

【FC】2024年度 入学生カリキュラムマップ

は科目連携。

シラバスの授業概要よりキーワード3点を記入しています。

デザイン
基礎力

- 問題 問題発見力 本気に解決すべきことをつかむ。
- 発想 発想力 問題を解決に導くアイデアを出すことができる。
- 視覚 視覚化力 考えや思いをカタチ(画像や文字)にし、アイデアをわかりやすく共有することができる。
- 造形 造形力 アイデアをきちんと表現(造形の完成度、造形美等)ができる。
- ブレ プレゼンテーション力 考えや思いを表現できる。

前 期

後 期

1
年
生

スタジオ I A

✓ 服の縫製(基礎)
✓ パターン(基礎)
✓ 素材

強化する力

造形 ブレ

カラーコーディネート I

✓ 色彩基礎
✓ パーソナルカラー
✓ カラーコーディネート

強化する力

発想 視覚

ショップ
プロデュース I A

✓ 業界構造の理解
✓ ショップの構成
✓ ビジネス基礎

強化する力

発想 視覚

ファッション
デザイン I A

✓ デザイン画の描き方
✓ アイテム理解
✓ デザイン発想

強化する力

視覚 発想

スタイリング I

✓ スタイリング基礎
✓ スタイリング提案
✓ 自己表現

強化する力

発想 造形

PC基礎
フォトレタッチ I

✓ Ai/Ps
✓ 写真撮影
✓ フォトレタッチ

強化する力

視覚 造形

KID
デザイン I A

✓ グループワーク
✓ プレゼンテーション
✓ キャリア構築

強化する力

問題 ブレ

キャリアデザイン I

インターンシップ

スタジオ I B

✓ 服の縫製(基礎)
✓ パターン(基礎)
✓ 企業連携製作

強化する力

造形 ブレ

ファッション
デザイン I B

✓ 企画書作成基礎
✓ デザイン画応用
✓ 企業連携製作

強化する力

視覚 発想

デザイン基礎 I

✓ デザイン発想手法
✓ 問題発見/解決
✓ デザイン表現

強化する力

発想 問題

ショップ
プロデュース I B

✓ グループワーク
✓ ショップ運営
✓ 商品企画

強化する力

発想 造形

PC応用 I

✓ Ai/Ps
✓ シルクスクリーン
✓ 商品デザイン

強化する力

発想 造形

KID
デザイン I B

✓ ポートフォリオ製作
✓ プレゼンテーション
✓ キャリア構築

強化する力

発想 ブレ

キャリアデザイン II

K展

インターンシップ

2
年
生

スタジオ II A

✓ 服の縫製(応用)
✓ パターン(応用)
✓ 企業連携製作

強化する力

造形 ブレ

ブランディング II A

✓ ブランディング基礎
✓ 企画書作成
✓ 企業連携製作

強化する力

視覚 発想

ショップ
プロデュース II

✓ グループワーク
✓ ショップ運営
✓ 商品企画

強化する力

発想 造形

Webショップ II A

✓ ネットショップ企画
✓ EC構築
✓ webマーケティング

強化する力

発想 問題

PC応用 II

✓ Ai/Ps
✓ ポートフォリオ
✓ 商品デザイン

強化する力

発想 視覚

KID
デザイン II A

✓ デザイン発想プロセス
✓ キャリア構築
✓ プレゼンテーション

強化する力

問題 ブレ

ぷれこん

スタジオ II B

✓ 服の縫製(応用)
✓ パターン(応用)
✓ 企業連携製作

強化する力

造形 ブレ

Webショップ II B

✓ ネットショップ企画
✓ EC構築
✓ webマーケティング

強化する力

発想 問題

ブランディング II B

✓ ブランド企画
✓ ディスプレイ計画
✓ 企業連携製作

強化する力

問題 発想

テキスタイル II

✓ 素材知識(応用)
✓ 素材とデザイン発想
✓ プレゼンテーション

強化する力

ブレ 発想

ファッションデザイン II

✓ ドレーピング
✓ 立体的断
✓ デザイン発想

強化する力

造形 発想

KID
デザイン II B

✓ デザイン発想プロセス
✓ プレゼンテーション
✓ 社会人スキル

強化する力

問題 ブレ

K展

2025年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ファッションクリエイトコース 2年生							
科目名	KIDデザインⅡA						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	2	週コマ数	1
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	金	講時	1・2
担当教員①	武田 規央	実務経験	ファッションデザイン、雑貨デザイン、ブランディング、進路指導				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	社会人基礎力を充実させ、相手に伝わることを意識した表現を学ぶ(発想プロセス・プレゼンテーション)						
到達目標	デザイン発想のプロセスを整理し、他者に効果的なプレゼンテーションができる						
評価基準			評価対象				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
情報を整理分析し、発表内容や作品に活用することができる				○			
プレゼンの型を修得し、発想のプロセスを含め、根拠をもって説明することができる			○				
定められたスケジュールに沿って取組み、積極的な姿勢で授業に参加できる							○
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	オリエンテーション 問題発見ワーク・業界の課題点①リサーチ			⑨	ぶれこん セールスプロモーション基礎①		
②	問題発見ワーク・業界の課題点 ②グループディスカッション			⑩	ぶれこん セールスプロモーション基礎②		
③	デザイン発想力ワーク 解決のためのデザイン①リサーチ			⑪	ぶれこん 中身＝内容の魅力とプレゼン組立		
④	デザイン発想力ワーク 解決のためのデザイン②資料作成			⑫	ぶれこん プレゼン組立シート作成、資料作成①		
⑤	デザイン発想力ワーク 解決のためのデザイン③グループワーク			⑬	ぶれこん プレゼン組立シート作成、資料作成②		
⑥	マイプレゼンテーション 印象＝非言語コミュニケーション			⑭	ぶれこん プレゼンテーション練習、フィードバック		
⑦	マイプレゼンテーション セルフチェックシート、修正動画撮影			⑮	ぶれこん リハーサル、プレゼンテーションまとめ		
⑧	マイプレゼンテーション 提出、非言語コミュニケーションまとめ						
持ち物	パソコン・マウス・学生手帳(スケジュール帳)・筆記用具						
履修上の注意	この授業は遅刻欠席なく、能動的に参加することで習得できる内容になっています。 社会人を見据え、課題期限と学習態度に特に留意して参加してください。						

2025年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ファッションクリエイトコース 2年生							
科目名	スタジオⅡA①						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	月	講時	3・4
担当教員①	邨田 雄生実	実務経験	パタンナー、衣装デザイナー				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	・制作(応用アイテム) ・企業連携制作						
到達目標	クライアント・ユーザーの要望に沿ったアイテムを制作できる						
評価基準			評価対象				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
クライアントの要望を理解し、適切な企画・デザインを提案できる				○			
基礎技術を応用し、企画・デザインに沿ったアイテムを制作できる				○			
定められたスケジュールに沿って取組み、積極的な姿勢で授業に参加できる							○
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	＜パターン制作の基礎と実践＞			⑨	＜京都コレクション＞ 衣装制作		
②	＜京都コレクション＞ 企業オリエンテーション			⑩	＜京都コレクション＞ 衣装制作		
③	＜京都コレクション＞ 衣装企画・デザイン			⑪	＜京都コレクション＞ 衣装制作		
④	＜京都コレクション＞ コースプレゼン・企業プレゼン			⑫	＜京都コレクション＞ 衣装制作		
⑤	＜京都コレクション＞ 衣装企画・デザイン修正			⑬	＜京都コレクション＞ 衣装制作		
⑥	＜京都コレクション＞ パターン・トワル制作			⑭	＜京都コレクション＞ 衣装審査・修正		
⑦	＜京都コレクション＞ パターン・トワル審査			⑮	＜京都コレクション＞ 衣装仕上げ		
⑧	＜京都コレクション＞ パターン・トワル修正						
持ち物	授業内容に応じて各自手配してください。						
履修上の注意	スタジオⅡA①、スタジオⅡA②、スタジオⅡA③ の3授業は連動した授業です。 課題製作については、3授業を通して実施します。 出欠管理は①②③ごとに行います。						

2025年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ファッションクリエイトコース 2年生							
科目名	スタジオⅡA②						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	火	講時	1・2
担当教員①	邨田 雄生実	実務経験	パタンナー、衣装デザイナー				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	・制作(応用アイテム) ・企業連携制作						
到達目標	クライアント・ユーザーの要望に沿ったアイテムを制作できる						
評価基準			評価対象				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
クライアントの要望を理解し、適切な企画・デザインを提案できる				○			
基礎技術を応用し、企画・デザインに沿ったアイテムを制作できる				○			
定められたスケジュールに沿って取組み、積極的な姿勢で授業に参加できる							○
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	＜パターン制作の基礎と実践＞			⑨	＜京都コレクション＞ 衣装制作		
②	＜京都コレクション＞ 企業オリエンテーション			⑩	＜京都コレクション＞ 衣装制作		
③	＜京都コレクション＞ 衣装企画・デザイン			⑪	＜京都コレクション＞ 衣装制作		
④	＜京都コレクション＞ コースプレゼン・企業プレゼン			⑫	＜京都コレクション＞ 衣装制作		
⑤	＜京都コレクション＞ 衣装企画・デザイン修正			⑬	＜京都コレクション＞ 衣装制作		
⑥	＜京都コレクション＞ パターン・トワル制作			⑭	＜京都コレクション＞ 衣装審査・修正		
⑦	＜京都コレクション＞ パターン・トワル審査			⑮	＜京都コレクション＞ 衣装仕上げ		
⑧	＜京都コレクション＞ パターン・トワル修正						
持ち物	授業内容に応じて各自手配してください。						
履修上の注意	スタジオⅡA①、スタジオⅡA②、スタジオⅡA③ の3授業は連動した授業です。 課題製作については、3授業を通して実施します。 出欠管理は①②③ごとに行います。						

2025年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ファッションクリエイトコース 2年生								
科目名	スタジオⅡA③							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2	
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	水	講時	1・2	
担当教員①	邨田 雄生実	実務経験	パタンナー、衣装デザイナー					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	・制作(応用アイテム) ・企業連携制作							
到達目標	クライアント・ユーザーの要望に沿ったアイテムを制作できる							
評価基準			評価対象					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
クライアントの要望を理解し、適切な企画・デザインを提案できる				○				
基礎技術を応用し、企画・デザインに沿ったアイテムを制作できる				○				
定められたスケジュールに沿って取組み、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	＜パターン制作の基礎と実践＞			⑨	＜京都コレクション＞ 衣装制作			
②	＜京都コレクション＞ 企業オリエンテーション			⑩	＜京都コレクション＞ 衣装制作			
③	＜京都コレクション＞ 衣装企画・デザイン			⑪	＜京都コレクション＞ 衣装制作			
④	＜京都コレクション＞ コースプレゼン・企業プレゼン			⑫	＜京都コレクション＞ 衣装制作			
⑤	＜京都コレクション＞ 衣装企画・デザイン修正			⑬	＜京都コレクション＞ 衣装制作			
⑥	＜京都コレクション＞ パターン・トワール制作			⑭	＜京都コレクション＞ 衣装審査・修正			
⑦	＜京都コレクション＞ パターン・トワール審査			⑮	＜京都コレクション＞ 衣装仕上げ			
⑧	＜京都コレクション＞ パターン・トワール修正							
持ち物	授業内容に応じて各自手配してください。							
履修上の注意	スタジオⅡA①、スタジオⅡA②、スタジオⅡA③ の3授業は連動した授業です。 課題製作については、3授業を通して実施します。 出欠管理は①②③ごとに行います。							

2025年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ファッションクリエイトコース 2年生								
科目名	ショッピングプロデュースⅡ							
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2	
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	火	講時	3・4	
担当教員①	吉高神 沙織	実務経験	ショッピングマネジメント、ブランディング、アクセサリー／雑貨企画・製造 縫製（服・雑貨）					
担当教員②		実務経験						
担当教員③		実務経験						
担当教員④		実務経験						
授業概要	ショッピング企画、運営、商品企画実習							
到達目標	グループで協働し、オブラの企画、運営を行い予算達成できる							
評価基準			評価対象					
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート	修学姿勢
MD計画や販売促進にフォーカスし、自分の考えをまとめることができる							○	
ショッピング運営で学んだことをいかし、自身の考えで運営計画を考え発表できる			○					
定められたスケジュールに沿って取組み、積極的な姿勢で授業に参加できる								○
授業回	授業内容			授業回	授業内容			
①	オブラ 運営計画/ ディスカッション・SI計画			⑨	店舗営業準備/週次ミーティング			
②	オブラ 運営計画/商品企画			⑩	店舗営業準備/週次ミーティング			
③	オブラ 運営計画/商品企画			⑪	片付け/振り返り・まとめ			
④	オブラ 運営計画/MD計画・販売促進			⑫	ショッピング運営計画まとめ			
⑤	オブラ 運営計画/MD計画・販売促進			⑬	ショッピング運営計画まとめ			
⑥	オブラ 運営計画/ ゾーニング・ディスプレイ			⑭	プレゼンテーション			
⑦	オブラ 運営計画/ 商品管理・生産・接客プラン			⑮	（プレゼンテーション）・レポート作成			
⑧	設営/（生産）							
持ち物	パソコン・筆記用具							
履修上の注意	企業連携による目標達成を目指した授業になります。 SI計画やMD計画に基づき、販売戦略を考え実行することが重要になります。 計画的に進める事が大切です。							

2025年度京都芸術デザイン専門学校 クリエイティブデザイン学科 ファッションクリエイトコース 2年生							
科目名	ブランディングⅡA						
科目種別	必修	授業種別	演習	単位数	4	週コマ数	2
履修年次	2年生	開講期	前期	曜日	木	講時	3・4
担当教員①	伊地智 二江	実務経験	アパレルデザイン、ウエディングドレスデザイン、ブランド運営				
担当教員②		実務経験					
担当教員③		実務経験					
担当教員④		実務経験					
授業概要	ブランディング基礎						
到達目標	ブランディングに必要なポイントと知識を習得し、提案できる						
評価基準			評価対象				
			プレゼンテーション	制作物	実技	筆記試験	レポート
課題解決・要望に応えるブランディングを行い、他者に伝えることができる			○				
各課題の要点を押さえ、期限内に提出できる				○			
定められたスケジュールに沿って取組み、積極的な姿勢で授業に参加できる							○
授業回	授業内容			授業回	授業内容		
①	[イントロダクション] 授業計画、ブランディングについて			⑨	[企業連携] デザインストーリーの構築②		
②	[ブランド企画] ペルソナ設定、ポジショニング			⑩	[企業連携] デザイン画のブラッシュアップ①		
③	[ブランド企画] ブランド設計			⑪	[企業連携] デザイン画のブラッシュアップ②		
④	[ブランド企画・販促] 認知方法、購入プロセス			⑫	[企業連携] プレゼン資料の構成検討①		
⑤	[ブランド企画] デザイン画等			⑬	[企業連携] プレゼン資料の構成検討②		
⑥	[ブランド企画] スライド資料のまとめ・完成			⑭	[企業連携] プレゼン練習とフィードバック		
⑦	[ブランド企画] プレゼン、意見交換			⑮	[企業連携] 企画書完成及びプレゼン準備		
⑧	[企業連携] デザイン共有・デザインストーリーの構築①						
持ち物	PC、筆記用具、デザイン画作成に必要なツール						
履修上の注意	毎回、異なる項目を履修してもらいます。 健康管理に留意し遅刻、欠席の無いようにして下さい。 制作物は期限内に規定の内容を満たすものを提出して下さい。						