、演習22時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	製造・卸・小売業やサービス業等の広範囲な業種・業態で活用されているPOP広告の専門的な知識やスキルを身に付けて行きます。				
到達目標(成果)	基本ストロークの各文字・数字・記号・イラスト等から、具体的な各作品制作の応用までできるようになる。				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に作品80%、態度20%で評価する。				
教 科 書	公開経営指導協会発行 POP広告実技ワークブック				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～5	基本ストローク講義・実技		1～5	丸・袋・装飾文字講義・実技	
6～10	直線ライン講義・実技		6～10	ゴシック・ナール・明朝体講義・実技	
11～12	復習問題（1）		11～12	復習問題（4）	
13～17	曲線ライン講義・実技		13～17	ショーカード作成講義・実技（1）	
18～22	かな・カナ・数字講義・実技		18～22	ショーカード作成講義・実技（2）	
23～24	復習問題（2）		23～27	ショーカード作成講義・実技（3）	
25～28	漢字・アルファベット講義・実技（1）		28～29	復習問題（5）	
29～32	漢字・アルファベット講義・実技（2）		30～34	ポスター作成講義・実技	
33～34	漢字・アルファベット講義・実技（3）		35～36	復習問題（6）	
35～36	復習問題（3）				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 寺本 敏夫

科 目 名	リテールマーケティングⅠ（リテールマーケティングⅠ）				
対 象 学 科	昼間部 国際アパレル科 2年				
授 業 時 間 数	108時間（講義75時間、演習33時間）	配当年次 学 期	2 年 次 通 年	単位数	4
授業方針・概要	流通・小売業を始め、リテールマーケティングの知識やスキルを必要とする多様な業種・分野にも対応可能な力を身に付けて行きます。				
到達目標(成果)	小売業の類型が理解できるようになり、マーチャンダイジング・ストアオペレーション・マーケティング・経営管理の基本的な知識やスキルを身に付けることができるようになる。				
成績評価の方法	出席率2/3以上の者を対象に定期試験60%、態度20%、課題20%で評価する。				
教 科 書	成美堂出版 リテールマーケティング3級テキスト&問題集				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～7	小売業の類型		1～9	小売業の類型演習	
8～14	マーチャンダイジング		10～18	マーチャンダイジング演習	
15～21	ストアオペレーション		19～27	ストアオペレーション演習	
22～28	マーケティング		28～36	マーケティング演習	
29～35	商品管理		37～45	計数管理演習	
36～42	販売管理		46～54	経営管理演習	
43～49	計数管理				
50～54	経営管理				
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 川勝 麻子

科 目 名	ドレーピング				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 2 年				
授 業 時 間 数	6 0 時間（講義 2 時間、演習 5 8 時間）	配当年次 学 期	2 年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	ドレーピングについての基礎知識を学び、実践の技術を身につける。				
到達目標(成果)	トップス・ボトムスなど様々な形をドレーピングできるようにする。				
成績評価の方法	次の基準により評価する。 ・出席率2/3以上のものを対象にした定期試験50％ ・制作課題40％ ・授業態度、姿勢10％				
教 科 書	一般財団法人 日本ファッション教育振興会 パターンメイキング技術検定3級テキスト				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～6	工業用ボディーにラインを入れる		1～10	原型ドレーピング	
	ドレーピングの基礎知識			再組立て	
	シーチングの扱いについて				
			11～23	衿元ギャザーブラウスのドレーピング	
7～14	袖・衿のバリエーション (1)			再組立て	
15～22	袖・衿のバリエーション (2)				
			24～30	胸元ドレープブラウスのドレーピング	
23～26	タイトスカート ドレーピング			再組立て	
27～30	フレアースカート ドレーピング				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 川勝 麻子

科 目 名	パターンメイキング 理論Ⅱ （パターンメイキング 理論Ⅱ）				
対 象 学 科	夜間部 ファッションクリエイティブ科 2 年				
授 業 時 間 数	3 4 時間（講義 2 時間、演習 3 2 時間）	配当年次 学 期	2 年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	パターンメイキング技術検定3級合格を目指し、過去問題を中心に演習をする。 パターンメイキングとトワル組み立ての実習を重ね、効率よく作業ができるようにする。				
到達目標(成果)	パターンメイキング技術検定3級合格を目指す。				
成績評価の方法	次の内容を評価する。（出席率2/3以上のものを対象にした定期試験100%） ・筆記 ・縮尺製図 ・実物大製図 ・トワル				
教 科 書	パターンメイキング技術検定3級ガイドブック パターンメイキング技術検定3級試験問題				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～3	パターン製図（1）		1～6	筆記試験対策（2）	
4～6	パターン製図（2）		7～12	実技試験対策（2）	
7～9	パターン製図（3）		13～17	応用パターン製図	
10～14	筆記試験対策（1）				
15～17	実技試験対策（1）				

【経 歴】

氏 名 徳本瑞穂

科 目 名	マーチャンダイジングⅡ（店舗企画Ⅱ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	30時間（講義15時間、演習15時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	前期は仮想の店舗計画をチームで行い発表する。 後期は個人で店舗を企画する。				
到達目標(成果)	①チームでの作業での積極性と有意義な協議ができる ②A Iを使いこなす ③計数（粗利率、坪効率など）を学ぶ ④プレゼンテーション能力を体得する				
成績評価の方法	① 課題・発表30％ ②出席日数30％ ③授業態度20％ ④定期試験20％				
教 科 書	メゾンA I ファッションビジネスⅡ				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	オリエンテーション		1	店舗企画2	市場調査
2	マーチャンダイジング基本復習		2～13		場所の確認
3～13	店舗企画	場所の確認			市場分析
		市場分析			イメージマップ
		イメージマップ作成			ターゲット
		ターゲット			コンセプト
		コンセプト			競合調査
		ポジショニング			仕入れ
		仕入れ			商品値入
		商品値入			計数
		計数			イベントカレンダー
		イベントカレンダー作成			タグデザイン制作
		店舗内装部分イメージ	14～15	↓	発表
		ディスプレイイメージ			
14～15	↓	発表			

経歴

氏 名 徳本瑞穂

科 目 名	雑貨ビジネス（雑貨ビジネス）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	90時間（講義80時間、演習10時間）		配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数 3
授業方針・概要	服飾雑貨のそれぞれの特長・時代性を知り、扱い方、コーディネートを学ぶ。				
到達目標(成果)	①服飾雑貨の知識を得る ②服飾雑貨の産業を知る ③雑貨のトレンドを理解し服とのコーディネートを考える				
成績評価の方法	①出席日数30％ ②授業態度30％ ③授業中の小テスト20％ ④レポート20％				
教 科 書	①ファッションデザインテクニック（高村是州）②洋服地の辞典③服飾辞典				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	オリエンテーション		1～2	市場調査	
2～3	市場調査		3～25	雑貨の素材知識 革	
4～43	雑貨知識と産業	ネクタイ			ウール
		ハンカチ			毛皮
		靴下			天然繊維
		帽子			化学繊維
		バッグ			表面加工
		手袋・ベルト			表示
		靴	26～30	雑貨トレンド	
		宝飾品	31～35	デザイン史と雑貨	
		アクセサリ	36～40	カルチャーと雑貨	
	↓	眼鏡・傘	41～45	雑貨と店舗	
44～45	レポート発表				

【経 歴】

氏 名 徳本瑞穂

科 目 名	ファッションデザインⅠ（ファッションデザインⅠ）				
対 象 学 科	夜間部 ファッションクリエイティブ 科 2年				
授 業 時 間 数	68時間（講義18時間、演習50時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	①ファッションデザインの基礎知識を学ぶ ②スタイル画、ハンガーイラストを学ぶ				
到達目標(成果)	①アパレル業界におけるデザイナーの業務を理解する。 ②素材を知り、表現方法を習得する。 ③短時間でスタイル画を描けるようにする。 ④ハンガーイラストが描ける。				
成績評価の方法	①出席日数30％ ②課題提出30％ ③スタイル画の完成度20％ ④デザイン発想20％				
教 科 書	①ファッションデザインテクニック（高村是州）②洋服地の辞典③服飾辞典				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	オリエンテーション	1～4	着色を学ぶ		
2～4	ファッションデザインの基礎	5～7	ファッションの歴史		
5～7	アイテムの知識	8～11	民族衣装の知識		
8～11	スタイル画 基本プロポーション	12～15	デザインの知識（黄金分割 他）		
12～15	スタイル画 ポーズバリエーション	16～19	テーマから発想デザイン（ユニホーム）		
16～19	ハンガーイラスト描き方 基本	20～24	テーマから発想デザイン（世代別）		
20～24	ハンガーイラスト描き方 アイテム別	25～28	テーマから発想デザイン（舞台衣装）		
25～28	イメージマップ知識と制作	29～30	アイテム別デザイン		
29～30	素材の知識	31～34	プレゼンテーション		
31～34	リメイク制作				

【経 歴】

氏 名 德本瑞穂

科 目 名	ファッションデザインⅠ（ファッションデザインⅠ）				
対 象 学 科	夜間部 ファッションクリエイティブ 科 2年				
授 業 時 間 数	140時間（講義35時間、演習105時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	
授業方針・概要	①ファッションデザインの基礎知識を学ぶ ②スタイル画、ハンガーイラストを学ぶ				
到達目標(成果)	①アパレル業界におけるデザイナーの業務を理解する。 ②素材を知り、表現方法を習得する。 ③短時間でスタイル画を描けるようにする。 ④ハンガーイラストが描ける。				
成績評価の方法	①出席日数30％ ②課題提出30％ ③スタイル画の完成度20％ ④デザイン発想20％				
教 科 書	①ファッションデザインテクニック（高村是州）②洋服地の辞典③服飾辞典				

授 業 計 画

前 期		後 期	
回 数	内 容	回 数	内 容
1	オリエンテーション	1～12	着色を学ぶ
2～7	ファッションデザインの基礎	13～16	ファッションの歴史
8～17	アイテムの知識	17～20	民族衣装の知識
18～27	スタイル画 基本プロポーション	21～24	デザインの知識（黄金分割 他）
28～37	スタイル画 ポーズバリエーション	25～33	テーマから発想デザイン（ユニホーム）
38～42	ハンガーイラスト描き方 基本	34～42	テーマから発想デザイン（世代別）
43～47	ハンガーイラスト描き方 アイテム別	43～51	テーマから発想デザイン（舞台衣装）
48～53	イメージマップ知識と制作	52～62	アイテム別デザイン
54～61	素材の知識	63～70	プレゼンテーション
62～70	リメイク制作		

【経歴】

2026年度 シラバス

氏 名 末包 正博

科 目 名	パソコンスキルⅠ（オフィスソフトⅠ）				
対 象 学 科	昼間部 国際アパレル科 1年				
授 業 時 間 数	72時間（講義48時間、演習24時間）	配当年次 学 期	1 年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	学内ネットワーク環境におけるパソコンの操作を通じて、Windowsパソコンの基本操作を学習する。 Microsoft Wordの講義及び演習を行い、Word文書の操作を学習する。 日本語タイピング練習を行い、タイピング及び日本語の理解を向上する。 ビジネス文書作成の練習を行う。				
到達目標(成果)	Windowsパソコンの一般的な操作を理解し、ビジネスにおいて活用できる。 Word文書の新規作成、修正等が自由に行え、ビジネス文書作成も行える。 日本語キーボードでのタイピングが自由に行え、ビジネスでも利用できる。				
成績評価の方法	定期試験：60％ Word操作試験：20％ 授業態度・姿勢：20％				
教 科 書	技術評論社：留学生のためのかんたんWord（入門）				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	パソコン室及びPC使用ルール説明、スキルチェック、授業内容、成績評価説明		1～3	Word教育（グラフィック要素1）	
2～5	Windows、パソコン操作説明		4～6	Word教育（グラフィック要素2）	
6～9	Word教育（基礎）		7～9	Word教育（グラフィック要素3）	
10～14	Word教育（入力操作の基本）		10～12	Word教育（はがきの作成）	
15～18	Word教育（文字と段落の書式）		13～15	Word教育（スマートアート）	
19～22	Word教育（箇条書き）		16～18	Word教育（レイアウトの工夫）	
23～26	Word教育（表の作成）		19～21	Word操作（長文の作成に便利な機能）	
27～28	ビジネス文書説明		22～24	Word操作（グリーティングカード）	
29～30	Word操作試験		25～27	Word操作（文書作成の応用1）	
31～36	まとめ、復習		28～30	Word操作（文書作成の応用2）	
			31～36	まとめ、復習	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 末包 正博

科 目 名	パソコンスキルⅡ（オフィスソフトⅡ）				
対 象 学 科	昼間部 国際アパレル科 2年				
授 業 時 間 数	36時間（講義28時間、演習8時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	学内ネットワーク環境におけるパソコンの操作を通じて、Windowsパソコンの基本操作を学習する。 Microsoft Excelの講義及び演習を行い、Excel文書の操作を学習する。 日本語タイピング練習を行い、タイピング及び日本語の理解を向上する。 ビジネス資料作成の練習を行う。				
到達目標(成果)	Windowsパソコンの一般的な操作を理解し、ビジネスにおいて活用できる。 Excelの表作成、グラフ作成、データ分析等が自由に行え、ビジネスで使用出来る資料の作成も行える。 日本語キーボードでのタイピングが自由に行え、ビジネスでも利用できる。				
成績評価の方法	定期試験：60％ Excel操作試験：20％ 授業態度・姿勢：20％				
教 科 書	技術評論社：留学生のためのかんたんExcel（入門）				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	パソコン室及びPC使用ルール再説明、スキルチェック、授業内容、成績評価説明	1～2	Excel教育（グラフ機能）		
2	Windows、パソコン操作説明	3～5	Excel教育（棒グラフ、折れ線グラフ等）		
3～4	Excel教育（基礎）	6～8	Excel教育（シート間の参照と画像・図形の挿入）		
5～6	Excel教育（セル操作の基本）	9～11	Excel教育（関数と数式の基本）		
7～8	Excel教育（セルの編集）	12～14	Excel教育（条件分岐と論理式）		
9～10	Excel教育（表の編集）	15～17	Excel操作（データの抽出・並べ替え）		
11～12	Excel教育（式と計算の基本）	18	まとめ、復習		
13～14	Excel教育（相対参照・絶対参照）				
15～16	Excel教育（表と式の計算）				
17	Excel操作試験				
18	まとめ、復習				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 末包 正博

科 目 名	パソコンスキルⅠ（インターネットビジネスⅠ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義40時間、演習20時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	Windowsパソコンの基本操作を学習する。 Microsoft office（Word Excel PowerPoint）の講義及び演習を行い、ビジネスで使用する文書、資料の作成を学習する。 タイピング練習を行いタイピングスキルを向上する。 PowerPoint作成及び発表を通じて、プレゼン技術向上を図る。				
到達目標(成果)	Windowsパソコンの一般的な操作を理解し、ビジネスにおいて活用できる。 Word Excel PowerPointでビジネスで使用する文書、資料の作成ができる。 日本語キーボードでのタイピングが自由に行え、スピード、正確性においてビジネスでも使用できるようにする。				
成績評価の方法	定期試験：80％ 授業態度・姿勢：20％				
教 科 書	FOM出版：よくわかるWord2024 & Excel2024 & PowerPoint2024				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	パソコン室及びPC使用ルール再説明、スキルチェック、授業内容、成績評価説明		1～3	PowerPoint教育（プレゼン）	
2	インターネット、ネットビジネス		4～6	Excel教育（基本）	
3～5	Word教育（基本）		7～9	Excel教育（データ入力）	
6～8	Word教育（文書作成）		10～12	Excel教育（表作成）	
9～11	Word教育（表現力のある文書作成）		13～15	Excel教育（グラフ作成）	
12～14	Word教育（表のある文書）		16～18	Excel教育（データ分析）	
15～17	PowerPoint教育（基本）		19	アプリ間データ連携	
18～20	PowerPoint教育（プレゼン作成）		20～24	まとめ、復習	
21～23	PowerPoint教育（スライドショー）		25～27	総合問題（1）	
24～26	PowerPoint教育（グループワーク）		28～30	総合問題（2）	
27～30	まとめ、復習				

【経 歴】

2025年度 シラバス

氏 名 東 重美

科 目 名	服装史Ⅰ（トレンド流行論Ⅰ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義 20コマ、演習 40コマ）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	20世紀及び20世紀以前のファッションの歴史を知る事で、これからの流行がどのように変化していくのか分析力を養う。 映像で確認をしながら20世紀に確立したファッション業界について学ぶ。 コレクションの写真を使いトレンド分析の方法を学ぶ。				
到達目標(成果)	1. 今なお続くブランドの成り立ちを習得 2. 歴史と共に変化をするファッション、世の中の動きとファッションの変化を習得 3. ファッションデザインの分析力をマップを作り習得 4. サステナブルについて学びファッションとサステナブルの密接な関わりを習得				
成績評価の方法	出席率70%以上の者に定期試験50%、授業態度25%、課題及びレポート25%で評価				
教 科 書	自作のパワーポイント資料 自作コレクション写真				

授 業 計 画			
前 期		後 期	
回 数	内 容	回 数	内 容
1～2	PC/授業内容の説明、流行とは何か	1	PC/サステナブルについて
3～4	教室/文化の始まりと衣服の始まり	2～3	PC/サステナブルブランドを作る
5～6	PC/コレクショントレンドマップを作る	4～5	PC/サステナブルブランドを作る
7～8	PC/コレクショントレンドマップを作る	6～7	PC/サステナブルブランドを作る
9～10	教室/中世のファッション	8～9	PC/サステナブルブランドを作る
11～12	PC/コレクショントレンドマップを作る	10	PC/サステナブルブランドを作る 講評会
13～14	PC/コレクショントレンドマップを作る	11～12	教室/イヴサンローラン
15～16	PC/コレクショントレンドマップを作る	13～14	教室/ファッションと映画とミニスカート
17～18	PC/コレクショントレンドマップを作る	15～16	教室/ピエールカルダンとジバンシー
19～20	PC/コレクショントレンドマップを作る	17～18	教室/ヒッピー文化とグランジ、ボヘミアン
21～22	教室/1900年～デザインとポールポアレ	19～20	教室/DCファッションとボディーコンシャス
23～24	PC/コレクショントレンドマップを作る	21～22	教室/イタリアのファッションとトラッド
25～26	PC/マップの評価会	23～24	PC/1900年代のデザイナー1人を選び歴史まとめる
27～28	教室/シャネルとマドレーヌ・ヴィオネ/スキャパレリ	25～26	PC/1900年代のデザイナー1人を選び歴史まとめる
29～30	教室/第二次世界大戦/ディオールとバレンシアガ	27～28	教室/コングロマリットとファストファッション
		29	流行はどのようにつくられるのか
		30	PC/1900年代のデザイナー1人を選び歴史まとめる

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 東 重美

科 目 名		テキスタイル （テキスタイル）				
対 象 学 科		昼間部 ファッションビジネス科 2 年				
授 業 時 間 数		30 時間（講義10コマ、演習 20コマ）	配当年次 学 期	2 年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要		繊維の基礎を学び、服地の特徴や機能が服にどのように活かされているかを知る 実際に素材を触りながらそれぞれの素材の風合いを確認をして理解する 素材の表面感の違いを実際にみながら確認をして理解する				
到達目標(成果)		1. 繊維の種類を習得 2. 触ることで素材の風合いと特徴を修得 3. テキスタイルの特徴を学び、テキスタイルと服の関係を習得 4. 現在のテキスタイルの流行と機能を習得				
成績評価の方法		出席率70%以上の者を対象に、授業態度・姿勢 5 0 %、課題 5 0 %で評価する。				
教 科 書		自作のパワーポイント資料 / 生地サンプル				
授 業 計 画						
前 期			後 期			
回 数	内 容		回 数	内 容		
1	繊維について小テスト		1～2	素材見本帳を作る		
2	繊維の分類と種類		3～4	綿のテキスタイルの種類		
3	綿の特徴(素材を触り確認)		5～6	ウールのテキスタイルの種類		
4	麻の特徴(素材を触り確認)		7～8	合繊素材のテキスタイルの種類		
5	羊毛の特徴(素材を触り確認)		9～10	ニットのテキスタイルの種類		
6	絹の特徴(素材を触り確認)		11	テキスタイルの加工について		
7	レーヨン/キュプラの特徴(素材を触り確認)		12～13	機能性素材について		
8	モダール/リヨセル/トリアセートの特徴		14～15	サステナブル素材		
9	ナイロンの特徴(素材を触り確認)					
10	ポリエステルの特徴(素材を触り確認)					
11	それぞれ素材の違いを確認					
12	織物とは何か					
13	織物とは何か（コースターを織る）					
14	織物とは何か（コースターを織る）					
15	ニットとは何か					

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 東 重美

科 目 名	アパレル流通論（トレンド流行論）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	30時間（講義10コマ、演習 20コマ）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	20世紀及び20世紀以前のファッションの歴史を知る事で、これからの流行がどのように変化していくのか分析力を養う。 映像で確認をしながら20世紀に確立したファッション業界について学ぶ。				
到達目標(成果)	1. 今なお続くブランドの成り立ちを習得 2. 歴史と共に変化をするファッション、世の中の動きとファッションの変化を習得 3. ファッションデザインの分析力をマップを作り習得				
成績評価の方法	出席率70%以上の者に定期試験50%、授業態度25%、課題及びレポート25%で評価				
教 科 書	自作のパワーポイント資料 自作コレクション写真				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	授業内容の説明、自己紹介		1～3	デザイナー史をPCを使いまとめる	
2	文化の始まりと衣服の始まり		4	講評会	
3	中世～豪華服飾の時代		5	流行はどのようにしてつくられるのか	
4	1900年ポールポアレとフォルチュニユイ		6～9	PCを使いコレクショントレンドマップ作成	
5	1910年～シャネル		10	講評会	
6	1920年～マドレーヌ・ヴィオネ		11～12	サステナブルについて講義	
7	1930年～エリザ・スカパレリ		13～14	PCを使いサステナブルブランドを作る	
8	1930年～第二次世界大戦中の女性達		15	講評会	
9	1950年～クリスチャン・ディオール				
10	バレンシアガ				
11	イブ・サンローラン				
12	ファッションと映画				
13	ピエールカルダン/ジバンシー				
14	1960年～ヒッピー文化				
15	1970年～日本人デザイナー				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 栗林 恵

科 目 名	縫製基礎実習（基礎縫製）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義2時間・実習58時間）	配当年次 学 期	1年次 通年	単位数	2
授業方針・概要	服の構成・構造を理解して、服づくりに必要な知識と基礎的な技術を身につける				
到達目標(成果)	1.基本的な手縫いの制作技術を身につけることができる。 2.基本的なボタン付けの制作技術を身につけることができる。 3.基本的なファスナー付けの制作技術を身につけることができる。 4.基本的なポケットの制作技術を身につけることができる。				
成績評価の方法	課題提出70%、出席率20%、授業態度10%で評価する。				
教 科 書	文杉野学院「基礎テキスト」				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	ぐし縫い・半返し・星止め・一目落とし		1～2	コンシールファスナー（P.176）	
3～4	普通まつり・たてまつり・奥まつり		3～4	見返し始末（P.116）	
5～6	ボタン類・前かん類・門		5～6	見返し始末どんでん	
7～12	定規入れの制作		7～12	箱ポケット（P.48）	
13～18	ファスナー（P.171）、ベント（P.214～）		13～18	玉縁ポケット2種（P.42～47）	
19～20	シームポケット（P.60/P.80）		19～23	フラップポケット2種（P.55/P.85～87）	
21～24	脇切り替えポケット2種（P.58～59）		24～30	ステッチ無ポケット	
25～26	剣ぼろ（P.188）、スラッシュ（P.191）				
27～30	台衿つきシャツカラー（P.102）				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 栗林 恵

科 目 名	服飾造形Ⅰ（服飾造形Ⅰ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	210時間（講義3時間、実習207時間）	配当年次 学 期	1年次 通年	単位数	7
授業方針・概要	服の構成・構造を理解して、服づくりに必要な知識と基礎的な技術を身につける				
到達目標(成果)	* 基本のタイトスカートの制作技術を身につけることができる。 * 基本のパンツの制作技術を身につけることができる。 * 基本のシャツの制作技術を身につけることができる。 * デザインしたワンピースの制作技術を身につけることができる。 * 基本のテーラードジャケットの制作技術を身につけることができる。				
成績評価の方法	課題提出70％、出席率20％、授業態度10％で評価する。				
教 科 書	文化出版局「服飾造形講座スカート・パンツ、ブラウス・ワンピース、 ジャケット・ベスト」				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	必要な道具説明、年間スケジュール	1～14	ワンピーストワル・補正・修正		
2～15	採寸（身体の計り方 原型作り）	15～36	＜ワンピース制作＞		
16～22	スカートトワル		裁断・印付け・本縫い・仕上げアイロン		
23～44	＜スカート制作＞	37～58	ジャケットトワル・補正・修正		
	裁断・印付け・本縫い・仕上げアイロン		＜ジャケット制作＞		
45～52	パンツトワル	59～105	裁断・印付け・本縫い・仕上げアイロン		
53～74	＜パンツ制作＞				
	裁断・印付け・本縫い・仕上げアイロン				
75～82	シャツトワル				
83～105	＜シャツ制作＞				
	裁断・印付け・本縫い・仕上げアイロン				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 栗林 恵

科 目 名		縫製基礎実習（基礎縫製）			
対 象 学 科		夜間部 ファッションクリエイティブ科 1年			
授 業 時 間 数		102時間（講義6時間、実習96時間）	配当年次 学 期	1年次 通年	単位数 3
授業方針・概要		服の構成・構造を理解して、服づくりに必要な知識と基礎的な技術を身につける			
到達目標(成果)		* 基本のタイトスカートを制作する。 * 基本のパンツを制作する。 * 基本のシャツを制作する。 * デザインしたワンピースを制作する。 * 基本のテーラードジャケットを制作する。			
成績評価の方法		課題提出70%、出席率20%、授業態度10%で評価する。			
教 科 書		文化出版局「服飾造形講座スカート・パンツ、ブラウス・ワンピース、ジャケット・ベスト」、杉野学園 基礎テキスト			
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	服作りに必要な用具説明		1～10	シャツトワル制作 試着・補正	
3～4	採寸 服作りの為の計り方 原型を作る		11～15	シャツ制作	
5～10	ミシンの構造 取り扱い ミシンに慣れる		16～25	ワンピーストワル制作 試着・補正	
11～15	基本的なミシン縫い 縫い代の始末を学ぶ		26～30	ワンピース制作	
16～25	スカートトワル制作 試着・補正		31～35	ジャケットトワル制作 試着・補正	
26～30	スカート（裏地有）制作		36～40	ジャケットパターンメイキング	
31～40	パンツトワル制作 試着・補正		41～45	ジャケット制作	
41～51	パンツ制作		46～51	ファッションショーに向けて付属品制作	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 渡邊 裕子

科 目 名	マーチャンダイジングⅠ（マーチャンダイジングⅠ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義50時間、演習10時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	ファッションビジネスと店舗の営みの学習。 店舗運営の考察、店舗企画の提案を学習。 店舗と商品企画の提案を考察する。 プレゼンテーション能力の研究。				
到達目標(成果)	シーズンごとの商品を構成、考察できる。 店舗内の商品ディスプレイ（配置）を企画ができる。 小売企業の年間スケジュール企画表の作成ができる。 自己考察する企画表をプレゼンテーション（発表）できる。				
成績評価の方法	次の基準により評価する。 ・出席率2/3以上のものを対象にした定期試験50％ ・課題の制作物及びレポート20％ ・プレゼンテーション（発表）20％ ・授業態度10％				
教 科 書	ファッション用語辞典、マーケット基礎、素材辞典、 ファッションビジネス（日本ファッション教育振興協会）				
授 業 計 画					
前 期			ン グ		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	オリエンテーション、授業内容に関して説明		1～3	店舗運営、商品仕入計画基礎学習②	
3～4	ファッション空間に対する産業分類		4～6	アイテムの研究とアイテムの構成	
5～8	店舗イメージの研究		7～9	ターゲット（消費者）とアイテムの マッチング研究	
9～11	シーズンのアイテム・コーディネート企画		10～13	アイテム別の組み合わせ研究	
12～15	商品群の政策計画書の研究		14～17	生産市場と商品政策の研究	
16～20	商品政策と時事問題及びSDG'Sの研究		18～21	店舗配置デザインの研究	
21～24	イベント特徴の研究		22～23	アパレル分類、業界分類の学習	
25～26	ショーイング分類の学習		24～25	繊維ファッション産業分類の学習	
27～28	店舗ディスプレイ効果の研究		26～28	ロールプレイング基本学習	
29～30	店舗運営、商品仕入計画基礎学習①		29～30	全講義のまとめ、復習、ノート提出	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 渡邊 裕子

科 目 名		店舗企画Ⅰ（店舗企画Ⅰ）					
対 象 学 科		昼間部 ファッションビジネス科 1年					
授 業 時 間 数		60時間（講義15時間、演習45時間）		配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要		店舗での商品とブランド性をプロデュース、研究する。 生産と商品計画の流れを消費者に提案できるよう考察する。 自己のプロデュース研究をプレゼンテーションできる能力の研究をする。					
到達目標(成果)		生産商品の計画を考察できる。 自らのコンセプトを立案できる。 コンセプトの企画表を制作し、プレゼンテーションができる。 企画表の表現力を、付ける、完成度をあげる。					
成績評価の方法		次の基準により評価する。 ・出席率2/3以上20％ ・課題、ファイル制作30％ ・プレゼンテーション30％ ・グループワーク貢献度10％ ・授業態度10％					
教 科 書		ファッション用語辞典、マーケット基礎、素材辞典、世界美術大全集/西洋編					
授 業 計 画							
前 期				ン グ			
回 数	内 容			回 数	内 容		
1～2	授業内容に関して説明			1～4	No2 店舗計画と商品仕入計画書の作成		
3～5	歴史上でファッションブランドとの関係学習			5～8	シーズンごとブランド特徴の打ち出し研究		
6～9	ブランドのイメージ研究			9～12	ブランドコンセプトの研究と企画書制作		
10～12	イメージの特徴研究			13～16	コンセプトと時事問題との関係学習		
13～15	ターゲットとアイテムのブランドイメージ研究			17～20	商品ロゴ（マーク）計画の研究、制作		
16～18	イベントとブランドのマッチング研究			21～23	E C事業の関係から特別講義		
19～22	ブランド企画書制作学習/特別講義			24～26	講義まとめ、グループ討論		
23～26	市場調査とネット仮想研究			27～28	店舗ブランドのプレゼンテーション		
27～28	ブランド効果研究/ディスカッション			29～30	全講義のまとめ、復習、課題提出		
29～30	No1、商品仕入計画学習						

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 畠山 靖子

科 目 名	ファッション販売Ⅱ（ファッション販売Ⅱ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	60時間（講義40時間、演習20時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	講義は教材を使い多様化している専門店、ファストファッション、ラグジュアリーショップなどを学び、接客技術や商品知識を身につける。				
到達目標(成果)	1. ファッション販売2級合格を目指す。 2. デジタルマーケティングを理解し購買環境の変化対応に備えることを目指す。 3. グローバルに対応した商品やサービスの知識を習得することを目指す。				
成績評価の方法	出席日数2/3以上の者を対象に定期試験50%、授業態度・姿勢10%、演習20%課題提出10%で評価する。				
教 科 書					
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	オリエンテーション		31～32	副資材の知識	
3～4	販売スタッフへの期待		33～34	サイズの知識	
5～6	販売スタッフの役割		35～36	市場の変化とVMD	
7～8	販売に必要な情報		37～38	店舗コンセプトの具体化とVMD	
9～10	顧客づくりの重要性と管理術		39～40	VMD計画の実施	
11～12	お客様に関する知識		41～42	商品陳列の構成方法	
13～14	コーディネート提案		43～44	VPとPPで展開する演出技法	
15～16	服飾雑貨の販売技術		45～46	色彩と照明	
17～18	クレームの対応		47～48	商品分類と売り場の編集	
19～20	衣類のお手入れ		49～50	売り場の編集	
21～22	お直し		51～52	業態別VMDの特徴	
23～24	外国人客への接客		53～54	マーチャンダイジングの知識と実践	
25～26	AIと接客		55～56	リテールマーチャンダイジング	
27～28	素材の種類と主要アイテム		57～58	デジタルマーケティング	
29～30	まとめ、復習		59～60	まとめ、復習	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 畠山 靖子

科 目 名	ロールプレイⅡ（ロールプレイⅡ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	90時間（講義30時間、演習60時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	3
授業方針・概要	講義はディスカッションやロールプレイング、グループワークを行い対面接客になれることを意識する。				
到達目標(成果)	1. ロールプレイングコンテストを行い、より実践に近い接客技術を身に付けることを目指す。 2. お直し方法や接客のご案内、ラッピング方法を身につけることを目指す。 3. ロールプレイングを通してコミュニケーション能力向上を目指す。				
成績評価の方法	出席日数2/3以上の者を対象に実技50%、授業態度・姿勢10%、演習20%、課題提出10%で評価する				
教 科 書	なし				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	オリエンテーション		46	授業振り返り	
3～4	一年次ロールプレイングの振り返り		47～48	ロールプレイング	
5～6	お直し、ラッピング方法		49～50	まとめ、復習	
7～8	ロールプレイング		51～52	インスタライブ練習	
9～10	お客様にとって店とは・お客様について		53～54	インスタライブ練習	
11～12	ロールプレイング		55～56	インスタライブ本番	
13～14	振り返り		57～58	まとめ、復習	
15～16	ファッション店舗のマーケティング		59～60	販売員の基本マナー	
17～18	情報収集の目的と必要性		61～62	ロールプレイング	
19～20	販売業務と付帯業務		63～64	授業振り返り	
21～22	ロールプレイング		65～66	ロールプレイング	
23～24	振り返り		67～68	ロールプレイング大会リハーサル	
25～26	インスタライブ練習		69～70	ロールプレイング大会予選会	
27～28	インスタライブ練習		71～72	ロールプレイング大会予選会	
29～30	インスタライブ本番		73～74	ロールプレイング大会本番	
31～32	振り返り		75～76	まとめ、復習	
33～34	ロールプレイング		77～78	お直し	
35～36	ロールプレイング		79～80	ロールプレイング	
37～38	まとめ、復習		81～82	まとめ、復習	
39～40	ロールプレイング		83～84	レジ、お包み、おたたみ方法	
41～42	ロールプレイング		85～86	ロールプレイング	
43～45	まとめ、復習		87～88	まとめ、復習	
			89～90	まとめ、復習	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 畠山 靖子

科 目 名	ロールプレイⅠ（ロールプレイⅠ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義20時間、演習40時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	販売に必要な知識、技術を学び、ディスカッションやロールプレイングを行い現場に立った時の即戦力なる力をつける。そのために語彙力を引き出し、ロールプレイングで接客を体験、お互いのレベルを高めあうことを目指す。				
到達目標(成果)	1. ロールプレイングを通して即戦力になる販売員を目指す。 2. 語彙力を身につけるためにグループディスカッションを行い販売の基本となる知識や技術を学ぶことを目指す。 3. 言葉遣いを学び社会人に必要なスキルを身につけることを目指す。				
成績評価の方法	出席日数2/3以上の者を対象に実技50%、授業態度・姿勢10%、演習20%、課題提出10%で評価する				
教 科 書					
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	オリエンテーション		31～32	印象ゲーム	
3～4	販売員とは		33～34	授業振り返り	
5～6	第一印象		35～36	ロールプレイング	
7～8	笑顔の作り方		37～38	授業振り返り	
9～10	ロールプレイング		39～40	ロールプレイング	
11～12	先輩からのメッセージを聞いて		41～42	感じのよい販売員（FA）とは	
13～14	授業振り返り		43～44	接客サービスとは	
15～16	伝言ゲーム		45～46	ロールプレイング	
17～18	ロールプレイング		47～48	販売員の基本マナー	
19～20	伝わるように伝えるには		49～50	ロールプレイング	
21～22	ロールプレイング		51～52	授業振り返り	
23～24	ディスカッション		53～54	ロールプレイング	
25～26	授業振り返り		55～56	授業振り返り	
27～28	コンセンサス		57～58	ロールプレイング	
29～30	授業振り返り		59～60	まとめ、復習	
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 畠山 靖子

科 目 名	ファッション販売Ⅰ（ファッション販売Ⅰ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義35時間、演習25時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	講義はファッション販売となる知識や技術を学ぶ。主にファッションの歴史、シルエット、マーケティングの流れを教材を使い助言。プリントを活用し学生が復習を行い身につける。				
到達目標(成果)	1. ファッション販売3級合格を目指す。 2. 販売知識、技術、基本マナーを学び理解することを目指す。 3. 商品知識、品質表示を学び身につけ理解することを目指す。				
成績評価の方法	出席日数2/3以上の者を対象に定期試験50%、授業態度・姿勢10%、演習20%課題提出10%で評価する。				
教 科 書	一般社団法人日本ファッション教育振興協会出版 ファッション販売3級				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	オリエンテーション		31～32	販売スタッフの基本マナー	
3～4	ファッション販売知識（ファッションと		33～34	購買心理の理解	
5～6	販売スタッフに望まれる5つの力		35～36	買い物の仕方	
7～8	ファッション小売業の業種・業態）		37～38	接客の基本とコンサルティングセールス	
9～10	お客様にとって店とは・お客様について		39～40	包装、贈答マナー	
11～12	ライフスタイルショップの販売知識		41～42	インナーウェアの知識	
13～14	マーケティングの基礎知識		43～44	服飾雑貨	
15～16	ファッション店舗のマーケティング		45～46	素材の種類と加工	
17～18	情報収集の目的と必要性		47～48	シルエットの知識	
19～20	販売業務と付帯業務		49～50	衣服の構成とディテール	
21～22	備品管理		51～52	柄の種類と特徴	
23～24	商品管理		53～54	色彩と配色の知識	
25～26	店舗係数知識		55～56	サイズの知識	
27～28	キャリアプラン		57～58		
29～30	まとめ、復習		59～60	まとめ、復習	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 畠山 靖子

科 目 名	プロダクト知識Ⅰ（商品知識Ⅰ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1年				
授 業 時 間 数	30時間（講義20時間、演習10時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	講義は教材を使い造形知識、品質表示の知識を学ぶ。プリントを活用し学生が復習を行い身につける。				
到達目標(成果)	1. ファッションビジネス3級合格を目指す。 2. 繊維の基礎知識を身につけ理解することを目指す。 3. 品質表示、サイズの知識を身につけ理解することを目指す。				
成績評価の方法	出席日数2/3以上の者を対象に定期試験50%、授業態度・姿勢10%、演習20%課題提出10%で評価する。				
教 科 書	一般社団法人日本ファッション教育振興協会出版 ファッションビジネス3級				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	オリエンテーション	16	サイズの知識		
2	ファッション、デザインの定義と特性	17	繊維、糸の知識		
3	衣服とアパレルデザインの基礎知識	18	ニットの知識		
4	繊維とアパレルの基礎知識	19	ファッションデザイン		
5	ファッションコーディネート	20	デザイン画と製品図の理解		
6	コーディネートの基礎知識	21	デザインと機能		
7	ファッションスタイリング	22	色彩基礎知識		
8	ビジネスにおけるスタイリング提案	23	柄の知識		
9	ディスプレイ知識	24	ファッション、エンジニアリング		
10	ファッション商品知識	25	復職造形に関する基礎知識		
11	アパレルアイテムの知識	26	パターンに関する基礎知識		
12	シルエットの知識	27	アパレル製造の基礎知識		
13	ディティールの知識	28	毛皮の基礎知識		
14	品質、品質表示の知識	29	アパレルに求められる機能		
15	まとめ、復習	30	まとめ、復習		
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 畠山 靖子

科 目 名	ファッションビジネスⅠ（ファッションビジネスⅠ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1年				
授 業 時 間 数	60時間（講義35時間、演習25時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	講義はファッション販売となる知識や技術を学ぶ。主にファッションの歴史、シルエット、マーケティングの流れを教材を使い助言。プリントを活用し学生が復習を行い身につける。				
到達目標(成果)	1. ファッションビジネス3級合格を目指す。 2. 繊維や服飾品の生産を学び多様なニーズに対応できるスキルを身につけることを目指す。 3. グローバルに対応するビジネスの知識や取引の方法を理解することを目指す。				
成績評価の方法	出席日数2/3以上の者を対象に定期試験50%、授業態度・姿勢10%、演習20%課題提出10%で評価する。				
教 科 書	一般社団法人日本ファッション教育振興協会出版 ファッション販売3級				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	オリエンテーション		31～32	マーチャンダイジングの基礎知識	
3～4	ファッションビジネスの定義と特性		33～34	商品の企画、生産、販売の流れ	
5～6	繊維ファッション産業		35～36	リテール品揃えの基礎知識	
7～8	ファッションビジネスの歩み		37～38	ファッション資源の知識	
9～10	今日のファッションビジネスも動向		39～40	流通に関する基礎知識	
11～12	消費者行動とファッション表現		41～42	ファッションショップの仕組みと業務	
13～14	ライフスタイルとファッション		43～44	ファッション産業の職種概要	
15～16	お客様の購買動向		45～46	求人、採用	
17～18	アパレル産業の概要		47～48	会社に関する基礎知識	
19～20	ファッション小売業とSCの概要		49～50	計数の基礎知識	
21～22	ネットビジネスの概要		51～52	IT基礎知識	
23～24	マーケティングの基礎知識		53～54	ファッションビジネス知識	
25～26	消費者分類の手法		55～56	まとめ、復習	
27～28	市場調査の基礎知識		57～58	まとめ、復習	
29～30	まとめ、復習		59～60	まとめ、復習	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 畠山 靖子

科 目 名	ファッション販売Ⅱ（ファッション販売Ⅱ）				
対 象 学 科	夜間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	136時間（講義90時間、演習46時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	4
授業方針・概要	講義は教材を使い多様化している専門店、ファストファッション、ラグジュアリーショップなどを学び、接客技術や商品知識を身につける。				
到達目標(成果)	1. ファッション販売2級合格を目指す。2. デジタルマーケティングを理解し購買環境の変化対応に備えることを目指す。3. グローバルに対応した商品やサービスの知識を習得することを目指す。				
成績評価の方法	出席日数2/3以上の者を対象に定期試験50%、授業態度・姿勢10%、演習20%、課題提出10%で評価する。				
教 科 書	一般社団法人日本ファッション教育振興協会出版 ファッション販売2級				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1～4	オリエンテーション	69～72	副資材の知識		
5～8	販売スタッフへの期待	73～76	サイズの知識		
9～12	販売スタッフの役割	77～80	市場の変化とVMD		
13～16	販売に必要な情報	81～84	店舗コンセプトの具体化とVMD		
17～20	顧客づくりの重要性と管理術	85～88	VMD計画の実施		
21～24	お客様に関する知識	89～92	商品陳列の構成方法		
25～28	コーディネート提案	93～96	VPとPPで展開する演出技法		
29～32	服飾雑貨の販売技術	97～100	色彩と照明		
33～36	クレームの対応	101～104	商品分類と売り場の編集		
37～40	衣類のお手入れ	105～108	売り場の編集		
41～44	お直し	109～112	業態別VMDの特徴		
45～48	外国人客への接客	113～116	マーチャンダイジングの知識と実践		
49～52	AIと接客	117～120	リテールマーチャンダイジング		
53～56	素材の種類と主要アイテム	121～124	デジタルマーケティング		
57～60	まとめ、復習（1）	125～128	店舗運営管理		
61～64	まとめ、復習（2）	129～132	コンプライアンス		
65～68	まとめ、復習（3）	133～136	まとめ、復習		
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 真壁 瞳

科 目 名	ファッションビジネスⅡ（ファッションビジネスⅡ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	30時間（講義 30 時間、演習 時間）	配当年次 学 期	2 年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	日々変化し、グローバル化していくファッション業界に適応できるよう知識や、最終的に利益を確保する為、ビジネスとしての視点から考える力を養う。				
到達目標(成果)	ファッションビジネス検定2級合格を目指す。 アパレルビジネスにおける知識全般を学び、アパレルの歴史から現代のアパレル業界を理解する。				
成績評価の方法	出席率、授業態度、提出物、理解度（試験）				
教 科 書	ファッションビジネス2級				

授 業 計 画			
前 期		後 期	
回 数	内 容	回 数	内 容
1～3	ファッションビジネスの特性	1～2	アパレル生産と物流
4～7	ファッション生活、ファッション消費	3～5	ファッション流通とコミュニケーション
8～10	ファッション産業構造	6	キャリアプラン
11～12	ファッションマーケティング	7～10	ビジネス基礎知識
13～15	ファッションマーチャンダイジング	11～12	ファッションビジネス用語
		13～15	ファッションビジネス2級検定問題練習

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 真壁 瞳

科 目 名	プロダクト知識Ⅱ（商品知識Ⅱ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	30間（講義 30 時間、演習 時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	アパレル販売における素材、商品説明、副資材など接客の際に必要な知識を学ぶ。				
到達目標(成果)	ファッションビジネス検定2級合格を目指す。アパレル販売に必要な素材、商品知識を身につける。				
成績評価の方法	出席率、授業態度、提出物、理解度（試験）				
教 科 書	ファッションビジネス2級（造形）				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～3	ファッション文化、デザイン文化		1	パターンメイキング	
4～6	ファッションコーディネート		2～6	ファッションエンジニアリング	
7～10	ファッション商品知識		7～9	素材の知識	
11～12	ファッションデザイン		10	毛皮の知識	
13～15	ファッションビジネス造形用語		11～15	ファッションビジネス検定2級対策問題	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 真壁 瞳

科 目 名	キャリア開発Ⅱ （ キャリアサポートⅡ ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	3 0 時間（講義30時間、演習 時間）	配当年次 学 期	2 年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	就職活動に必要な基礎知識と実践力を身につけることを目的とする。 自己分析、業界研究、応募書類作成、面接対策などを体系的に学び、演習を通して実践力を高める。 学生が自ら考え、行動し、希望する進路を実現できるよう支援する。				
到達目標(成果)	履歴書・エントリーシートなどの応募書類の作成や面接におけるマナーを理解し、質問に対して自分の考えを的確に伝えることができる。自己分析を行い、自身の強み・弱み・価値観を言語化し、業界・企業研究を行い、志望業界に必要な知識を自分の強みとして伝え、企業内定へと繋げる。				
成績評価の方法	出席率、授業態度、企業内定				
教 科 書	なし				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1 ～3	就活の流れとマナー		1 ～15	面接練習	
4	エントリーシートの書き方				
5	自己分析				
6～15	面接練習				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 真壁 瞳

科 目 名	ディスカッションⅡ（ディスカッション）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	60時間（講義60時間、演習 時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	2
授業方針・概要	1つのテーマをグループで話合うことで主体性、コミュニケーション力、アイデアを養う。				
到達目標(成果)	自分の意見を持ち、他者に働きかける力や、相手への受け止め方などを身につけ、話し合った結果を人前で発表する力を身につける。				
成績評価の方法	出席率、授業態度、提出物、プレゼン				
教 科 書	なし				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	企業が求める人材とは		1～20	個別プレゼン（テーマは自由）	
3～4	世界最新ニュース		21～22	世界最新のニュース	
5～6	世界最新ニュース（今世界で何が起こっているのか）		23～24	資産運用（投資）の種類	
7～8	新しいブランドを立ち上げる		25～26	資産運投資活用	
9～10	日本の良いところ、悪いところ		27～28	社会保険、雇用保険	
11～12	今後のアパレル商品の売り方はどのように変わっていくのか		29～30	働き方について考える	
13～14	SNSを利用した広報活動				
15～16	売上げ低迷の企業分析、原因と対策				
17～24	グループワーク（NASAゲーム）				
25～30	個別プレゼン（テーマは自由）				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 真壁 瞳

科 目 名	マーケティングリサーチⅡ （ マーケティングリサーチⅡ ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	9 0 時間（講義30時間、演習60時間）	配当年次 学 期	2 年 次 通 年	単位数	3
授業方針・概要	ファッションの市場を知ることが目的とし、その時々トレンドや、売れ行き状況、価格比較、新出店舗などを調べる。				
到達目標(成果)	何が流行し、何が売れているのか実際に見て、分析し、自分の考えを正確に伝えられることを目指す。				
成績評価の方法	出席率、授業態度、提出物				
教 科 書	なし				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1～15	市場調査下調べ	1～15	市場調査下調べ		
16～19	大井町トラックス市場調査	16～19	表参道ラグジュアリーブランド調査		
20～23	鳥浜横浜ベイサイドマリーン市場調査	20～23	銀座市場調査		
24～27	原宿市場調査	24～29	テーブルマナー洋室		
28～31	グランベリーパーク南町田市場調査	30～34	劇団四季アラジン観劇		
32～37	展示会	35～44	木更津アウトレット市場調査		
38～45	市場調査	45	展示会		

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 真壁 瞳

科 目 名	ブライダルⅠ （ ブライダルⅠ ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1 年				
授 業 時 間 数	3 0 時間（講義30時間、演習 時間）	配当年次 学 期	1 年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	ブライダル業界全般の基礎知識を身につける。				
到達目標(成果)	多様化するブライダル業界の現状の理解と柔軟な発想力の習得を目指す。				
成績評価の方法	出席率、授業態度、提出物、理解度（試験）				
教 科 書	ブライダルコーディネーターテキスト				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	ブライダルの定義と特徴	1	ホテルウェディング、レストランウェディング		
2	ブライダル産業の現状と将来	2	人前式、神前式、仏前式、おもてなし婚		
3～5	ブライダルの歴史と慣習（日本や欧米の風	3	引き出物の由来、ウェディング小物		
6	婚約～結婚までの流れと準備	4	海外ウェディング		
7～8	結婚式のスタイル（神前式、キリスト式他）	5～8	披露宴マナー、メニューの種類、		
9	多用化する披露宴のスタイル	9～10	フランス料理メニューとマナー		
10	ブライダルサービス	11～12	日本料理メニューとマナー		
11～15	各自プランニング案を考え、発表	13～14	中華料理メニューとマナー		
		15	和洋折衷メニューとマナー		

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 真壁 瞳

科 目 名	リテール計算Ⅰ（リテール計算Ⅰ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1年				
授 業 時 間 数	30時間（講義30時間、演習 時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	ファッションビジネスに必要な計算の基礎を身につける。				
到達目標(成果)	企業に必要な売上をはじめ、損益計算の応用などを身につけていく。計算の基礎からの振り返りと応用問題演習の習得。				
成績評価の方法	出席率、授業態度、提出物、理解度（試験）				
教 科 書	なし				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	計算の順序	1～3	比、比例式、比例グラフ		
2	少数の計算	4	組み合わせ		
3	約数、倍数	5～6	データー分析、グラフ		
4	分数、約分、通分、帯分数	7～8	在庫計算		
5	分数計算	9	粗利計算、粗利益率計算		
6～8	割合、百分率計算	10	坪効率計算		
9	速さの計算	11	商品回転率計算		
10～11	さまざまな単位の計算	12	商品回転日数計算		
12～15	まとめテスト	13	家賃計算		
		14	販売手数料計算		
		15	まとめテスト		

【経 歴】 職務経歴40年の勤務経験を生かして「アパレル業界関連科目」について講義を行う。

2026年度 シラバス

氏 名 真壁 瞳

科 目 名	ビジネスマナーⅠ（サービス接客Ⅰ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションビジネス科 1年				
授 業 時 間 数	30時間（講義 30時間、演習 0時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	社会に出て基本的なマナー、仕事する際の心得や基本姿勢を学ぶ				
到達目標(成果)	社会に出て必要な基礎マナーを身につけることを目指す				
成績評価の方法	出席率、授業態度、提出物、理解度（試験）				
教 科 書	なし				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1	ビジネスマナーの必要性	1	席次		
2～8	敬語、尊敬語、謙譲語	2	手紙の書き方		
9	電話応対	3	封筒、はがきの表書き		
10～15	慶弔時マナー	4～8	電子メール		
		9～12	社内文書、社外文書		
		13	来客応対		
		14～15	パーティのマナー		

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 真壁 瞳

科 目 名	キャリアサポートⅡ （ キャリアサポートⅡ ）				
対 象 学 科	夜間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	1 3 6 時間（講義136時間、演習 時間）	配当年次 学 期	2 年次 通 年	単位数	4
授業方針・概要	就職活動に必要な基礎知識と実践力を身につけることを目的とする。 自己分析、業界研究、応募書類作成、面接対策などを体系的に学び、演習を通して実践力を高める。 学生が自ら考え、行動し、希望する進路を実現できるよう支援する。				
到達目標(成果)	履歴書・エントリーシートなどの応募書類の作成や面接におけるマナーを理解し、質問に対して自分の考えを的確に伝えることができる。自己分析を行い、自身の強み・弱み・価値観を言語化し、業界・企業研究を行い、志望業界に必要な知識を自分の強みとして伝え、企業内定へと繋げる。社会人としての一般常識、マナーを身につける。				
成績評価の方法	出席率、授業態度、企業内定				
教 科 書	なし				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～3	就活の流れとマナー		1～35	面接練習（2）	
4～10	エントリーシートの書き方		36～56	プレゼンテーション	
11～15	自己分析		57～68	ビジネスマナー	
26～35	テーマによるディスカッション（1）				
36～45	テーマによるディスカッション（2）				
46～55	テーマによるディスカッション（3）				
56～68	面接練習（1）				

【経 歴】

2025年度 シラバス

氏 名 米山純一

科 目 名	ファッションビジネスⅡ（ファッションビジネスⅡ）				
対 象 学 科	夜間部 ファッションビジネス科 2年				
授 業 時 間 数	136時間（講義136時間、演習 時間）	配当年次 学 期	2年次 通年	単位数	4
授業方針・概要	ファッションビジネスの基本的な知識を得ることにより、実社会での商品企画、生産管理、流通業務、販売促進に至るまでを円滑に行えるようサポートと指導をする。				
到達目標(成果)	ファッションビジネス知識、ファッション造形知識の基礎を学び、ファッションビジネス能力検定2級の取得を目標とする。				
成績評価の方法	出席日数、定期試験				
教 科 書	ファッションビジネス能力検定2級テキストと問題集				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容	回 数	内 容		
1～4	ファッションエンジニアリング	1～5	ファッション造形とデザイン		
5～8	ファッションビジネスの特性	6～10	デザインと繊維の基礎知識		
9～12	ファッション生活とファッション消費	11～15	コーディネートとスタイリング		
13～16	ファッション産業構造	16～20	スタイリング提案とディスプレイ知識		
17～20	ファッションマーケティング	21～25	品質表示とサイズの知識		
21～24	ファッションマーチャンダイジング	26～30	繊維と織物の知識		
25～28	アパレル生産と物流	31～35	染色とニットの知識		
29～32	ファッション流通とコミュニケーション	36～40	デザイン画の理解とデザインの機能		
33～39	キャリアプラン	41～45	色彩基礎と柄の知識		
40～44	ビジネス基礎知識	46～50	服飾造形の基礎知識		
45～48	ファッション文化とデザイン文化	51～55	パターンとアパレル製造の基礎知識		
49～55	ファッションコーディネート	56～60	経理の基礎知識（1）		
56～60	ファッション商品知識	61～65	経理の基礎知識（2）		
61～66	ファッションデザイン	66～68	総括と復習		
67～68	総括と復習				
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 米山純一

科 目 名	服飾造形Ⅱ（服飾造形Ⅱ）				
対 象 学 科	夜間部 ファッションクリエイティブ科 2年				
授 業 時 間 数	442時間（講義42時間、演習400時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	13
授業方針・概要	より高度な基礎縫製を習得し、卒業制作までに自身の作りたい服を作れること。				
到達目標(成果)	ジャケット、セットアップ、卒業制作、コートを提出期限までに仕上げる。				
成績評価の方法	課題提出、出席日数、授業態度				
教 科 書	文化ファッション大系 服飾造形講座				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～110	ジャケット縫製		1～110	卒業制作	
111～221	セットアップ縫製		111～221	アウター縫製	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 米山純一

科 目 名	服飾造形Ⅰ（服飾造形Ⅰ）				
対 象 学 科	夜間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	170時間（講義20時間、演習150時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	5
授業方針・概要	基礎縫製を元に各課題の完成。				
到達目標(成果)	裏付きタイトスカート、パンツ、柄合わせシャツ、ワンピースを提出期限までに仕上げる。				
成績評価の方法	課題提出、出席日数、授業態度				
教 科 書	文化ファッション大系 服飾造形講座				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～45	裏付きタイトスカート縫製		1～36	柄合わせシャツ	
46～85	パンツ縫製		37～72	ワンピース	
			73～85	ジャケット本裁断	
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 翁長 奈津美

科 目 名	服飾造形Ⅱ（服飾造形Ⅱ）				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 2年				
授 業 時 間 数	390時間（講義 5 時間、演習 385 時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	13
授業方針・概要	各自デザインした課題アイテムの製作(パターン・縫製)				
到達目標(成果)	前期(スカーフドレス、S/S企画、デザインスーツ) 後期(A/Wアウター、卒業制作) 各自デザインした課題のアイテムの製作 ・計画性をもって期日内に作品を作る事ができる ・作品作りの流れを身につける ・アイテムに見合った仕様を考える事ができる ・デザインイメージを形にする事ができる				
成績評価の方法	課題（期日内提出）5 0 %、授業態度 2 5 %、パターンや縫製の理解度 2 5 %				
教 科 書					
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～5	オリエンテーション (5)		196～259	A/Wアウター(64)	
6～44	スカーフドレス(39)		260～385	卒業制作(126)	
45～102	S/S企画(58)		386～390	後期コーディネートチェック(5)	
103～177	デザインスーツ(75)				
178～191	A/Wアウター(14)				
192～195	前期コーディネートチェック(4)				

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 関 春田

科 目 名	ADOBE I (ADOBE I)				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 1年				
授 業 時 間 数	30時間（講義 15時間、演習 15時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	本授業では、ファッションにおけるグラフィック表現の重要性を理解し、PCおよびグラフィックソフトを用いて自身のアイデアを視覚化するための基礎的なスキル習得を目指す。 PCの基本操作から始め、PhotoshopとIllustratorの基礎技法を身につけることで、ファッションデザインにおける視覚的プレゼンテーションの質を高めることを重視する。 また、シーズナルテーマ（SS・AW）やワンピースを題材としたコラージュ制作を通して、構成力・色彩感覚・ブランドイメージの表現力を養う。 デジタルツールを活用した実践的な制作を行うことで、ファッションデザインにおけるグラフィックの可能性を理解し、企画やデザイン提案へ応用できる力を育成する。				
到達目標(成果)	1.PCの基本操作とPhotoshop・Illustratorの基礎技法を習得する 2.テーマに沿ったコラージュやデザイン表現を構築できるようになる 3.画面構成・配色・素材選択など視覚的プレゼンテーションに必要な要素を意識して制作できる力を身につける。				
成績評価の方法	出席日数と授業態度：60% 資料提出：40%				
教 科 書	参考資料配布				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	オリエンテーション		1	カラーバリエーション①	
2	パソコンの基本操作		2	カラーバリエーション②	
3	photoshopツールの使い方①		3	カラーバリエーション③	
4	photoshopツールの使い方②		4	カラーバリエーション④	
5	photoshopツールの使い方③		5	ワンピースコラージュ制作①	
6	photoshopツールの使い方④		6	ワンピースコラージュ制作②	
7	Illustratorツールの使い方①		7	ワンピースコラージュ制作③	
8	Illustratorツールの使い方②		8	ワンピースコラージュ制作④→提出	
9	Illustratorツールの使い方③		9	A/Wコラージュ制作①	
10	Illustratorツールの使い方④		10	A/Wコラージュ制作②	
11	S/Sコラージュ制作①		11	A/Wコラージュ制作③	
12	S/Sコラージュ制作②		12	A/Wコラージュ制作④→提出	
13	S/Sコラージュ制作③		13	ポートフォリオ制作①	
14	S/Sコラージュ制作④		14	ポートフォリオ制作②	
15	S/Sコラージュ制作⑤→提出		15	ポートフォリオ制作③	
【経 歴】					

2026年度 シラバス

氏 名 関 春田

科 目 名	ADOBE II (ADOBE II)				
対 象 学 科	昼間部 ファッションクリエイティブ科 2年				
授 業 時 間 数	30時間（講義 15時間、演習 15時間）	配当年次 学 期	2年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	本授業では、ファッションにおけるグラフィックの大切さを理解し、PCやグラフィックソフトを使って自分の表現を形にするためのスキルを身につけることを目指す。 デジタルファッション画、コラージュ、テキスタイル図案の制作を通して、PhotoshopとIllustratorの基礎技法を身につけ、視覚的プレゼンテーションの質を高めることを重視する。 また、シーズナルテーマ（SS・AW）や卒業制作を題材としたコラージュ制作を行い、構成力・色彩感覚・ブランドイメージの表現力を養う。デジタルツールを用いた表現を実践的に学ぶことで、ファッションデザインにおけるグラフィックの可能性を理解し、企画・デザイン提案に応用できる力を育成する。				
到達目標(成果)	1.ファッション産業におけるグラフィックの役割を理解し、適切に活用できるようになる 2.Photoshop・Illustratorの基礎技法を習得し、ファッション表現に活かせるようになる 3.デジタルファッション画・コラージュ・テキスタイル図案を制作できるようになる 4.シーズナルテーマ（SS・AW）に基づいたビジュアル表現ができるようになる 5.構成力・色彩感覚・ブランドイメージの表現力を身につける				
成績評価の方法	出席日数と授業態度：60％ 資料提出：40％				
教 科 書	参考資料配布				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1	スカーフコラージュ制作①		1	A/Wコラージュ制作①	
2	スカーフコラージュ制作②		2	A/Wコラージュ制作②	
3	スカーフコラージュ提出		3	A/Wコラージュ制作③	
4	photoshop画像加工①		4	A/Wコラージュ提出④	
5	photoshop画像加工②		5	卒業制作コラージュ制作①	
6	デジタルファッション画制作①		6	卒業制作コラージュ制作②	
7	デジタルファッション画制作②		7	卒業制作コラージュ制作③	
8	絵型①		8	卒業制作コラージュ提出	
9	絵型②		9	テキスタイルの作成①	
10	S/Sコラージュ制作①		10	テキスタイルの作成②	
11	S/Sコラージュ制作②		11	テキスタイルの作成③	
12	S/Sコラージュ提出③		12	ポートフォリオ制作①	
13	デザインスーツ制作①		13	ポートフォリオ制作②	
14	デザインスーツ制作②		14	ポートフォリオ制作③	
15	デザインスーツ提出		15	ポートフォリオ制作④	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 関 春田

科 目 名	マーケットリサーチⅡ（トレンドリサーチⅡ）				
対 象 学 科	屋間部 ファッションクリエイティブ科 2年				
授 業 時 間 数	30時間（講義 0時間、実習 30時間）	配当年次 学 期	2 年次 通 年	単位数	1
授業方針・概要	本授業では、学生がファッションのトレンドを多角的に捉え、観察・分析・発信する力を育成することを目的とする。 展覧会や文化的イベントを訪れて視覚的・概念的なリサーチを行うとともに、シーズンに合わせてデパートなどの商業空間に行き、売場構成・商品展開・VMD・顧客層などの市場状況を実地で調査する。 こうした体験的なリサーチを通して、社会・文化・経済の動向とファッションの関係性を理解し、トレンドを読み解く基礎力を身につける。 さらに、授業内では展覧会や市場調査で得た情報をもとにディスカッションを行い、他者の視点を取り入れながら自分の考察を深める力を養う。また、情報を整理し、自分の言葉で発信する表現力やコミュニケーション能力の向上も重視する。 最終的に、リサーチから得た知見をデザイン思考や企画立案へと応用できる姿勢を身につけることを目指す。				
到達目標(成果)	1.展覧会を通して視覚的・文化的リサーチができるようになる 2.デパートなどの商業空間で市場調査ができるようになる 3.トレンドを多角的に捉え、背景を読み解く力を身につける 4.自分の意見を論理的にまとめ、他者に伝える表現力を身につける 5.情報収集・分析・発信の一連のプロセスを自律的に行えるようになる				
成績評価の方法	出席日数：40% 授業態度：40% 資料提出：20%				
教 科 書	なし				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1～2	マルタンマルジェラ展		1～2	マリーアントワネット	
3～4	コシノヒロコ展		3～4	ディカッション	
5～6	ディカッション		5～6	伊勢丹新宿	
7～8	森英恵展		7～8	ディカッション	
9～10	ディカッション		9～10	マリメッコ展	
11～12	伊勢丹新宿		11～12	ディカッション	
13～15	ディカッション		13～14	銀座SIX	
			15	ディカッション	

【経 歴】

2026年度 シラバス

氏 名 関 春田

科 目 名	ADOBE III (ADOBE III)				
対 象 学 科	昼間部 ファッションデザイン科 1年				
授 業 時 間 数	30時間（講義 15時間、演習 15時間）	配当年次 学 期	1年次 通 年	単 位 数	1
授業方針・概要	本授業では、1・2年次で身につけたグラフィックソフトの基礎力を発展させ、より高度な表現技法を実践的に習得することを目指す。 PhotoshopやIllustratorを自在に使いこなし、デザイン意図を的確に伝えるレイアウト力・編集力・ビジュアル構成力を磨きながら、個々の世界観やブランド性を反映したポートフォリオ制作に取り組む。 作品の選定、ページ構成、色彩計画、タイポグラフィ、ビジュアル編集など、ポートフォリオ制作に必要な要素を総合的に学び、就職活動や進路に直結する“魅せるプレゼンテーション”を完成させることを最終目標とする。				
到達目標(成果)	1.1・2年次で習得した基礎技法を発展させ、より高度な編集・レイアウト・加工が行える。 2.作品選定、ページ構成、色彩計画、タイポグラフィなどを総合的に判断し、魅力的なデザインに仕上げられる。 3.ポートフォリオ全体の構成力を高め、企画意図が伝わるページデザインを制作できるようになる 4.自分の表現を客観的に説明し、就職活動や作品発表に活かせるコミュニケーション力を身につける。				
成績評価の方法	出席日数と授業態度：60% 資料提出：40%				
教 科 書	参考資料配布				
授 業 計 画					
前 期			後 期		
回 数	内 容		回 数	内 容	
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
11			11		
12			12		
13			13		
14			14		
15			15		

【経 歴】