

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッションカラー		姫野 広子	■ 1年 前期	
到達目標	ファッションにおける色彩の重要性を理解し、色彩理論の基礎を学習する。パーソナルカラーコンサルテーションの必要性を理解し、概略を学習する。	2単位	実務経験 結婚式場・百貨店等の色彩指導	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習にて評価 課題提出にて評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	色の重要性の説明	FT-01パーソナルカラー コンサルテーション		
2	パーソナルカラーの説明	パーソナリティテスト サブジェクトカラーテスト		
3	色彩の基本 パーソナルカラーコンサルテーションと人間、環境との関わり	ドロ잉カラーテスト		
4	色彩の基本 色の歴史とシーズンカラーアナリシス			
5	シーズンの色分析を必要とする理由	シーズンカラーアナリシスの 基本分類		
6	絶対シーズンの肌と身体の配色	肌の要素		
7	色彩の基本・復習テスト			
8	肌のアンダーベースカラーの発見	実習ベースカラー確認 ファンデーションテスターの塗り方		
9	絶対シーズンの特徴	シーズンの名付け方		
10	カラードレーピング①	ドレーピング実習		
11	カラードレーピング②	肌を観察してドレーピングによる 変化を確認		
12	身体の調和色	ボディハーモニーカラーの チェック		
13	ブレンドシーズンについて	4絶対シーズンと 16ブレンドシーズン		
14	主観色について	主観色の使い方		
15	色彩のまとめ	シーズンのおさらい		
16	総復習テスト			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッションカラー		姫野 広子	■ 1年 後期	
到達目標	パーソナルカラーを学習し、4シーズンの色と個性を理解することにより、外見・内面から自己表現をより豊かにできるようにする。パーソナルカラーコンサルタント3級合格を目指す。		2単位	実務経験
			32時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			テスト	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	身体の調和色	身体の調和色を踏まえ 衣装計画を立てる		
2	衣装計画	衣装計画の完成		
3	シーズンを活かす①	4シーズンのファッションカラーージュ		
4	シーズンを活かす②	4シーズンのファッションカラーージュ		
5	総復習	テキスト第1章～12章までの 復習		
6	復習テスト			
7	体型（色とデザイン）	体型を色でカモフラージュ する方法		
8	シーズンのメイクアップ	4シーズンのメイクアップ着色		
9	ヘアカラーとスタイリング			
10	カラーアナリストのシーズン（男性）	「自己分析とPIについて」の レポート説明		
11	販売・インテリア	4シーズンのインテリア着色		
12	子供たちとカラーファン	「自己分析とPIについて」の レポート提出		
13	パーソナルカラーコンサルタント3級試験対策①	前期総復習 テキスト第1章～10章まで		
14	パーソナルカラーコンサルタント3級試験対策②	後期総復習 テキスト第11章～23章まで		
15	後期テスト			
16	パーソナルカラーコンサルタント3級試験			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：キャリアサポート		泉口 麻裕美	■ 1年 前期	
将来の目標設定と自己分析を行うことで就職活動準備を実践していく提出書類の記入や面接、電話のマナーなど、求められるスキルを学ぶ		2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		出席率 提出物		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	■就職指導とサポート	ファッション業界について		
2	■就職指導とサポート	職種理解		
3	■就職指導とサポート	自己分分析①		
4	■就職指導とサポート	自己分析②		
5	■就職指導とサポート	キャリアプランニングシート 作成		
6	■就職指導とサポート	学生面談		
7	■就職指導とサポート	就職活動について①		
8	■就職指導とサポート	就職活動について②		
9	■就職指導とサポート	求人票の見方		
10	■就職指導とサポート	履歴書について		
11	■就職指導とサポート	エントリーシートについて①		
12	■就職指導とサポート	エントリーシートについて②		
13	■就職指導とサポート	メール、電話対応について		
14	■就職指導とサポート	言葉遣いや文章の書き方について		
15	■就職指導とサポート	企業リサーチ(情報収集)		
16	■就職指導とサポート	面接練習		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：キャリアサポート		泉口 麻裕美	■ 1年 後期	
到達目標	就職活動に必要な情報収集を行い、情報解禁とともに動いていけるように準備し行動する	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 提出物		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	■就職指導とサポート	面接練習①		
2	■就職指導とサポート	面接練習②		
3	■就職指導とサポート	企業リサーチ(情報収集)		
4	■就職指導とサポート	自己PRの練習		
5	■就職指導とサポート	プレゼンテーションの練習		
6	■就職指導とサポート	就職試験問題 練習 筆記試験対策(SPI)		
7	■就職指導とサポート	就職試験問題 練習 筆記試験対策(一般常識問題)		
8	■就職指導とサポート	作文対策について		
9	■就職指導とサポート	集団面接の練習①		
10	■就職指導とサポート	集団面接の練習②		
11	■就職指導とサポート	集団面接の練習③		
12	■就職指導とサポート	受験企業対策について		
13	■就職指導とサポート	個別相談①		
14	■就職指導とサポート	個別相談②		
15	■就職指導とサポート	個別相談③		
16	■就職指導とサポート	個別相談④		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：キャリアサポート		泉口 麻裕美	■ 2年 前期	
到達目標	就職内定へ向けた準備と実践	2単位		実務経験
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	■就職指導とサポート	グループディスカッション①		
2	■就職指導とサポート	グループディスカッション②		
3	■就職指導とサポート	グループディスカッション③		
4	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
5	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
6	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
7	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
8	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
9	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
10	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
11	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
12	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
13	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
14	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
15	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
16	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：キャリアサポート		泉口 麻裕美	■ 2年 後期	
到達目標	就職内定へ向けた準備と実践	2単位	実務経験	
		32時数		
		服飾関連企業勤務歴有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
2	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
3	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
4	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
5	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
6	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
7	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
8	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
9	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
10	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
11	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
12	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
13	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
14	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
15	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		
16	■就職指導とサポート	就職へ向けた個別対応 個人面談対応		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：アパレル素材		栄 範子	■ 1年 前期	
到達目標	アパレル産業におけるテキスタイル分野の重要性を理解し、基礎知識を身につける	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		テスト 課題提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	繊維の構造・組織・種類とそれぞれの特徴	繊維の種類や特徴を理解する		
2	繊維見本帳製作①	実際の布から特性や用途の知識を身につける		
3	繊維見本帳製作②	↓		
4	繊維見本帳製作③			
5	繊維見本帳製作④			
6	獣毛繊維と革の種類について			
7	糸の種類と特徴			
8	アパレル素材(繊維、糸)の基礎知識の復習			
9	テスト			
10	機能性素材と主な加工の種類	機能性素材や加工の特徴など		
11	布地見本帳製作⑤	実際の布から特性や用途の知識を身につける		
12	布地見本帳製作⑥	↓		
13	布地見本帳製作⑦			
14	布地見本帳製作⑧			
15	見本帳の解説と確認	見本帳提出		
16	アパレル素材テスト			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッションデザイン画Ⅰ		阿部 巧	■ 1年 前期	
到達目標	人体の構造を知り、8頭身プロポーションが描けるようになる	2単位 32時数		実務経験
		広告会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	人体の構造について(骨格、関節、位置と幅)	A4サイズに描く		
2	8頭身プロポーション(正面、直立、両脚重心)	↓		
3	手・腕・足(靴)・脚の描き方			
4	頭部の描き方		正面、両脚重心提出	
5	各パーツ(輪郭、目、眉、鼻、口、耳)・髪の描き方	A4サイズに描く		
6	片脚重心ポーズの描き方 (モデル立ち、ウォーキングポーズ)	↓		
7	写真参考デザイン画を描く		8頭身ボディに着装	
8	テスト	正面、両脚重心と正面、片脚重心が描けるか		
9	色鉛筆の使い方	ペン入れと着色		
10	シルエット(布と体の関係)と布の特性を学ぶ	ギャザー、ダーツ、プリーツ、ドレープなど		
11	アイテム画 丈と分割を学ぶ	アイテム画を描く ペン入れと着色		
12	アイテム画 ジャケットの描き方	↓		
13	アイテム画 トップスの描き方			
14	アイテム画 ボトムス(パンツ)の描き方			
15	アイテム画 ボトムス(スカート)の描き方			
16	アイテム画 ワンピースの描き方			



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッションデザイン画Ⅰ		阿部 巧	■ 1年 後期	
到達目標	テーマ設定によるオリジナルデザイン画が描けるようになる 8頭身ボディのバリエーションが描ける	2単位	実務経験 広告会社勤務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリジナルデザイン画 テーマ(セントバジル大聖堂よりイメージ)	A4サイズに描く ペン入れ着色		
2	オリジナルデザイン画 テーマ(花からドレスをイメージ)	↓		
3	オリジナルデザイン画 テーマ(民族的なイメージから)			
4	斜め向き8頭身プロポーションの描き方		A4サイズに描く	
5	斜め向き頭部の描き方	↓		
6	斜め向き各パーツの描き方 (顔の輪郭、目、眉、鼻、口、耳)			
7	斜め向き着装デザイン画の描き方	A4サイズに描く ペン入れ着色		
8	横向きと後ろ向きの描き方	A4サイズに描く		
9	9～10頭身ボディの描き方	↓		
10	コピックの使い方について			
11	素材表現 (綿、デニム)	オリジナルデザイン画 ペン入れ着色		
12	素材表現 (薄い素材)	↓		
13	素材表現 (薄い素材)			
14	素材表現 (柄)			
15	素材表現 (光沢、レザー、ファーなど)			
16	オリジナルデザイン画 テーマ(日本の日をイメージ)			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッションデザイン画Ⅰ		阿部 巧	■ 2年 前期	
到達目標	テーマに合わせてオリジナルデザイン画が描けるようになる。 様々なコンテストに挑戦する。	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	コンテスト作品 YKKファスニングアワード	ペン入れ、着色		
2	コンテスト作品 YKKファスニングアワード			
3	コンテスト作品 N1モードグランプリ			
4	コンテスト作品 N1モードグランプリ			
5	コンテスト作品 ザッカデザイン画コンペディション			
6	コンテスト作品 ザッカデザイン画コンペディション			
7	コンテスト作品 日暮里ファッションデザインコンテスト			
8	コンテスト作品 日暮里ファッションデザインコンテスト			
9	コンテスト作品 千年大賞			
10	コンテスト作品 千年大賞			
11	オリジナルデザイン画 テーマ(建築物or世界遺産)			
12	オリジナルデザイン画 テーマ(野菜or果物)			
13	オリジナルデザイン画 テーマ(料理orスイーツ)			
14	オリジナルデザイン画 テーマ(自然or宇宙)			
15	オリジナルデザイン画 テーマ(宝石)			
16	早描きの方法	鉛筆、色鉛筆、筆ペン		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：服飾造形基礎A		木藤 友香子	■ 1年 前期	
到達目標	アイテム製作を通して、ソーイング技術を身につけ、パターンメイキングの基礎知識を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 作品提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	パターン・ソーイング道具の使用法と基本操作			
2	ミシン・アイロンの使用説明			
3	裁断、芯貼り	スカート製作		
4	縫い代の処理方法	↓		
5	裏付と裏無しについて	↓		
6	まつりの種類と部分縫い	↓		
7	デザイン・丈の名称説明			
8	シャツブラウスについて	シャツブラウス製作		
9	見返し・前立て・ヨークについて	↓		
10	マーキングについて	↓		
11	縫い代の処理について	↓		
12	袖口をあきについて	↓		
13	襟のデザインについて	↓		
14	袖作り、袖付け	↓		
15	身頃の組み立て	↓		
16	仕上げ	↓		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：服飾造形基礎A		木藤 友香子	■ 1年 後期	
到達目標	アイテム製作を通して、ソーイング技術を身につけ、パターンメイキングの基礎知識を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 作品提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	パンツのデザインや名称について	パンツ製作		
2	パンツの機能性について			
3	裁断・芯貼り・前ポケット作り			
4	色々なファスナーあきについて			
5	インベルの始末方法について			
6	糸ループの作り方			
7	ジャケットのデザインや名称について	ジャケット製作		
8	裁断・芯貼り・2枚袖の説明			
9	前身頃・後ろ身頃の組み立て			
10	上襟付けと中とじ			
11	2枚袖の作り方			
12	裏地の作り方と縫合せ			
13	肩パットの付け方			
14	表地と裏地の組み合わせ方			
15	袖付け			
16	仕上げまつり			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：アパレルデザインA		泉口 麻裕美	■ 2年 前期	
到達目標	作品製作を通して知識と技術の向上を目指す	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 作品提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業内容オリエンテーション 授業目標の共通理解			
2	デザイナーズプレゼンテーションに向けた 作品製作	作品製作・進行チェック (PC・ポートフォリオ)	PC	
3	デザイナーズプレゼンテーションに向けた 作品製作			
4	デザイナーズプレゼンテーションに向けた 作品製作			
5	デザイナーズプレゼンテーションに向けた 作品製作			
6	デザイナーズプレゼンテーションに向けた 作品製作			
7	デザイナーズプレゼンテーションに向けた 作品製作			
8	デザイナーズプレゼンテーションに向けた 作品製作			
9	オリジナル作品製作	デザイン考案	用紙、参考資料	
10	オリジナル作品製作			
11	オリジナル作品製作			
12	オリジナル作品製作			
13	オリジナル作品製作	デザイン修正		
14	オリジナル作品製作			
15	オリジナル作品製作			
16	オリジナル作品製作			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コーディネート基礎		白川 由美子	■ 1年 前期	
到達目標	基本のファッションイメージを理解する 仕事に必要なスタイリング力の習得	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習にて評価 課題提出にて評価 出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業内容オリエンテーション 授業目標の共通理解			
2	ファッションイメージ ①エレガント×スポーティ	資料作成 実物アイテムで復習	ノート・実物アイテム	
3	ファッションイメージ ②フェミニン×マニッシュ	資料作成 実物アイテムで復習	ノート・実物アイテム	
4	ファッションイメージ ③エスニック×モダン	資料作成 実物アイテムで復習	ノート・実物アイテム	
5	コーディネートの基本と応用 ①基本コーディネート・アイテムイメージとは	コーディネート実践 ボディの扱い方・たたみ方	ノート・実物アイテム	
6	コーディネートの基本と応用 ②応用コーディネート	コーディネート実践	ノート・実物アイテム	
7	コーディネートの基本と応用 ③テストミックスとは	コーディネート実践	ノート・実物アイテム	
8	見た目のサイズ練習 私物コーディネート	コーディネート実践	ノート・実物アイテム	
9	仕事としての（商品）撮影 ①物撮り	色々な見せ方収集	実用アイテム	
10	仕事としての（商品）撮影 ②平置き	各自で撮影実習	実用アイテム	
11	カラーコーディネート	色のイメージを利用した コーディネート実践	実用アイテム	
12	バランスのとり方	トータルコーディネートの バランス実践	実物アイテム	
13	ブランドリサーチについて リサーチの方法と実践	リサーチ		
14	年代別コーディネートの違い 社会人ブランドとは	コーディネート実践	実物アイテム	
15	社会人20代・30代スタイル	リサーチを元にした実践	実物アイテム	
16	SS /AWのトレンドとは まとめ	コーディネート実践	実物アイテム	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コーディネート基礎		白川 由美子	■ 1年 後期	
到達目標 ・様々なコーディネート方法を体得する ・人の為に、人をスタイリングするのが仕事だ ということを理解する		4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習にて評価 課題提出にて評価 出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業内容オリエンテーション 授業目標の共通理解			
2	パーフェストバランスの作り方	タイプ別資料を作成	PC・雑誌	
3	パーフェクトバランスの応用	タイプ別コーディネート 演習	実物アイテム	
4	カラーコーディネートスタイリング① (スリム&リズム)	資料作成 カラー復習	PC・ノート	
5	カラーコーディネートスタイリング① (スリム&リズム)	撮影	カメラ・実物アイテム	
6	カラーコーディネートスタイリング② (イメージ配色)	配色によるイメージの違い	実物アイテム	
7	ロケーションとは	場所視察		
8	ロケ撮影 プレゼンについて	プレゼン	作品	
9	骨格イメージとファッションタイプ	イメージ別分類 資料作成	PC・ノート	
10	トレンドリサーチ ①アイテム&ショップスタッフのコーデ	天神地区リサーチ		
11	トレンドリサーチ ②ヘアメイクトレンド(分析)	ヘア・メイクによる 見え方の違い	実物アイテム	
12	トレンドリサーチ ③ヘアメイクを含むトータルコーディネート	個別スタイリング実践	実物アイテム	
13	ブランドブログ 2ブランド	既存ブランドの ブログ作成	実物アイテム	
14	ブランドブログ 新商品紹介とお勧めコーディネート	個別にトータルコーデ 物撮りと撮影	実物アイテム	
15	ブランドブログ PCデータ作成	データ作成	PC・実物アイテム	
16	プレゼン まとめ	作品発表	作品	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：スタイリングテクニック応用		白川 由美子	■ 2年 前期	
到達目標	・スタイリストの仕事を理解する ・スタイリストや販売職に最も必要な店舗場所などの情報力を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
		服飾関連企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習にて評価 課題提出にて評価 出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業内容オリエンテーション 授業目標の共通理解			
2	スタイリストの仕事とは 天神の地図をみよう	各自SHOPファイル作成	PC	
3	天神リサーチ 道とSHOPを覚える	リサーチ		
4	天神リサーチ 道とSHOPを覚える	リサーチ		
5	SHOPリサーチまとめ プレゼン	ブランドの読みリスト作成	作品	
6	雑誌の種類と特徴	雑誌名や特徴をまとめる	雑誌	
7	服を使って各テーマでコーディネート実践 (準備)	コーディネート実践	実物アイテム	
8	服を使って各テーマでコーディネート実践 (本番)	コーディネート実践	実物アイテム	
9	コミュニケーション 言葉使い・挨拶・電話対応			
10	スチリスト実務 アイロンのかけ方・ネクタイなどの結び方実践		実物アイテム	
11	スタイリストとして物撮り (服・小物・雑貨など)	参考資料集め テーマ設定		
12	物とイメージについて 見え方の比較	テーマ①		
13	物撮り撮影①	テーマ①撮影 テーマ②設定	実物アイテム	
14	物撮り撮影②	テーマ②撮影	実物アイテム	
15	作品まとめ	作品ファイル作成		
16	作品プレゼン		作品	



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：服飾造形基礎B		木藤 友香子	■ 1年 前期	
到達目標	アイテム製作を通して、ソーイング技術を身につけ、パターンメイキングの基礎知識を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 作品提出物		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	パターン・ソーイング道具の使用法と基本操作			
2	ミシン・アイロンの使用説明			
3	裁断、芯貼り	スカート製作		
4	縫い代の処理方法	↓		
5	裏付と裏無しについて	↓		
6	まつりの種類と部分縫い	↓		
7	デザイン・丈の名称説明			
8	シャツブラウスについて	シャツブラウス製作		
9	見返し・前立て・ヨークについて	↓		
10	マーキングについて	↓		
11	縫い代の処理について	↓		
12	袖口のあきについて	↓		
13	襟のデザインについて	↓		
14	袖作り、袖付け	↓		
15	身頃の組み立て	↓		
16	仕上げ	↓		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：服飾造形基礎B		木藤 友香子	■ 1年 後期	
到達目標	アイテム製作を通して、ソーイング技術を身につけ、パターンメイキングの基礎知識を身につける	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 作品提出物		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	パンツのデザインや名称について	パンツ製作		
2	パンツの機能性について			
3	裁断・芯貼り・前ポケット作り			
4	色々なファスナーあきについて			
5	インベルの始末方法について			
6	糸ループの作り方			
7	ジャケットのデザインや名称について	ジャケット製作		
8	裁断・芯貼り・2枚袖の説明			
9	前身頃・後ろ身頃の組み立て			
10	上襟付けと中とじ			
11	2枚袖の作り方			
12	裏地の作り方と縫合せ			
13	肩パットの付け方			
14	表地と裏地の組み合わせ方			
15	袖付け			
16	仕上げまつり			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：服飾造形基礎C		木藤 友香子	■ 1年 前期	
到達目標	パターンメイキングの基礎を習得し、さらに応用力を身につけていく/各アイテムのパターンをメイキングの技術を習得し、オリジナルデザインに基づいた、パターンメイキングができるようになる	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 作品提出物の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	(授業時間内での設定課題)	資材	
1	線の引き方 定規の使い方			
2	タイトスカート作図	スカート製作		
3	スカート作図 (展開方法) セミタイトスカート	↓		
4	スカート作図 (展開方法) フレアスカート	↓		
5	見頃について			
6	自分サイズの原型作図①			
7	自分サイズの原型作図②			
8	自分サイズの原型作図③			
9	シャツ作図	シャツ製作		
10	シャツの袖、衿作図	↓		
11	シャツのボタンホール明け	↓		
12	パンツトレース作業	パンツ製作		
13	自分サイズのパンツ作図	↓		
14	自分サイズのパンツ作図	↓		
15	自分サイズのパンツ作図	↓		
16	自分サイズのパンツ作図 仕上げ・チェック	↓		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：服飾造形基礎C		木藤 友香子	■ 1年 後期	
到達目標	パターンメイキングの基礎を習得し、さらに応用力を身につけていく/各アイテムのパターンをメイキングの技術を習得し、オリジナルデザインに基づいた、パターンメイキングができるようになる		2単位	実務経験
			32時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			出席率 作品提出物の評価	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	3面ジャケット基本平面図	ジャケット製作		
2	3面ジャケット基本平面図			
3	3面ジャケット基本平面図			
4	3面ジャケット基本平面図			
5	3面ジャケット基本平面図			
6	3面ジャケット基本平面図			
7	3面ジャケット基本平面図			
8	3面ジャケット基本平面図			
9	4面ジャケット基本平面図			
10	4面ジャケット基本平面図			
11	4面ジャケット基本平面図			
12	4面ジャケット基本平面図			
13	4面ジャケット基本平面図			
14	4面ジャケット基本平面図			
15	4面ジャケット基本平面図			
16	4面ジャケット基本平面図			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科		
教科名：ファッションビジネス基礎		白川 由美子	■ 1年 前期		
到達目標	商品が店頭に並び販売されるまでの流れ、小売業の分類など働く上での必要知識を理解する。市場を分類することで視野を広げ、提案者視点を学ぶ。	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有		
		64時数			
授業方法	演習	成績評価の方法・基準			
		授業内演習にて評価 課題提出にて評価			
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材		
1	アパレル商品の流れと市場とは 流行のしくみと生活カレンダー				
2	MD、ライフサイクル、コンセプト、ターゲット 小売業の業態と特徴				
3	国内ブランドとファッション雑誌の種類				
4	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;">           ターゲ ット分 類         </div>	①テイスト	印刷物や服を使った実技課題		
5		②マインド	消費者リサーチを含む課題		
6		↓			
7		③グレード			
8		↓			
9	ターゲット分類①～③まとめ				
10	ブランドデザイン企画	ブランドリサーチ			
11	既存ブランドのオリジナルデザイン コンセプト				
12	ターゲット				
13	プロモーション				
14	ブランドデザイン (デザイン・色)				
15	ブランドデザイン (価格)				
16	まとめ・発表				

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科		
教科名：ファッション基礎		栄 範子	■ 1年 前期		
到達目標	ファッション業界で働くために不可欠なアパレル商品知識とデザイナー、ブランド知識を理解する	4単位	実務経験		
		64時数			
授業方法	演習	成績評価の方法・基準			
		授業内演習にて評価 課題提出にて評価			
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材		
1	アパレル商品知識の重要性について解説				
2	世界のDCブランド、デザイナー、国内ブランドをコレクション別に解説	ブランド一覧BOOK制作			
3	アイテムについて① コート	アイテム見本帳制作  ↓			
4	アイテムについて② ジャケット				
5	アイテムについて③ セーター				
6	アイテムについて④ シャツ、ブラウス				
7	アイテムについて⑤ スカート、ワンピース				
8	アイテムについて⑥ パンツ、ファッション小物				
9	ディテールとは何か 特徴と種類を解説		ディテール見本帳制作		
10	ネックラインとカラー(衿)について				
11	スリーブ(袖)について				
12	カフスについて				
13	ポケットとその他のディテールについて				
14	シルエットについて				
15	ラインについて				
16	まとめ				

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：デジタルワーク基礎Ⅰ		中園 大輔	■ 1年 前期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を習得する。外部依頼を通しデジタルスキルの活用を学ぶ。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション MacPCをさわってみよう	MacPCをしる		
2	Adobe Illustratorを学ぶー1 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
3	Adobe Illustratorを学ぶー2 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
4	Adobe Illustratorを学ぶー3 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 60分で2本を仕上げる		
5	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザインリサーチ (市場調査)			
6	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンセプト・デザインラフ (デザイン帳)			
7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
10	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 アドバイジングを磨く	チェック、クラス総評 決定2案のデジタル作業		
11	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 デジタルスキルを磨く	決定2案のデジタル仕上げ フォーマット仕上げ		
12	Adobe Photoshopを学ぶー1 顔写真撮影、写真編集を学ぶ	スマホで写真撮影 ツールを学ぶ		
13	Adobe Photoshopを学ぶー2 前週内容引き続き、Photoshopをしる	写真の編集 各種顔写真を作る		
14	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 アドバイジングを磨く	コンセプト定める ラフ5案、チェック		
15	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く	デザイン案のデータ化		
16	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く	仕上げ、出力、クラス総評		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：デジタルワーク基礎Ⅰ		中園 大輔	■ 1年 後期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を習得する。就活で使用できるポートフォリオ完成	4単位	実務経験 広告会社勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	Adobeソフト トレーニング-1 90分ターンのDTPトレーニング	指示書ラフ画のデジタル処理		
2	Adobeソフト トレーニング-2 60分ターンのDTPトレーニング	指示書ラフ画のデジタル処理		
3	Adobeソフト トレーニング-3 45分ターンのDTPトレーニング	指示書ラフ画のデジタル処理		
4	Adobeソフト トレーニング-4 30分ターンのDTPトレーニング	指示書ラフ画のデジタル処理		
5	ポートフォリオの作成 業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成	デジタル作業		
6	ポートフォリオの作成 業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成	デジタル作業		
7	ポートフォリオの作成 業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成	デジタル作業 クラス講評		
8	業界エキスポ振り返り ポートフォリオのブラッシュアップ	デジタル作業		
9	業界エキスポ振り返り ポートフォリオのブラッシュアップ	デジタル作業		
10	ポートフォリオのブラッシュアップ 業界エキスポでのアドバイス反映	デジタル作業		
11	ブラッシュアップポートフォリオ完成 1年次の成果をまとめたものとする	デジタル作業		
12	外部依頼【スタッフTシャツ提案】	事前リサーチ、質疑応答		
	ガイダンスの実施	ラフのチェック		
13	外部依頼【スタッフTシャツ提案】	個人作業orグループワーク		
	プランミーティング			
14	外部依頼【スタッフTシャツ提案】			
	プランミーティング			
15	外部依頼【スタッフTシャツ提案】	デジタル作業		
16	外部依頼【スタッフTシャツ提案】	デジタル作業、プレゼン		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッションデザイン		竹下 順子	■ 1年 後期	
到達目標	デザインの表現力を身につけ、ファッションコンテスト応募に挑戦コンテスト応募を通して、表現する上で欠かせないデザイン研究の仕方などを学び、同時に発想力を養っていく	2単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 作品提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	コンテストについて (各自コンテスト応募、もしくは衣装デザインを選択)			
2	コンテストに向けての取り組み			
3	コンテストの下調べ、研究			
4	デザイン研究			
5	コンテストに向けた製作	作品製作		
6	コンテストに向けた製作	作品製作		
7	コンテストに向けた製作	作品製作		
8	コンテストに向けた製作	作品製作		
9	コンテストに向けた製作	作品製作		
10	コンテストに向けた製作	作品製作		
11	コンテストに向けた製作	作品製作		
12	コンテストに向けた製作	作品製作		
13	コンテストに向けた製作	作品製作		
14	コンテストに向けた製作	作品製作		
15	コンテストに向けた製作	作品製作		
16	コンテストに向けた製作	作品製作		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッションデザイン		竹下 順子	■ 2年 前期	
到達目標	デザインの表現力を身につけ、ファッションコンテスト応募に挑戦コンテスト応募を通して、表現する上で欠かせないデザイン研究の仕方などを学び、同時に発想力を養っていく	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 作品提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	コンテストに向けた製作	作品製作		
2	コンテストに向けた製作	作品製作		
3	コンテストに向けた製作	作品製作		
4	コンテストに向けた製作	作品製作		
5	コンテストに向けた製作	作品製作		
6	コンテストに向けた製作	作品製作		
7	コンテストに向けた製作	作品製作		
8	コンテストに向けた製作	作品製作		
9	コンテストに向けた製作	作品製作		
10	コンテストに向けた製作	作品製作		
11	コンテストに向けた製作	作品製作		
12	コンテストに向けた製作	作品製作		
13	コンテストに向けた製作	作品製作		
14	コンテストに向けた製作	作品製作		
15	実践内容のまとめ			
16	コンテスト挑戦のプレゼン発表			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ブランド企画Ⅰ		栄 範子	■ 1年 後期	
到達目標	商品の企画制作を通して、商品企画の流れ（企画立案～店舗販売）とアパレルデザイナーの業務（デザイン構成、仕様書作成など）を学ぶ	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 作品提出物評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	商品企画について			
2	マーチャンダイジングについて			
3	マーケティングの基礎知識			
4	ブランディングについて (コンセプト設定など)			
5	市場調査			
6	ブランド企画 立案	ブランド企画書作成 プレゼン資料作成		
7	ブランド企画 立案			
8	ブランド企画 作成			
9	ブランド企画 作成			
10	ブランド企画 作成 進行チェック・見直し			
11	ブランド企画 作成			
12	ブランド企画 作成 進行チェック・修正			
13	ブランド企画 作成			
14	ブランド企画 作成			
15	ブランド企画プレゼン発表			
16	ブランド企画まとめ			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：服装史Ⅰ		栄 範子	■ 1年 後期	
到達目標	服装史の変遷と年代別の特徴を理解し、服装史の知識を習得する (古代～現代)	2単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		出席率 テスト評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	歴史とは (西洋史の流れと重要性)	服装史の流れとスタイルの 特徴をつかみ知識を身につける		
2	古代			
3	中世			
4	近世			
5	現代			
6	世界の民族衣装			
7	服装史総合テスト			
8	1950年～2010年までを年代別に資料制作の グループ分けとプレゼンまでのフローの説明			
9	1950年～2010年までを年代別に 資料作成 (グループワーク)	プレゼン資料作成		
10	1950年～2010年までを年代別に 資料作成 (グループワーク)			
11	1950年～2010年までを年代別に 資料作成 (グループワーク)			
12	1950年～2010年までを年代別に 資料作成 (グループワーク)			
13	1950年～2010年までを年代別に 資料作成 (グループワーク)			
14	資料完成→発表準備			
15	資料完成→発表準備			
16	年代別発表			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コラボレーション企画Ⅰ		白川 由美子	■ 2年 前期	
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コラボレーション商品企画実施による企業リサーチと企画立案</li> <li>・外部との協同企画を通して、ビジネス観、即戦力、社会性スキルを習得する</li> </ul>		4単位	実務経験
			64時数	
授業方法	演習		成績評価の方法・基準	
			出席率 取り組み姿勢での評価	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業様とのコラボ商品企画の趣旨と フロー説明 (企画立案～販売実施まで)			
2	企業リサーチ (学外授業)			
3	リサーチ内容をまとめ、実施する企画を決定			
4	企画内容を元に企業様との打ち合わせ			
5	コラボ商品企画スタート			
6	コラボ商品企画スタート	業務担当決め(業務内容説明)		
7	コラボ商品企画スタート	材料調達		
8	コラボ商品企画スタート	サンプル製作		
9	コラボ商品企画スタート	サンプル製作		
10	コラボ商品企画スタート	サンプル製作		
11	コラボ商品企画スタート	企業チェック		
12	コラボ商品企画スタート	企業チェック		
13	コラボ商品企画スタート	商品製作		
14	コラボ商品企画スタート	商品製作		
15	コラボ商品企画スタート	商品製作		
16	コラボ商品企画スタート	商品製作		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コラボレーション企画Ⅰ		白川 由美子	■ 2年 後期	
到達目標	・コラボレーション商品企画実施による 企業リサーチと企画立案 ・外部との協同企画を通して、ビジネス観、即戦力、社会性スキルを習得する	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 取り組み姿勢での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	コラボ商品企画	商品製作		
2	コラボ商品企画	商品製作		
3	コラボ商品企画	商品製作		
4	コラボ商品企画	商品製作		
5	コラボ商品企画	商品製作		
6	コラボ商品企画	商品製作		
7	コラボ商品企画	商品製作		
8	コラボ商品企画	商品製作		
9	実践販売に向け準備			
10	実践販売			
11	実践販売			
12	実践販売結果 まとめ			
13	実践販売結果 まとめ			
14	報告データ作成			
15	企業報告			
16	振り返り			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：アパレルデザインB		泉口 麻裕美	■ 2年 前期	
到達目標	作品製作を通して知識と技術の向上を目指す	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 作品提出物の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリジナル作品製作	デザイン決定		
2	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
3	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
4	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
5	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
6	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
7	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
8	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
9	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
10	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
11	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
12	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
13	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
14	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
15	オリジナル作品製作	進行チェック	作品制作に必要な道具一式	
16	まとめ・プレゼン			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ドレーピング		木藤 友香子	■ 2年 前期	
到達目標	・立体裁断の必要性を理解し、平面作図からシルエットを読み取る・布の特性を理解できる・ドレーピングの基本動作が正しくできる	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	ドレーピングの導入 シーチングの地直し方法、地の目の通し方			
2	ドレーピングの基本動作			
3	ドレス原型のドレーピング			
4	ドレス原型のドレーピング (合印の付け方)	合印の付け方		
5	ドレス原型のドレーピング (切り込みの入れ方)	切り込みの入れ方		
6	地の目チェック	チェック		
7	スカートのドレーピング			
8	スカートのドレーピング			
9	スカートのドレーピング			
10	衿ぐり、袖ぐりラインの決め方			
11	全体のシルエット修正	チェック、評価 改善ポイント		
12	衿ぐりギャザー(ダーツ移動による)			
13	印つけ、ラインの修正	シーチングの準備 (地直し、ガイドライン入れ)		
14	平面トレース、寸法チェック			
15	タックインブラウス	前身頃 サイドダーツを取りゆるみを入れる		
16	タックインブラウス	後ろ身頃 肩ダーツを取りゆるみを入れる		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ドレーピング		木藤 友香子	■ 2年 後期	
到達目標	自らシルエット、寸法、デザイン修正ができる 地の目の確認ができる	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	タックインブラウス	衿ぐり、袖ぐり決め寸法を測る 身頃のシルエット、寸法修正		
2	タックインブラウス	衿付け フラットカラー、シャツカラー、台襟付きシャツカラー		
3	タックインブラウス	衿底ライン利用の作図 トレース、裁断、取り付け		
4	タックインブラウス	袖口ギャザー、カフス付け 全体のシルエット修正		
5	タックインブラウス	印つけ、トレース ライン修正、寸法チェック	シーチング	
6	タックインブラウス			
7	フレアスカート			
8	フレアスカート	裾ラインの決め方 床上がりの見え方		
9	ローウエスト切り替えのワンピース	前身頃作り		
10	ローウエスト切り替えのワンピース	後ろ身頃作り		
11	ローウエスト切り替えのワンピース	シルエット、サイズ修正		
12	ローウエスト切り替えのワンピース	スカートと身頃を組み立てる		
13	ローウエスト切り替えのワンピース	スタンドカラー付け		
14	ローウエスト切り替えのワンピース	ボーカラー付け		
15	ローウエスト切り替えのワンピース	セーラーカラー付け		
16	ローウエスト切り替えのワンピース	全体のシルエット確認		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：デジタルワーク応用Ⅰ		中園 大輔	■ 2年 前期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を下級生に指導することで、自身の技術や知識を確立させる。また教え方を学び、外部依頼を通しデジタルスキルの活用を経験する。	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション 下級生にPC指導するためのミーティング			
2	Adobe Illustratorを学ぶー1 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
3	Adobe Illustratorを学ぶー2 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
4	Adobe Illustratorを学ぶー3 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 60分で2本を仕上げる		
5	Adobe Illustratorを学ぶー4 90分ターンのDTPトレーニング	設定ポスターのデジタルトレース 90分で1本を仕上げる		
6	Adobe Illustratorを学ぶー5 90分ターンのDTPトレーニング	設定ポスターのデジタルトレース 90分で1本を仕上げる		
7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンセプト・デザインラフ (デザイン帳)			
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
10	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 アドバイジングを磨く	チェック、クラス総評 決定2案のデジタル作業		
11	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 デジタルスキルを磨く	決定2案のデジタル仕上げ フォーマット仕上げ		
12	Adobe Photoshopを学ぶー1 顔写真撮影、写真編集を強化	スマホで写真撮影 ツールを学ぶ		
13	Adobe Photoshopを学ぶー2 前週内容引き続き、Photoshopを強化	写真の編集 各種顔写真を作る		
14	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 アドバイジングを磨く	コンセプト定める ラフ5案、チェック		
15	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く	デザイン案のデータ化		
16	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く	仕上げ、出力、クラス総評		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：デジタルワーク応用Ⅰ		中園 大輔	■ 2年 後期	
到達目標	様々な条件や制約の垢でのデザインを経験し、問題解決をする。リサーチを行いコンセプトや問題を明らかにしながら論理的にデザインを行う。	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	Adobeソフト トレーニング-1 90分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
2	Adobeソフト トレーニング-2 90分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (WEB)		
3	Adobeソフト トレーニング-3 60分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
4	Adobeソフト トレーニング-4 60分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (WEB)		
5	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
6	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
7	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (ロゴ)		
8	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
9	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
10	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
11	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
12	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
13	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
14	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
15	卒業制作-審査発表 審査			
16	2年間授業まとめ 今後の歩みを計画			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：服飾造形応用A		木藤 友香子	■ 2年 後期	
到達目標	二重ジャケット製作を通して、デザイン・パターンメイキング・縫製力を身につける	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	ジャケットについて			
2	ジャケットの作図 (見頃)	(見頃)		
3	ジャケットの作図	(見頃)		
4	ジャケットの作図 (袖)	(袖)		
5	ジャケットの作図	(袖)		
6	ジャケットの作図 (衿)	(衿)		
7	ジャケットの作図	(衿)		
8	ジャケット仮縫い			
9	ジャケット仮縫い			
10	ジャケット仮縫い			
11	ジャケット仮縫い			
12	ジャケット仮縫い			
13	ジャケット仮縫い			
14	ジャケット仮縫い			
15	パターン修正			
16	パターン修正			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：服飾造形応用B		木藤 友香子	■ 2年 後期	
到達目標	二重ジャケット製作を通して、デザイン・パターンメイキング・縫製力を身につける	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	表地裁断 裏地・芯裁断			
2	裏地・芯裁断			
3	裏地・芯裁断			
4	ジャケット本縫い			
5	ジャケット本縫い			
6	ジャケット本縫い			
7	ジャケット本縫い			
8	ジャケット本縫い			
9	ジャケット本縫い			
10	ジャケット本縫い			
11	ジャケット本縫い			
12	ジャケット本縫い			
13	ジャケット本縫い			
14	ジャケット本縫い			
15	仕上げ、まとめ			
16	作品プレゼン・クラス総評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッション販売Ⅰ		栄 範子	■ 2年 後期	
到達目標	ファッション販売業務の幅広い知識と接客技術を身につけ内定先の即戦力となる人材を目指す	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	接客販売ロールプレイング実践	接客の基本トークやセールス		
	待機→お見送りまでの基本の動き	テクニックの技術を身につける		
2	・商品説明(アイテムのプラス)	接客の基本トークやセールス		
	(マイナス面トーク演習)	テクニックの技術を身につける		
3		接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
4	・商品提案(プラス1点の提案トーク演習)	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
5	・アイテム指定スタイリング実践	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
6	(10分以内に2パターンコーデ→商品説明)	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
7	(15分以内に3パターンコーデ→商品説明)	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
8	↓	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
9	接客販売ロールプレイングテスト	接客の基本トークやセールス		
10	VPの役割	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
11	クロスコーディネート演習	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
12	PPとIPの役割	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
13	レイダウン演習	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
14	VP、PP、IPの実践	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
15	↓	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		
16	テーマ別にゾーニング演習	接客の基本トークやセールス		
		テクニックの技術を身につける		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：接客英会話Ⅰ		三島 知穂	■ 2年 後期	
到達目標	日常の英会話を習得する	1単位	実務経験	
		16時数		
		販売関連企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	集中授業 各学科			
2	生徒自己紹介、講師自己紹介 今後の現場での英会話の必要性			
3	簡単な英会話フレーズを覚えよう 単語クイズ	2人組 練習 ロールプレイ		
4	挨拶英会話 練習	2人組 練習 ロールプレイ		
5	ホテル良く使うフレーズ 練習	2人組 練習 ロールプレイ		
6	旅行会社で使う英会話 練習	2人組 練習 ロールプレイ		
7	レストランで使う英会話 練習	2人組 練習 ロールプレイ		
8	対応の英会話 練習			
9	接客英会① 練習			
10	郵便局での英会話 練習	2人組 練習 ロールプレイ		
11	旅程の予約、取消、案内英会話 練習	2人組 練習 ロールプレイ		
12	病院での英会話 ショッピングでの英会話	2人組 練習 ロールプレイ		
13	レンタカー店での英会話 練習	2人組 練習 ロールプレイ		
14	接客英会話② 練習	2人組 練習 ロールプレイ		
15	接客英会話③ 練習	2人組 練習 ロールプレイ		
16	テスト 答え合わせ			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：韓国語基礎Ⅰ		御厨 かおり	■ 2年 後期	
到達目標	韓国・朝鮮語の入門として、 ハングルや単語の読み方など発音の基礎を学ぶ	1単位	実務経験	
		16時数		
		韓国旅行社勤務・大学講師歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		自己評価・授業態度・筆記試験		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	アイスブレイク・基本母音字(10個)、挨拶1	母音暗記 簡単な挨拶		
2	基本子音字(1)：平音(9個)	母音・子音・平音の暗記		
3	基本子音字(2)：激音(5個)、合成子音字：濃音(5個)	子音・激音・合成子音とうの暗記		
4	合成母音字(11個)	合成母音の暗記		
5	ハングルの読み書き総合(1)	ハングルの基礎テスト		
6	終声子音字(1)：3種	終声子音の暗記		
7	終声子音字(2)：4種	終声子音の暗記		
8	発音の法則(1)：連音化法則、口蓋音化法則	正しい発音の習得		
9	発音の法則(2)：流音化法則、鼻音化法則、激音化法則	正しい発音の習得		
10	ハングルの読み書き総合(2)	ハングルの基礎テスト		
11	丁寧形：イムニダ体・助詞	文法暗記・活用練習		
12	丁寧形：アニムニダ体・否定形	文法暗記・活用練習		
13	基本文型総合(1)、小テスト	筆記・発音・会話等		
14	基本会話①：挨拶	文型暗記・活用練習		
15	基本会話②：質問	文型暗記・活用練習		
16	総合テスト	筆記・発音・会話等		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッション販売Ⅱ		栄 範子	■ 1年 前期	
到達目標	ファッション販売能力検定3級レベルの習得	2単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		テスト評価、演習評価、出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	ファッションとは何か (ファッションの流れ/販売スタッフの知識)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
2	ファッションとは何か (お客様とは)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
3	ファッションとは何か (お客様とは)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
4	ファッション販売技術 (基本マナー)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
5	ファッション販売技術 (接客用語)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
6	ファッション販売技術 (購買心理の8段階)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
7	ファッション販売技術 (接客の基本とコンサルティングセールス)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
8	ファッション販売技術 (接客の基本とコンサルティングセールス)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
9	基礎テスト	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
10	ファッション商品知識 (アイテム/素材/ディテール/色彩)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
11	ファッション商品知識 (サイズ/品質管理)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
12	売場作り (VMDの知識) (VMDの役割と購買心理の動き)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
13	売場作り (VMDの知識) (MP技法の知識)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
14	売場作り (VMDの知識) (陳列の基本)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
15	売場作り (VMDの知識) (什器の種類)	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		
16	基礎テスト	解説後、小テストの実施により 合格点を取得		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッション販売Ⅱ		栄 範子	■ 1年 後期	
到達目標	・アパレルショップの売り場において係数基礎知識の習得・アパレル販売の実践演習の実施により接客のスキルアップを目指す	2単位	実務経験	
		32時数		
		服飾関連企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		テスト評価、演習評価、出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	アパレル計数管理とは（役割と重要性） コード褒めトーク実践			
2	商品の仕入れ～売上管理の計数知識を身につける			
3	商品の仕入れ方法とサイクル コード褒めトーク実践			
4	商品管理と商品ロスについて			
5	買上率と客単価、セット率			
6	在庫回転率、損益分岐点売上高			
7	アパレル計数テスト			
8	ロールプレイング実践 待機→アプローチの流れ			
9	ロールプレイング実践 フィッティング→クロージングトーク			
10	ロールプレイング実践 セット購入の提案			
11	ロールプレイング実践 待機→お見送りまでのセールステクニック実践			
12	ロールプレイング実践 外国語での接客基礎			
13	ロールプレイングテスト			
14	ロールプレイングテスト			
15	ロールプレイングテスト			
16	ロールプレイングテスト			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッション販売Ⅱ		栄 範子	■ 2年 前期	
到達目標	ファッション業界への就職に向けてアパレルの幅広い知識や接客技術を身につけ即戦力となる人材を目指す	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		テスト評価、演習評価、出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	接客販売ロールプレイング実践	接客ステップ初期段階の 基本の動き		
2	商品提案	テクニックの技術を身につける		
3	フィッティング	テクニックの技術を身につける		
4	クロージング	テクニックの技術を身につける		
5	お見送り	テクニックの技術を身につける		
6	待機→お見送りまでのセールステクニックまとめ	テクニックの技術を身につける		
7	タイプ別イメージコーデ演習	テクニックの技術を身につける		
8	実店舗での接客演習	テクニックの技術を身につける		
9	セット率トーク	テクニックの技術を身につける		
10	時間内に指定数パターンセット→商品説明	テクニックの技術を身につける		
11	オケージョン指定	テクニックの技術を身につける		
12	アイテム指定	テクニックの技術を身につける		
13	ファッション販売知識 (接客スタッフの役割、顧客管理)	テクニックの技術を身につける		
14	ファッション販売技術 (お客様対応、テクニック、クレーム対応)	テクニックの技術を身につける		
15		テクニックの技術を身につける		
16	(お直し、外国人のお客様への接客)	テクニックの技術を身につける		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッションビジネス		白川 由美子	■ 1年 前期	
到達目標	・ヘアメイクも含めた自分のトータルコーディネート力の強化・ブランドスタッフを仮定して、ブランドブログを作る・他ブランドとの違いや特徴を理解する	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		演習評価、出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	トレンドリサーチ	天神地区リサーチ		
	①アイテム&ショップスタッフのコーデ	トレンドアイテム&スタッフコーデ		
2	②ヘアメイクトレンド (ヘアメイクによる見え方の違い)	ファッションとヘアメイクの トレンド分析		
	③ヘアメイクを含むトータルコーディネート	個別スタイリング実践		
4	ブランドブログ ・2ブランド	既存ブランド2ブランドの ブログ作成		
5				
6	新商品紹介とお勧めコーディネート	個別にトータルコーディネートと 物撮り撮影		
7	PCデータ作成	PC入力		
8	作品発表	作品提出 プレゼン		
9	市場情報の収集と分析 4P・ライフサイクル・ターゲットとは			
10	マインド分類			
11	テイスト分類			
12	ブレード分類			
13	ライフスタイルとファッション8大感性			
14	ライフスタイル分析			
15	まとめ			
16	作品発表			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッションビジネス		白川 由美子	■ 1年 後期	
到達目標	市場調査の基本をしっかりと理解し、必要に応じて情報を提示できるようになる	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		演習評価、出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	リサーチとは			
2	天神の地図を見よう	調査準備		
3	天神の道とSHOPを覚えよう	調査準備		
4	天神地区リサーチ	市場調査		
5	↓	市場調査		
6	SHOPリサーチまとめ			
7	リサーチ発表	プレゼンテーション		
8	クラス総評	合評会		
9	博多の地図を見よう	調査準備		
10	博多の道とSHOPを覚えよう	調査準備		
11	博多地区リサーチ	市場調査		
12	↓	市場調査		
13	SHOPリサーチまとめ			
14	リサーチ発表	プレゼンテーション		
15	まとめ			
16	作品ファイリング	プレゼンテーション		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：ファッション基礎Ⅱ		竹下 順子	■ 1年 前期	
到達目標	ファッションビジネスのみならずビジネスを成功させる為の基礎知識や付加価値などについて学習する	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品評価、演習評価、出席率		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション			
2	ファッション経済の現状を知る			
3	ファッションビジネスの基礎知識			
4	ファッションビジネスの基礎知識			
5	ファッションビジネスの基礎知識			
6	ファッションビジネスの基礎知識			
7	ファッションビジネスの基礎知識			
8	会社を成長させる計画と戦略			
9	会社を成長させる計画と戦略			
10	経営の基礎知識			
11	これからのファッションビジネスについて			
12	これからのファッションビジネスについて			
13	これからのファッションビジネスについて			
14	ECモールの調査			
15	(アメリカ・イギリス)			
16	(中国・日本)			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：デジタルワーク基礎Ⅱ		中園 大輔	■ 1年 前期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を習得する。外部依頼を通しデジタルスキルの活用を学ぶ。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション MacPCをさわってみよう	MacPCをきる		
2	Adobe Illustratorを学ぶー1 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
3	Adobe Illustratorを学ぶー2 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
4	Adobe Illustratorを学ぶー3 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 60分で2本を仕上げる		
5	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザインリサーチ (市場調査)			
6	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンセプト・デザインラフ (デザイン帳)			
7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
10	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 アドバイジングを磨く	チェック、クラス総評 決定2案のデジタル作業		
11	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 デジタルスキルを磨く	決定2案のデジタル仕上げ フォーマット仕上げ		
12	Adobe Photoshopを学ぶー1 顔写真撮影、写真編集を学ぶ	スマホで写真撮影 ツールを学ぶ		
13	Adobe Photoshopを学ぶー2 前週内容引き続き、Photoshopをきる	写真の編集 各種顔写真を作る		
14	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 アドバイジングを磨く	コンセプト定める ラフ5案、チェック		
15	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く	デザイン案のデータ化		
16	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く	仕上げ、出力、クラス総評		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：デジタルワーク基礎II		中園 大輔	■ 1年 後期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を習得する。就活で使用できるポートフォリオ完成	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	Adobeソフト トレーニング-1	指示書ラフ画のデジタル処理		
	90分ターンのDTPトレーニング			
2	Adobeソフト トレーニング-2	指示書ラフ画のデジタル処理		
	60分ターンのDTPトレーニング			
3	Adobeソフト トレーニング-3	指示書ラフ画のデジタル処理		
	45分ターンのDTPトレーニング			
4	Adobeソフト トレーニング-4	指示書ラフ画のデジタル処理		
	30分ターンのDTPトレーニング			
5	ポートフォリオの作成	デジタル作業		
	業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成			
6	ポートフォリオの作成	デジタル作業		
	業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成			
7	ポートフォリオの作成	デジタル作業		
	業界エキスポへ向けてポートフォリオ作成	クラス講評		
8	業界エキスポ振り返り	デジタル作業		
	ポートフォリオのブラッシュアップ			
9	業界エキスポ振り返り	デジタル作業		
	ポートフォリオのブラッシュアップ			
10	ポートフォリオのブラッシュアップ	デジタル作業		
	業界エキスポでのアドバイス反映			
11	ブラッシュアップポートフォリオ完成	デジタル作業		
	1年次の成果をまとめたものとする			
12	外部依頼【スタッフTシャツ提案】	事前リサーチ、質疑応答		
	ガイダンスの実施	ラフのチェック		
13	外部依頼【スタッフTシャツ提案】			
	プランミーティング	個人作業orグループワーク		
14	外部依頼【スタッフTシャツ提案】			
	プランミーティング			
15	外部依頼【スタッフTシャツ提案】			
	デジタル作業			
16	外部依頼【スタッフTシャツ提案】			
	デジタル作業、プレゼン			



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：プロダクト		木藤 友香子	■ 1年 前期	
到達目標	デザイナー、スタイリスト、FA、縫製に必要とされる縫製、基本アイテムの構造、縫製の理解と技術習得	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価 作品の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	ミシン・ロックミシン操作について (糸のかけかた、調子の取り方、縫製など)			
2	ミシン・ロックミシン操作について (糸のかけかた、調子の取り方、縫製など)			
3	手縫い基本(並縫い、まつり等) ミシンを使った部分縫い			
4	手縫い基本(並縫い、まつり等) ミシンを使った部分縫い			
5	手縫い基本(並縫い、まつり等) ミシンを使った部分縫い			
6	ミシンを使った作品制作(トートバッグ)			
7	ミシンを使った作品制作(トートバッグ)			
8	スカート制作導入 部分縫い(ファスナー)			
9	スカート制作導入 部分縫い(ファスナー)			
10	スカート制作導入 部分縫い(ファスナー)			
11	スカート制作(ファスナー、ベント)			
12	スカート制作(ファスナー、ベント)			
13	(ダーツ、脇縫い、裾上げ)			
14	(ダーツ、脇縫い、裾上げ)			
15	テスト			
16	まとめ			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：プロダクト		木藤 友香子	■ 1年 後期	
到達目標	デザイナー、スタイリスト、FA、縫製に必要とされる縫製、基本アイテムの構造、縫製の理解と技術習得	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価 作品の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	スカート制作 (ベルトつけ、ホック)			
2	スカート完成・提出 (仕上げ)			
3	ブラウス・シャツ制作導入			
4	部分縫い (台衿つきシャツカラー)			
5	部分縫い (台衿つきシャツカラー)			
6	ブラウス製作			
7	ブラウス製作 (脇縫い、衿つけ)			
8	ブラウス製作 (脇縫い、衿つけ)			
9	ブラウス製作 (脇縫い、衿つけ)			
10	ブラウス製作 (短冊つけ)			
11	ブラウス製作 (短冊つけ)			
12	ブラウス製作 (短冊つけ)			
13	ブラウス製作 (短冊つけ)			
14	ブラウス製作 (袖付け、ボタン付け)			
15	ブラウス製作 (袖付け、ボタン付け)			
16	ブラウス製作 (袖付け、ボタン付け)			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：プロダクト		木藤 友香子	■ 2年 前期	
到達目標	デザイナー、スタイリスト、FA、縫製に必要とされる縫製、基本アイテムの構造、縫製の理解と技術習得	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価 作品の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	ブラウス制作			
2	ブラウス完成・提出(穴かがり、仕上げ)			
3	パンツ制作導入			
4	パンツ制作導入			
5	部分縫い(サイドポケット)			
6	部分縫い(サイドポケット)			
7	パンツ製作			
8	パンツ製作			
9	パンツ製作			
10	パンツ製作			
11	パンツ製作			
12	パンツ製作			
13	パンツ製作			
14	パンツ製作			
15	パンツ製作			
16	パンツ提出(ボタン、ホックつけ、仕上げ)			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：プロダクト		木藤 友香子	■ 2年 後期	
到達目標	デザイナー、スタイリスト、FA、縫製に必要とされる縫製、基本アイテムの構造、縫製の理解と技術習得	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価 作品の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリジナル作品のデザイン	オリジナル作品		
2	デザイン修正	オリジナル作品		
3	作品製作	オリジナル作品		
4	作品製作	オリジナル作品		
5	作品製作	オリジナル作品		
6	作品製作	オリジナル作品		
7	作品製作	オリジナル作品		
8	作品製作	オリジナル作品		
9	作品製作	オリジナル作品		
10	作品製作	オリジナル作品		
11	作品製作	オリジナル作品		
12	作品製作	オリジナル作品		
13	作品製作	オリジナル作品		
14	作品製作	オリジナル作品		
15	作品製作	オリジナル作品		
16	完成、作品提出	オリジナル作品		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：プロダクト企画Ⅱ		栄 範子	■ 1年 後期	
到達目標	商品の企画制作を通して、商品企画の流れ（企画立案～店舗販売）とアパレルデザイナーの業務（デザイン構成、仕様書作成など）を学ぶ	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価 作品の評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	商品企画について			
2	マーチャンダイジングについて			
3	マーケティングの基礎知識			
4	ブランディングについて (コンセプト設定など)			
5	市場調査			
6	ブランド企画 立案			
7	ブランド企画 作成			
8	ブランド企画 作成			
9	ブランド企画 作成			
10	ブランド企画 作成			
11	進行チェック、見直し			
12	進行チェック、見直し			
13	進行チェック、見直し			
14	ブランド企画 まとめ			
15	ブランド企画 まとめ			
16	ブランドプレゼン発表			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：服装史Ⅱ		栄 範子	■ 1年 後期	
到達目標	服装史の変遷と年代別の特徴を理解し、服装史の知識を習得する (古代～現代)	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 テスト評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	歴史とは(西洋史の流れと重要性)	服装史の流れとスタイルの 特徴をつかみ知識を身につける		
2	古代			
3	中世			
4	近世			
5	現代			
6	世界の民族衣装			
7	服装史総合テスト			
8	1950年～2010年までを年代別に資料制作の グループ分けとプレゼンまでのフローの説明			
9	1950年～2010年までを年代別に 資料作成(グループワーク)	プレゼン資料作成		
10	1950年～2010年までを年代別に 資料作成(グループワーク)			
11	1950年～2010年までを年代別に 資料作成(グループワーク)			
12	1950年～2010年までを年代別に 資料作成(グループワーク)			
13	1950年～2010年までを年代別に 資料作成(グループワーク)			
14	資料完成→発表準備			
15	資料完成→発表準備			
16	年代別発表			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コラボレーション企画Ⅱ		白川 由美子	■ 2年 前期	
到達目標	・コラボレーション商品企画実施による 企業リサーチと企画立案 ・外部との協同企画を通して、ビジネス観、即戦力、社会性スキルを習得する	2単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 取り組み姿勢での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業様とのコラボ商品企画の趣旨と フロー説明	(企画立案～販売実施まで)		
2	企業リサーチ (学外授業)	(学外授業)		
3	リサーチ内容をまとめ、実施する企画を決定			
4	企画内容を元に企業様との打ち合わせ			
5	コラボ商品企画スタート			
6	コラボ商品企画	業務担当決め(業務内容説明)		
7	コラボ商品企画	材料調達		
8	コラボ商品企画	サンプル製作		
9	コラボ商品企画	サンプル製作		
10	コラボ商品企画	サンプル製作		
11	コラボ商品企画	企業チェック		
12	コラボ商品企画	企業チェック		
13	コラボ商品企画	商品製作		
14	コラボ商品企画	商品製作		
15	コラボ商品企画	商品製作		
16	コラボ商品企画	商品製作		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コラボレーション企画A		白川 由美子	■ 2年 前期	
到達目標	・コラボレーション商品企画実施による 企業リサーチと企画立案 ・外部との協同企画を通して、ビジネス観、即戦力、社会性スキルを習得する	2単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 取り組み姿勢での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業様とのコラボ商品企画の趣旨と フロー説明（企画立案～販売実施まで）	（企画立案～販売実施まで）		
2	企業リサーチ（学外授業）	（学外授業）		
3	リサーチ内容をまとめ、実施する企画を決定			
4	企画内容を元に企業様との打ち合わせ			
5	コラボ商品企画スタート			
6	コラボ商品企画スタート	業務担当決め(業務内容説明)		
7	コラボ商品企画スタート	材料調達		
8	コラボ商品企画スタート	サンプル製作		
9	コラボ商品企画スタート	サンプル製作		
10	コラボ商品企画スタート	サンプル製作		
11	コラボ商品企画スタート	企業チェック		
12	コラボ商品企画スタート	企業チェック		
13	コラボ商品企画スタート	商品製作		
14	コラボ商品企画スタート	商品製作		
15	コラボ商品企画スタート	商品製作		
16	コラボ商品企画スタート	商品製作		



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コラボレーション企画A		白川 由美子	■ 2年 後期	
到達目標	・コラボレーション商品企画実施による 企業リサーチと企画立案 ・外部との協同企画を通して、ビジネス観、即戦力、社会性スキルを習得する	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 取り組み姿勢での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	コラボ商品企画	商品製作		
2	コラボ商品企画	商品製作		
3	コラボ商品企画	商品製作		
4	コラボ商品企画	商品製作		
5	コラボ商品企画	商品製作		
6	コラボ商品企画	商品製作		
7	コラボ商品企画	商品製作		
8	コラボ商品企画	商品製作		
9	実践販売に向け準備			
10	実践販売			
11	実践販売			
12	実践販売結果 まとめ			
13	実践販売結果 まとめ			
14	報告データ作成			
15	企業報告			
16	振り返り			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コラボレーション企画B		白川 由美子	■ 2年 前期	
到達目標	・コラボレーション商品企画実施による 企業リサーチと企画立案 ・外部との協同企画を通して、ビジネス観、即戦力、社会性スキルを習得する	2単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 取り組み姿勢での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業様とのコラボ商品企画の趣旨と フロー説明	(企画立案～販売実施まで)		
2	企業リサーチ	(学外授業)		
3	リサーチ内容をまとめ、実施する企画を決定			
4	企画内容を元に企業様との打ち合わせ			
5	コラボ商品企画スタート			
6	コラボ商品企画スタート	業務担当決め(業務内容説明)		
7	コラボ商品企画スタート	材料調達		
8	コラボ商品企画スタート	サンプル製作		
9	コラボ商品企画スタート			
10	コラボ商品企画スタート			
11	コラボ商品企画スタート	企業チェック		
12	コラボ商品企画スタート			
13	コラボ商品企画スタート	商品製作		
14	コラボ商品企画スタート			
15	コラボ商品企画スタート			
16	コラボ商品企画スタート			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：コラボレーション企画B		白川 由美子	■ 2年 後期	
到達目標	・コラボレーション商品企画実施による 企業リサーチと企画立案 ・外部との協同企画を通して、ビジネス観、即戦力、社会性スキルを習得する	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		出席率 取り組み姿勢での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	コラボ商品企画	商品製作		
2	コラボ商品企画	商品製作		
3	コラボ商品企画	商品製作		
4	コラボ商品企画	商品製作		
5	コラボ商品企画	商品製作		
6	コラボ商品企画	商品製作		
7	コラボ商品企画	商品製作		
8	コラボ商品企画	商品製作		
9	コラボ商品企画	実践販売に向け準備		
10	コラボ商品企画	実践販売		
11	コラボ商品企画	実践販売		
12	コラボ商品企画	実践販売結果 まとめ		
13	コラボ商品企画	実践販売結果 まとめ		
14	コラボ商品企画	報告データ作成		
15	コラボ商品企画	企業報告		
16	コラボ商品企画	振り返り		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：プレゼンテーション		栄 範子	■ 2年 前期	
到達目標	コラボレーション企画の総まとめと発表に向けた準備	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
2	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
3	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
4	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
5	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
6	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
7	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
8	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
9	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
10	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
11	コラボレーション企画・進行確認	発表に向けた準備・製作		
12	コラボレーション企画・進行確認	発表準備・製作		
13	コラボレーション企画・進行確認	発表準備・製作		
14	コラボレーション企画・進行確認	発表準備・製作		
15	発表			
16	まとめ・振り返り			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：デジタルワーク応用II		中園 大輔	■ 2年 前期	
到達目標	Adobe Illustrator・Photoshopの基本操作を下級生に指導することで、自身の技術や知識を確立させる。また教え方を学び、外部依頼を通しデジタルスキルの活用を経験する。	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション 下級生にPC指導するためのミーティング			
2	Adobe Illustratorを学ぶー1 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
3	Adobe Illustratorを学ぶー2 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 120分で1本を仕上げる		
4	Adobe Illustratorを学ぶー3 ポスタートレースでツール・操作を学ぶ	設定ポスターのデジタルトレース 60分で2本を仕上げる		
5	Adobe Illustratorを学ぶー4 90分ターンのDTPトレーニング	設定ポスターのデジタルトレース 90分で1本を仕上げる		
6	Adobe Illustratorを学ぶー5 90分ターンのDTPトレーニング	設定ポスターのデジタルトレース 90分で1本を仕上げる		
7	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 コンセプト・デザインラフ (デザイン帳)			
8	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
9	外部団体依頼【パッケージデザインの提案】 デザイン制作 (Illustrator・Photoshop)	Macを使用しての制作		
10	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 アドバイジングを磨く	チェック、クラス総評 決定2案のデジタル作業		
11	外部企業依頼【農家-パッケージの提案】 デジタルスキルを磨く	決定2案のデジタル仕上げ フォーマット仕上げ		
12	Adobe Photoshopを学ぶー1 顔写真撮影、写真編集を強化	スマホで写真撮影 ツールを学ぶ		
13	Adobe Photoshopを学ぶー2 前週内容引き続き、Photoshopを強化	写真の編集 各種顔写真を作る		
14	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 アドバイジングを磨く	コンセプト定める ラフ5案、チェック		
15	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く	デザイン案のデータ化		
16	外部企業依頼【イベントポスターの提案】 デジタルスキル (イラレフォトショ) を磨く	仕上げ、出力、クラス総評		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：デジタルワーク応用II		中園 大輔	■ 2年 後期	
到達目標	様々な条件や制約の垢でのデザインを経験し、問題解決をする。リサーチを行いコンセプトや問題を明らかにしながら論理的にデザインを行う。	4単位	実務経験	
		64時数		
		広告会社勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	Adobeソフト トレーニング-1 90分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
2	Adobeソフト トレーニング-2 90分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (WEB)		
3	Adobeソフト トレーニング-3 60分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
4	Adobeソフト トレーニング-4 60分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (WEB)		
5	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
6	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (広告)		
7	Adobeソフト トレーニング-5 30分ターンのDTPトレーニング	デジタルトレース (ロゴ)		
8	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
9	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
10	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
11	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
12	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
13	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
14	卒業制作 個別指導・アドバイス・制作			
15	卒業制作-審査発表 審査			
16	2年間授業まとめ 今後の歩みを計画			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：販売士		竹下 順子	■ 2年 前期	
到達目標	ファッション業界への就職に向けてアパレルの幅広い知識や接客技術を身につけ即戦力となる人材を目指す	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習、テストでの評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	アパレル計数管理とは（役割と重要性）			
		コーデ褒めトーク実践		
2	商品の仕入れ～売上管理の計数知識を身につける			
3	商品の仕入れ方法とサイクル			
		コーデ褒めトーク実践		
4	商品管理と商品ロスについて			
5	買上率と客単価、セット率			
6	在庫回転率、損益分岐点売上高			
7	アパレル計数テスト			
8	ロールプレイング実践	待機 → アプローチの流れ		
9	ロールプレイング実践			
		フィッシング→クロージングトーク		
10	ロールプレイング実践			
		セット購入の提案		
11	ロールプレイング実践	待機 → 見送りまでのセールステクニック実践		
12	ロールプレイング実践			
		外国語での接客基礎		
13	ロールプレイングテスト			
14	ロールプレイングテスト			
15	ロールプレイングテスト			
16	ロールプレイングテスト			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：VMD		栄 範子	■ 2年 後期	
到達目標	幅広い接客技術とVMDの基本を身につけ、即戦力となる人材を目指す	4単位	実務経験 服飾関連企業勤務歴有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	VMDとは何か			
2	仕組みと目的、視覚的戦略について			
3	VMDの売り場での重要性			
4	IPについて	パターンの解説と実践		
5	PPについて	パターンの解説と実践		
6	VPについて	パターンの解説と実践		
7	まとめ			
8	シーズンコンセプトに沿って売り場づくり			
9	シーズンコンセプトに沿って売り場づくり			
10	ロールプレイング実践			
11	VMD戦略と接客の関係性			
12	オケーション別ロールプレイング実践			
13	オケーション別ロールプレイング実践			
14	ロールプレイング実践テスト			
15	ロールプレイング実践テスト			
16	ロールプレイング実践テスト			



九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：接客対応演習		栄 範子	■ 2年 後期	
到達目標	企画書作成を通して、商品の流れ（企画立案～店舗販売）とアパレルMDの業務（デザイン構成、仕様書作成など）を学ぶ	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	マーチャンダイジングについて マーケティングとの関わり	マーケティングとの関わり		
2	ブランドについて、マーケティングの基礎知識 ターゲットとコンセプト	ターゲットとコンセプト		
3	アパレル企業における商品企画のプロセス	スタイリング		
4	デザインング	ファブリケーション		
5	カラープランニング（マーケットリサーチ）			
6	プライスプラン・プロダクトプランについて	リサーチ		
7	プライスプラン・プロダクトプランについて	リサーチ		
8	プライスプラン・プロダクトプランについて	リサーチ		
9	リサーチまとめ・発表			
10	演出・舞台構成について			
11	演出・舞台構成について			
12	カメラワークについて			
13	カメラワークについて			
14	フラワーアート			
15	フラワーアート			
16	ネイルアート			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：Excel・Word		小磯一成	■ 2年 後期	
到達目標	Excel&Wordの基礎を学び就職に向け活用する	2単位		実務経験
		32時数		
		情報システム企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		理解しているかどうか最終日作成問題をする。		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業内容説明、Word-基本操作/Excel-入力方法・四則演算		Word2019基本編	
			Excel2019基本編	
2	Word-文書の編集/Excel-表の編集	各振り返り問題	Word2019基本編	
		機能を理解し使用できているのか	Excel2019基本編	
3	Word-文書の印刷/Excel-表の印刷	ビジネス文書作成・表作成	Word2019基本編	
		これまでの機能を理解し設定して作成している	Excel2019基本編	
4	Word-文書作成/Excel-グラフ作成・図形描画	各振り返り問題	Word2019基本編	
		機能を理解し使用できているのか	Excel2019基本編	
5	Word-表作成/Excel-ブック管理・ウィンドウ操作・データベース機能	各振り返り問題	Word2019基本編	
		機能を理解し使用できているのか	Excel2019基本編	
6	Word-図形や画像を使った文書作成/Excel-関数	各振り返り問題	Word2019基本編	
		機能を理解し使用できているのか	Excel2019基本編	
7	Word-文書作成/Excel-表・グラフ作成印刷のまとめ1	図・表を用いた文書作成・表・グラフ	Word2019基本編	
		これまでの機能を理解し設定して作成している	Excel2019基本編	
8	Word-文書作成/Excel-表・グラフ作成印刷のまとめ2	図・表を用いた文書作成・表・グラフ	Word2019基本編	
		これまでの機能を理解し設定して作成している	Excel2019基本編	
9	授業内容説明、Word-基本操作/Excel-入力方法・四則演算		Word2019基本編	
			Excel2019基本編	
10	Word-文書の編集/Excel-表の編集	各振り返り問題	Word2019基本編	
		機能を理解し使用できているのか	Excel2019基本編	
11	Word-文書の印刷/Excel-表の印刷	ビジネス文書作成・表作成	Word2019基本編	
		これまでの機能を理解し設定して作成している	Excel2019基本編	
12	Word-文書作成/Excel-グラフ作成・図形描画	各振り返り問題	Word2019基本編	
		機能を理解し使用できているのか	Excel2019基本編	
13	Word-表作成/Excel-ブック管理・ウィンドウ操作・データベース機能	各振り返り問題	Word2019基本編	
		機能を理解し使用できているのか	Excel2019基本編	
14	Word-図形や画像を使った文書作成/Excel-関数	各振り返り問題	Word2019基本編	
		機能を理解し使用できているのか	Excel2019基本編	
15	Word-文書作成/Excel-表・グラフ作成印刷のまとめ1	図・表を用いた文書作成・表・グラフ	Word2019基本編	
		これまでの機能を理解し設定して作成している	Excel2019基本編	
16	Word-文書作成/Excel-表・グラフ作成印刷のまとめ2	図・表を用いた文書作成・表・グラフ	Word2019基本編	
		これまでの機能を理解し設定して作成している	Excel2019基本編	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：接客英会話Ⅱ		三嶋 知穂	■ 2年 後期	
到達目標	接客に最低限必要な英会話の基礎を学び、現場 で対応できる力を習得する	1単位	実務経験	
		16時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	接客英語	ファーストコミュニケーション		
2	接客英語	ファーストコミュニケーション		
3	接客英語	おすすめアイテムについて		
4	接客英語	おすすめアイテムについて		
5	接客英語	おすすめアイテムについて		
6	接客英語	おすすめアイテムについて		
7	接客英語	サイズ違いについて		
8	接客英語	サイズ違いについて		
9	接客英語	サイズ違いについて		
10	接客英語	サイズ違いについて		
11	接客英語	配送について		
12	接客英語	配送について		
13	接客英語	割引やサービスについて		
14	接客英語	会計		
15	接客英語	お見送り、クレーム対応		
16	接客英語	お見送り、クレーム対応		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：韓国語基礎Ⅱ		御厨 かおり	■ 2年 後期	
到達目標	韓国語を接客に最低限必要な基礎を中心に学び、現場で対応できる力を習得する	1単位	実務経験	
		16時数		
		韓国旅行社勤務・大学講師歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		授業内演習での評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	韓国語基礎	ファーストコミュニケーション		
2	韓国語基礎	ファーストコミュニケーション		
3	韓国語基礎	おすすめアイテムについて		
4	韓国語基礎	おすすめアイテムについて		
5	韓国語基礎	おすすめアイテムについて		
6	韓国語基礎	おすすめアイテムについて		
7	韓国語基礎	サイズ違いについて		
8	韓国語基礎	サイズ違いについて		
9	韓国語基礎	サイズ違いについて		
10	韓国語基礎	サイズ違いについて		
11	韓国語基礎	配送について		
12	韓国語基礎	配送について		
13	韓国語基礎	割引やサービスについて		
14	韓国語基礎	会計		
15	韓国語基礎	お見送り、クレーム対応		
16	韓国語基礎	お見送り、クレーム対応		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：企業研修Ⅰ		泉口 麻裕美	■ 2年 前期	
到達目標	業界就職	16単位		実務経験
		256時数		
		服飾関連企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		研修企業先における評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業研修 1	企業研修		
2	企業研修 2	企業研修		
3	企業研修 3	企業研修		
4	企業研修 4	企業研修		
5	企業研修 5	企業研修		
6	企業研修 6	企業研修		
7	企業研修 7	企業研修		
8	企業研修 8	企業研修		
9	企業研修 9	企業研修		
10	企業研修 10	企業研修		
11	企業研修 11	企業研修		
12	企業研修 12	企業研修		
13	企業研修 13	企業研修		
14	企業研修 14	企業研修		
15	企業研修 15	企業研修		
16	企業研修 16	企業研修		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：ファッション学科	
教科名：企業研修Ⅱ		泉口 麻裕美	■ 2年 前期	
到達目標	業界就職	8単位		実務経験
		128時数		
		服飾関連企業勤務歴有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		研修企業先における評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業研修1	企業研修		
2	企業研修2	企業研修		
3	企業研修3	企業研修		
4	企業研修4	企業研修		
5	企業研修5	企業研修		
6	企業研修6	企業研修		
7	企業研修7	企業研修		
8	企業研修8	企業研修		
9	企業研修9	企業研修		
10	企業研修10	企業研修		
11	企業研修11	企業研修		
12	企業研修12	企業研修		
13	企業研修13	企業研修		
14	企業研修14	企業研修		
15	企業研修15	企業研修		
16	企業研修16	企業研修		