

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			アパレルデザイナーコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C201	商品プランニング I							30				
担当教員	上山 恵加				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	イタリアの服飾専門学校で学び、その後アシスタントデザイナーとしてミラノコレクションに参加。その後日本のアパレルデザイナー職を経て教員として入職。授業ではイタリアで学んだ知識を生かしデザイン発想や、様々な視点でのリサーチを行い、企業とのコラボレーション企画などを通し商品企画につなげている。										
講義目的												
発想力とデザイン力を高め、企画力を身に付ける。自己ブランドを立案しリサーチ、企画提案力を学ぶ。グループワークを実施し、協調性やコミュニケーション力を醸成する。												
授業内容												
最新のトレンドテーマからデザインを発想し制作。グループに分かれショー形式で発表。自己ブランドを立案し、アパレル業界に必要なノウハウを学び企画力を身につける。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	10	ファッションショー企画					<ul style="list-style-type: none"> <li>・説明、グループ分け</li> <li>・スケッチ、ペルソナ決定、コンセプト立案</li> <li>・デザイン展開</li> <li>・アトリサーチからのデザイン展開</li> <li>・ディテールリサーチからのデザイン展開</li> <li>・デザイン確定、素材選び</li> <li>・スタイリング展開</li> <li>・マップ作成</li> </ul>					
2	20	自己ブランド企画1					<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブランドの方向性決定</li> <li>・購読雑誌、購読者分析</li> <li>・ペルソナ分析</li> <li>・ブランドコンセプト設定</li> <li>・トレンドリサーチ</li> <li>・JK研究</li> <li>・競合店ショップリサーチ、あいてむ分析</li> <li>・シーズンコンセプト決定</li> <li>・シーズンコンセプトからデザイン展開</li> <li>・各項目マップ作成</li> </ul>					
留意事項												
各項目講義を実施し、マップを作成し表現力を身につける。欠席した場合は次回の授業までに課題を終わらせておくことが必須。												
教材												
最終到達目標												
学習法												
評価方法及び評価割合												
テーマからデザインまで一貫したストーリー構成でデザインを作成し、アパレル素材のノウハウを基に作品につなげる。		テーマに沿ったデザインをトレンドも含めて提案する。企業に合わせたデザインをリサーチ結果やトレンド情報を用いて企画し、マップにまとめる。					取組姿勢			30%		
							提出物/期限遵守			40%		
							習熟度(到達目標に対して)			30%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			アパレルデザイナーコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C201	商品プランニング I							30				
担当教員	上山 恵加				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	イタリアの服飾専門学校で学び、その後アシスタントデザイナーとしてミラノコレクションに参加。その後日本のアパレルデザイナー職を経て教員として入職。授業ではイタリアで学んだ知識を生かしデザイン発想や、様々な視点でのリサーチを行い、企業とのコラボレーション企画などを通し商品企画につなげている。										
講義目的												
自己ブランドを立案し、リサーチ方法や企画提案力を学び、企業に向けた商品企画を提案する。												
授業内容												
自己ブランドを立案し、アパレル業界で必要なノウハウを学び企画力を身につける。企画力を応用し、企業に向けてのデザイン提案を行う。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
2	18	自己ブランド企画2					<ul style="list-style-type: none"> <li>・アトリサーチからのデザイン展開</li> <li>・ディテール、トレンドリサーチからのデザイン展開</li> <li>・デザイン確定、素材選び</li> <li>・スタイリング展開</li> <li>・スタイリングマップ作成</li> <li>・アイテム展開</li> <li>・パターン帳作成</li> <li>・各項目マップ作成</li> </ul>					
3	4	就職に向けての発想1					<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職についての説明</li> <li>・グループでテーマについてディスカッション</li> <li>・デザイン提案</li> <li>・グループでマップ作成</li> <li>・マップを発表、総評</li> </ul>					
3	4	就職に向けての発想2					<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職についての説明</li> <li>・グループでテーマについてディスカッション</li> <li>・デザイン提案</li> <li>・グループでマップ作成</li> <li>・マップを発表、総評</li> </ul>					
3	4	就職に向けての発想3					<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職についての説明</li> <li>・グループでテーマについてディスカッション</li> <li>・デザイン提案</li> <li>・グループでマップ作成</li> <li>・マップを発表、総評</li> </ul>					
留意事項												
各項目講義を実施し、マップを作成し表現力を身につける。欠席した場合は次回の授業までに課題を終わらせておくことが必須。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
アパレル素材のノウハウを理解し、企画提案力を身につける。				企業に合わせたデザインをリサーチ結果やトレンド情報を用いて企画しマップにまとめる。				取組姿勢		30%		
								提出物/期限遵守		40%		
								習熟度(到達目標に対して)		30%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			アパレルデザイナーコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C202	ファッションドローイングⅡ							30				
担当教員	鹿島 茂樹				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	大手スポーツアパレルにデザイナーとして勤務後、企画デザイン事務所在籍。その知識を活かし、レディース、キッズ、メンズと幅広い表現方法に対応し指導。										
講義目的												
ファッションドローイングⅠで習得した基本をベースに、応用する能力を身に付ける。												
授業内容												
ファッションドローイングを写真やイラストと共にカラージュシ、そのイメージを表現する方法を学ぶ。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	ファッションドローイング知識を広げる					様々なイラストレーターの作品に触れる					
2	1	ファッションドローイング知識を広げる					実践					
3	4	ファッションドローイングの基となるプロポーションを見直す					用途に応じたプロポーションを描く 実践一下書き。着色。					
4	4	ファッションドローイングの応用					ファッション写真をみてデッサン 着色					
5	8	ファッションドローイング テイスト別表現-VOL-1					与えられたテーマの表現とデッサン 着色					
6	4	テーマのあるコレクション表現					サマーショーの自身のコレクションを表現 ① 応用					
7	6	デザイン画コンテストに参加					テーマに基づきコンセプトを立案 資料を収集しレイアウトを考えてラフスケッチ 下絵と着色 完成					
8	2	ファッションドローイングの応用・まとめ					時間内で表現したものを描いてみる					
留意事項												
繰り返し練習することが上達の必須条件であり、授業時間外の取り組みも重要である。 欠席した場合は、次回の授業までに課題を終わらせておくこと。												
教材												
文化服装学院編「文化ファッション大系 服飾関連専門講座4 ファッションデザイン画」(文化出版局)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
服の構造を正確に描けるようになる。				様々な画材に挑戦し、表現力の向上を目指す。				取組姿勢		30%		
								提出物/期限遵守		40%		
								習熟度(到達目標に対して)		30%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			アパレルデザイナーコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C202	ファッションドローイングⅡ							30				
担当教員	鹿島 茂樹				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	大手スポーツアパレルにデザイナーとして勤務後、企画デザイン事務所在籍。その知識を活かし、レディース、キッズ、メンズと幅広い表現方法に対応し指導。										
講義目的												
ファッションドローイングⅠで習得した基本をベースに、応用する能力を身に付ける。												
授業内容												
ファッションドローイングの表現にバリエーションを持たせ、表現の幅を広げる。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	ファッション画コンクール					与えたテーマよりスケッチ・コンセプト立案・デザイン決定 レイアウトを考え、下絵から着色、完成まで					
2	2	メンズを描く①					メンズのプロポーションを年齢別で表現					
3	2	メンズを描く②					メンズの着装画をテイスト別で表現					
4	2	子供を描く①					子供のプロポーションを年齢別で表現					
5	2	子供を描く②					子供の着装画をテイスト別で表現					
6	2	ハンガーイラストの表現-1					与えられたサンプルから、ハンガーイラスト、ラフハンガーイラストを作成する。					
7	2	ハンガーイラストの表現-2										
8	8	ポートフォリオを作成					サンプルからオリジナル作成①					
							サンプルからオリジナル作成②					
							サンプルからオリジナル作成③					
							サンプルからオリジナル作成④					
9	6	ファッションドローイング テイスト別表現-VOL-2					与えられたテーマの表現とデッサン①					
							与えられたテーマの表現とデッサン②					
10	2	クロッキー					モデルを観て時間内に完成させる					
留意事項												
繰り返し練習することが上達の必須条件であり、授業時間外の取り組みも重要である。 欠席した場合は、次回の授業までに課題を終わらせておくこと。												
教材												
文化服装学院編「文化ファッション大系 服飾関連専門講座4 ファッションデザイン画」(文化出版局)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
パターンに落とし込める ファッション画を描けるようになる。				表現力の向上を目指す。				取組姿勢		30%		
								提出物/期限遵守		40%		
								習熟度(到達目標に対して)		30%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			コース共通				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C203	パターンプロダクトII							90				
担当教員	三宅 憲子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	婦人服のアパレルメーカーでパタンナーとしての実務経験を持ち、各級のパターン検定の指導にもあたっている。 授業では、ジャケット、コートに関する基本製図方法を指導。企業で求められる多種多様な重衣料のデザインに対応したパターンメイキング能力を習得する。										
講義目的												
アパレル製品の重衣料について基礎知識を学び、体型やデザインに応じたデザインパターンへの応用を学ぶ。												
授業内容												
テーラードジャケット平面製図の基礎知識 ジャケット・コートの各種デザインの製図・工業用パターン												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	ジャケットスローパー					ジャケットの基本製図法					
2	4	ジャケット					2面体ジャケット製図法					
3	4	ジャケット					4面体ジャケット製図法					
4	4	ジャケット					3面体ジャケット製図法					
5	4	ジャケット					プリンセスラインジャケット製図法					
6	4	PM検定2級対策					筆記試験対策					
7	20	サマーショー作品製作					ファーストパターン製作					
8	6	サマーショー作品製作					トワールチェック①					
9	6	サマーショー作品製作					修正・トワールチェック②					
10	12	サマーショー作品製作					工業用パターン					
11	4	ジャケット					4面体ジャケット実寸製作					
12	4	PM検定2級対策					実技試験対策①					
13	4	PM検定2級対策					実技試験対策②					
14	10	ジャケット					ジャケットの工業用パターン製図法					
15	2	フード					フードの原理と基本製図法					
留意事項												
教材												
大阪文化服装学院編「工業用パターンメイキング」(大阪文化服装学院)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
ジャケット・コートについて基本製図方法を習得し多種多様な重衣料のデザインに対応したパターンメイキングができる。				講義 課題製作				提出物/期限厳守・テスト		70%		
								取組姿勢		10%		
								習熟度(目標到達に対して)		20%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			コース共通				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期		後期	○

講座コード	授業科目名				授業時間数			
C203	パターンプロダクトⅡ				90			
担当教員	三宅 憲子		科目区分	講義		演習	○	実習
実務経験のある教員等による授業科目	○	婦人服のアパレルメーカーでパタンナーとしての実務経験を持ち、各級のパターン検定の指導にもあたっている。 授業では、ジャケット、コートに関する基本製図方法を指導。企業で求められる多種多様な重衣料のデザインに対応したパターンメイキング能力を習得する。						
講義目的								
アパレル製品の重衣料について基礎知識を学び、体型やデザインに応じたデザインパターンへの応用を学ぶ。								
授業内容								
テーラードジャケット平面製図の基礎知識 ジャケット・コートの各種デザインの製図・工業用パターン								
授業計画及び学習課題								
項目	回数	内容		学習課題				
1	4	ジャケット		ラグランジャケット				
2	4	ジャケット		バトルジャケット製図法				
3	10	コート		コート工業用パターン製図法				
4	2	テスト		ジャケットパターンメイキングテスト				
5	4	テスト		モデル体型採寸・モデル原型作成				
6	14	修了作品展		ジャケットファーストパターン作成				
7	8	修了作品展		ボトムファーストパターン作成				
8	4	修了作品展		トワールチェック①				
9	6	修了作品展		パターン修正				
10	6	修了作品展		トワールチェック②				
11	8	修了作品展		工業用パターン作成				
12	6	修了作品展		工業用パターンチェック・修正				
13	2	コート原型		コートの基本製図法				
14	4	コート		ラグランコート製図法				
15	8	コート		トレンチコート製図法				
留意事項								
教材								
大阪文化服装学院編「工業用パターンメイキング」(大阪文化服装学院)								
最終到達目標		学習法			評価方法及び評価割合			
ジャケット・コートについて基本製図方法を習得し多種多様な重衣料のデザインに対応したパターンメイキングができる。		講義 課題製作			提出物/期限厳守・テスト		70%	
					取組姿勢		10%	
					習熟度(目標到達に対して)		20%	

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名	アパレルデザイナーコース						
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C204	サンプルメイキングⅡ							30				
担当教員	古城 明子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	縫製工場で高級婦人服のサンプル制作や新進デザイナーのファッションショーの衣装制作に従事。授業では基礎から応用まで幅広く指導。										
講義目的												
ジャケットやコートの縫製を学ぶことで厚みの展開方法やシルエットを意識したアイロンテクニック方法、副資材の意味などを理解し応用力を養う。												
授業内容												
薄物素材や別珍、カットソー素材などの縫製技術の習得。 ポケット、衿付け始末方法、副資材の使い方を学び、作品制作までを行う												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	薄物部分縫い					薄物の縫製 縫製仕様5種類接ぎ合せ					
2	2	薄物ブラウス部分縫い					衿付け パイピングと裏バイヤス始末					
3	2	Tシャツ					裁断の仕方					
4	2	Tシャツ					縫い方 2本針表飾りミシンの使い方					
5	2	裏地付きベスト					コーデュロイの裁断方法					
6	2	裏地付きベスト					箱ポケット付け					
7	2	裏地付きベスト					身頃組み立て(表地・裏地)					
8	2	裏地付きベスト					どんでん始末 仕上げ					
9	2	サマーショー作品					縫製①②					
10	2	サマーショー作品					縫製③④					
11	2	サマーショー作品					縫製⑤⑥					
12	2	サマーショー作品					縫製⑦⑧					
13	2	サマーショー作品					縫製⑨⑩					
14	2	ラグランコート					伸び止めテープの貼り方 身頃組み立て					
15	2	ラグランコート					表地組み立て ロックミシン					
留意事項												
教材												
大阪文化服装学院編 「サンプルメイキング」(大阪文化服装学院)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
いろいろな素材の縫製技術を習得。ベスト、コート、ジャケットを作り上げることができる。				講義 課題作成				提出物/期限厳守		80%		
								取組姿勢		10%		
								習熟度(到達目標に対して)		10%		

		ファッションクリエイター学科			コース名			アパレルデザイナーコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C204	サンプルメイキングⅡ							30				
担当教員	古城 明子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	縫製工場で高級婦人服のサンプル制作や新進デザイナーのファッションショーの衣装制作に従事。授業では基礎から応用まで幅広く指導。										
講義目的												
ジャケットやコートの縫製を学ぶことで厚みの展開方法やシルエットを意識したアイロンテクニック方法、副資材の意味などを理解し応用力を養う。												
授業内容												
薄物素材や別珍、カットソー素材などの縫製技術の習得。 ポケット、衿付け始末方法、副資材の使い方を学び、作品制作までを行う。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	ラグランコート					箱ポケット					
2	2	ラグランコート					身頃組み立て					
3	2	ラグランコート					衿付け 中とじ					
4	2	ラグランコート					袖口縫い合わせ					
5	2	ラグランコート					パンツ					
6	2	ラグランコート					肩パット付け ふらし始末					
7	2	テーラードジャケット					伸び止めテープ貼り 身頃組み立て					
8	2	テーラードジャケット					肩増し芯付け					
9	2	テーラードジャケット					フラップ付き片玉縁ポケット					
10	2	テーラードジャケット					身頃組み立て					
11	2	テーラードジャケット					衿付け 中とじ					
12	2	テーラードジャケット					袖作り					
13	2	テーラードジャケット					袖付け ゆき綿付け					
14	2	テーラードジャケット					肩パット付け どんでん始末					
15	2	デザインジャケット					縫製①②③④⑤					
留意事項												
教材												
大阪文化服装学院編 「サンプルメイキング」(大阪文化服装学院)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
いろいろな素材の縫製技術を習得。ベスト、コート、ジャケットを作り上げることができる。				講義 課題作成				提出物/期限厳守		80%		
								取組姿勢		10%		
								習熟度(到達目標に対して)		10%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			アパレルデザイナーコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C205	立体裁断Ⅱ							30				
担当教員	濱崎 幸子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	アパレルでMD、デザイナーとして勤務、その後独立。オートクチュールを中心に多様なデザインワークに従事した教員がパターンメイキングについて指導する。										
講義目的												
身体(立体)の構造を理解しダーツの適切な分量を知る また、衣服制作において、地の目の必要性を学ぶ												
授業内容												
ボディ(人体)とトワル(地直しされたシーチング)を使い 立体構造を確認しながら アイテムをドレーピングによって製作し、平面パターンとして落とし込む												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	ストレートスカート					ドレーピング復習(ダーツの長さや分量の意味を理解する)					
2	2	Aラインスカート					前後スカートドレーピング(2本ダーツのストレートスカートから1本をフレア一分として裾に展開する方法を学ぶ)					
	1	Aラインスカート					ドレーピングチェック・ベルトパターンを理解する					
	1	Aラインスカート					パターントレースし、平面製図に落とし込む					
	2	デザインスカート					デザイン線を使ってダーツを処理する方法を学ぶ					
	2	デザインスカート					ドレーピングチェック(トワルの扱いを学ぶ)					
	2	デザインスカート					平面製図に落とし込む・記号や合印を理解する					
3	2	基本ブラウス(サイドダーツ・ステンカラー)					身頃ドレーピング(サイドダーツ入りバストでのゆとりの取り方・シルエットの作り方を学ぶ)					
	1	基本ブラウス(サイドダーツ・ステンカラー)					衿のドレーピング(ステンカラー)方法を学ぶ					
	2	基本ブラウス(サイドダーツ・ステンカラー)					ピンニングを学ぶ・適切なマーキング(印付け)を理解する					
	3	基本ブラウス(サイドダーツ・ステンカラー)					組み立てたものの平面での修正を学ぶ					
	2	基本ブラウス(サイドダーツ・ステンカラー)					袖は平面製図、イセを理解する					
	2	基本ブラウス(サイドダーツ・ステンカラー)					平面製図に落とし込む・トレースのチェック方法を学ぶ					
4	1	4面体テーラードジャケット					肩パットの設置やボディータープなどの使用方法を学ぶ					
	3	4面体テーラードジャケット					地の目の大切さ・ジャケットのゆとりと構造を理解する					
	1	4面体テーラードジャケット					衿のドレーピング(テーラードカラー)					
	1	4面体テーラードジャケット					ポケットやボタンなどのバランスを見る目を養う					
留意事項												
教材												
文化服装学院編「立体裁断・基礎編」(文化服装学院)												
最終到達目標			学習法				評価方法及び評価割合					
平面製図とドレーピングのリンクができる(ドレーピングで制作したものを平面製図として落とし込める力を付け)ものを見る目を養う			立体構造に対する講義内容を踏まえて実技を行う				提出物(期日厳守)			40%		
							取組姿勢			30%		
							習熟度(到達目標に対して)			30%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			アパレルデザイナーコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C205	立体裁断Ⅱ							30				
担当教員	濱崎 幸子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	アパレルでMD、デザイナーとして勤務、その後独立。オートクチュールを中心に多様なデザインワークに従事した教員がパターンメイキングについて指導する。										
講義目的												
身体(立体)の構造を理解しダーツの適切な分量を知る 地の目の必要性を学ぶ												
授業内容												
ボディー(人体)とトワル(地直しされたシーチング)を使い 立体構造を確認しながら アイテムをドレーピングによって製作し、平面パターンとして落とし込む												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	4面体ジャケット					2枚袖製図・トレース					
	2	4面体ジャケット					ドレーピングチェック					
	2	4面体ジャケット					完成パターンチェック					
2	2	プリンセスラインジャケット					身頃ドレーピング					
	2	プリンセスラインジャケット					衿ドレーピング					
	2	プリンセスラインジャケット					袖ドレーピング					
	2	プリンセスラインジャケット					ドレーピングチェック					
	2	プリンセスラインジャケット					完成パターンチェック					
3	2	テスト(4面体ベスト150分)					テスト・残り30分で次回のデザイン出し					
4	4	修了作品(デザインワンピース)					各自コレクション雑誌からデザインのセレクト					
	2	修了作品(デザインワンピース)					(袖・衿有り)					
	2	修了作品(デザインワンピース)					ドレーピングチェック					
	4	修了作品(デザインワンピース)					完成パターンチェック					
留意事項												
教材												
文化服装学院編「立体裁断・基礎編」(文化服装学院)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
平面製図とドレーピングのリンク ができる(ドレーピングで制作したものを平面製図として落とし込める力を付け)ものを見る目を養う				立体構造に対する講義内容を踏まえて実技を行う				提出物(期日厳守)			50%	
								取組姿勢			20%	
								習熟度(到達目標に対して)			30%	

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			コース共通				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C207	素材知識Ⅱ							15				
担当教員	土井 奈緒子				科目区分	講義	○	演習		実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	国内外の婦人服・水着デザイナーとして大手アパレルメーカーに勤務。授業では、洋服やスポーツウエアに使われる多種にわたる素材知識や扱い方を指導。また、デザイン企画に特化したグラフィックデザインソフトの基本や応用操作の指導も行う。										
講義目的												
<p>素材の染色・加工の工程を経ることによる特性、効果を理解する。  歴史や地域性を踏まえた柄の種類と名称を覚え、見識を深める。  素材の感性による言語表現を理解し、使用できるようになる。</p>												
授業内容												
<p>素材知識Ⅰで習得した基礎知識の応用として、素材の感性についての講義。</p>												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	天然皮革					天然皮革の種類について					
2	1	人造皮革					人造皮革の種類について					
3	1	毛皮・羽毛					毛皮・羽毛について					
4	1	復習ドリル					レース・皮革・毛皮復習					
5	1	毛皮・羽毛					毛皮・羽毛について					
6	1	復習ドリル					レース・皮革・毛皮復習					
7	1	素材の感性①					風合いの感覚表現について					
8	1	素材の感性②					イメージによる感性表現について					
9	1	素材の感性③					感性別の代表的な生地について					
10	1	復習ドリル					素材の感性復習					
11	1	品質管理①					品質管理の意義について					
12	1	品質管理②					品質管理の内容について					
13	1	品質管理③					クレーム防止について					
14	1	復習ドリル					品質管理復習					
15	1	総合テスト					1年間の総復習					
留意事項												
<p>オンデマンドの為、教科書を確認しノートを取りながら履修すること。</p>												
教材												
<p>文化服装学院編「文化ファッション大系 服飾関連専門講座1 改訂版・アパレル素材論」(文化服装学院)  関間正雄編「テキスタイル事典」(ナツメ社)</p>												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
<p>素材の知識を身につけ、将来の職務に役立てられるようになる。</p>				<p>オンデマンド講義動画を繰り返し視聴し、ノートにまとめることで身につける。  また、学内にまとめられたテキスタイルを触ってみることで理解を深める。</p>				テスト		100%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			コース共通				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C207	素材知識Ⅱ							15				
担当教員	土井 奈緒子				科目区分	講義	○	演習		実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	国内外の婦人服・水着デザイナーとして大手アパレルメーカーに勤務。授業では、洋服やスポーツウエアに使われる多種にわたる素材知識や扱い方を指導。また、デザイン企画に特化したグラフィックデザインソフトの基本や応用操作の指導も行う。										
講義目的												
<p>素材の染色・加工の工程を経ることによる特性、効果を理解する。          歴史や地域性を踏まえた柄の種類と名称を覚え、見識を深める。          素材の感性による言語表現を理解し、使用できるようになる。</p>												
授業内容												
素材知識Ⅰで習得した基礎知識の応用として、素材の感性についての講義。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	天然皮革					天然皮革の種類について					
2	1	人造皮革					人造皮革の種類について					
3	1	毛皮・羽毛					毛皮・羽毛について					
4	1	復習ドリル					レース・皮革・毛皮復習					
5	1	毛皮・羽毛					毛皮・羽毛について					
6	1	復習ドリル					レース・皮革・毛皮復習					
7	1	素材の感性①					風合いの感覚表現について					
8	1	素材の感性②					イメージによる感性表現について					
9	1	素材の感性③					感性別の代表的な生地について					
10	1	復習ドリル					素材の感性復習					
11	1	品質管理①					品質管理の意義について					
12	1	品質管理②					品質管理の内容について					
13	1	品質管理③					クレーム防止について					
14	1	復習ドリル					品質管理復習					
15	1	総合テスト					1年間の総復習					
留意事項												
オンデマンドの為、教科書を確認しノートを取りながら履修すること。												
教材												
文化服装学院編「文化ファッション大系 服飾関連専門講座1 改訂版・アパレル素材論」(文化服装学院) 関間正雄編「テキスタイル事典」(ナツメ社)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
素材の知識を身につけ、将来の職務に役立てられるようになる。				オンデマンド講義動画を繰り返し視聴し、ノートにまとめることで身につける。また、学内にまとめられたテキスタイルを触ってみることで理解を深める。				テスト		100%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名	コース共通						
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C218	就職対策Ⅰ							8				
担当教員	古城 明子				科目区分	講義	○	演習		実習		
実務経験のある教員等による授業科目												
講義目的												
ファッションビジネスの現場において求められる社会人基礎能力を身につけるための講義・実践を通して理解、習得する。												
授業内容												
一般的な職種とアパレル技術職で求められる就職活動の相違点を説明。各種書類につながる自己分析を通して各自のアピールポイントや職業観を確立する。また、業界で活躍する先輩社員から実際の仕事内容についての話を聞き、将来自分が働くイメージを醸成し、翌年スタートする就職活動に向けて準備していく。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	就職ガイダンス					就職活動の進め方についての説明					
2	1	自己分析①					振り返りシート・強みの作成					
3	1	自己分析②					自己PR文の作成					
4	1	書類作成					職業観作成					
5	1	業界研究					現在のアパレル業界についての講義					
6	1	業界研究					技術職の仕事についての講義					
7	1	就職活動内容レクチャー					先輩からのレクチャー					
8	1	書類を作成する上でのポイント					履歴書についてエントリーシートについて					
留意事項												
教材												
最終到達目標		学習法					評価方法及び評価割合					
就職活動に必要な書類作成のための自己分析。業界情報や先輩社員からの情報を受け職業観の確立。履歴書やエントリーシートなどの基本的な書類が作成できる。		講義・グループワーク					出席		50%			
							提出物		50%			

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名	コース共通							
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期		後期	○	
講座コード	授業科目名							授業時間数					
C221	ファッションビジネス論							8					
担当教員	鹿島 茂樹				科目区分	講義	○	演習		実習			
実務経験のある教員等による授業科目	○	大手スポーツアパレルにデザイナーとして勤務後、企画デザイン事務所在籍。その知識を活かし、ファッションビジネスの世界について指導。											
講義目的													
広範囲にわたるファッションビジネスの歴史と基礎を知り、業界の構造を知る。													
授業内容													
ファッションの歴史からビジネスについて学び、素材産業からメーカー、セレクトショップまでの領域を学習する。													
授業計画及び学習課題													
項目	回数	内容				学習課題							
1	1	ファッションビジネスの構造①				ファッションビジネスの構造について学ぶ①							
2	1	ファッションビジネスの構造②				ファッションビジネスの構造について学ぶ②							
3	1	ファッションビジネス 1945~1953				クリエイターから見たビジネスの世界観①							
4	1	ファッションビジネス 1954~1962				クリエイターから見たビジネスの世界観②							
5	1	ファッションビジネス 1963~1989				クリエイターから見たビジネスの世界観③							
6	1	ファッションビジネス 1990~1998				クリエイターから見たビジネスの世界観④							
7	1	ファッションビジネス 1999~未来				クリエイターから見たビジネスの世界観⑤							
8	1	ファッションビジネス 未来				未来のあるべきアパレルの世界観							
留意事項													
自分の興味のある業種業態だけではなく、あらゆる小売店舗やWEBサイトを含む業界全体に普段から興味を持つこと。													
教材													
最終到達目標													
学習法													
評価方法及び評価割合													
アパレルビジネス知識の習得				講義				筆記テスト			50%		
								課題提出			50%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			コース共通				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C224	ビジネスコミュニケーションⅡ							15				
担当教員	古城 明子				科目区分	講義	○	演習		実習		
実務経験のある教員等による授業科目												
講義目的												
ファッションビジネスの現場において求められる社会人基礎能力を身につけるための講義・実践を通して理解、習得する。												
コミュニケーション力・プレゼンテーション力を向上させるためグループワークを行う。アパレル企業の仕組みを理解させ就職への意識を高める。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	コミュニケーション力の大切さ					2年生の心構え。就職に向けての講義。					
2	1	イベントの話し合い					グループで意見交換。					
3	1	自己分析					自己分析シート作成。					
4	1	職種研究					アパレルの職種を調べる。					
5	1	グループワーク					コミュニケーション力を養う。					
6	1	企業研究					企業について調べる。					
7	1	グループワーク					自分の適正を見極める。					
8	1	面談					面談を通じて自分の強みや短所を知る。					
9	1	面談					面談を通じて自分の強みや短所を知る。					
10	1	グループワーク					ファッションショーについての意見交換。					
11	1	グループワーク					ファッションショーについての意見交換。					
12	1	グループワーク					ファッションショーの練習。					
13	1	グループワーク					ファッションショーの練習。					
14	2	グループワーク					グループで商品を企画					
留意事項												
学生同士でのコミュニケーションを繰り返し意思疎通・情報共有を活性化させる。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
就職活動に必要なコミュニケーション・プレゼンテーション力をつける。				講義・グループワーク				提出物		50%		
								出席率		50%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			アパレルデザイナーコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C210	ファッションデザインⅡ							30				
担当教員	土井 奈緒子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○ 国内外の婦人服・水着デザイナーとして大手アパレルメーカーに勤務。授業では、アパレルアイテムのリアルなデザイン、多種にわたる素材知識や扱い方も指導。また、デザイン企画に特化したグラフィックデザインソフトの基本や応用操作の指導も行う。											
講義目的												
アパレル業界や商品企画での必要な知識を習得。 実際の企業に商品を企画すると想定し、リアルな商品企画を行う。												
授業内容												
講義を通し、実際のデザイナー業務を理解し必要な知識を習得する。 ターゲットのリサーチを徹底的に行い、アパレル業界で行われている商品企画の流れを身に着ける。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	10	アパレル業界の知識を学ぶ					<ul style="list-style-type: none"> <li>・アパレル業界の基礎知識</li> <li>・各職種について</li> <li>・ブランドリサーチ</li> <li>・ターゲットについて</li> <li>・グループディスカッション</li> <li>・店舗リサーチ</li> </ul>					
2	20	ブランドの商品企画					<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ分け</li> <li>・ブランドリサーチ</li> <li>・ターゲットリサーチ</li> <li>・店舗リサーチ</li> <li>・トレンドリサーチ</li> <li>・企画書作成</li> <li>・スタイリングデザイン</li> <li>・プレゼンテーション</li> </ul>					
留意事項												
各項目講義を実施し、企画立案・ポートフォリオを作成する。 欠席した場合は次回の授業までに課題を終わらせておくことが必須。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
ブランドの方向性をしっかりと理解し、リサーチする能力を身につけた上でトレンドに沿った新たなデザイン提案ができる。				演習				提出物/期限遵守		40%		
								習熟度(到達目標に対して)		30%		
								取組姿勢		30%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			アパレルデザイナーコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C210	ファッションデザインⅡ							30				
担当教員	土井 奈緒子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	国内外の婦人服・水着デザイナーとして大手アパレルメーカーに勤務。授業では、アパレルアイテムのリアルなデザイン、多種にわたる素材知識や扱い方も指導。また、デザイン企画に特化したグラフィックデザインソフトの基本や応用操作の指導も行う。										
講義目的												
アパレル業界や商品企画での必要な知識を習得。 実際の企業に商品を企画すると想定し、リアルな商品企画を行う。												
授業内容												
講義を通し、実際のデザイナー業務を理解し必要な知識を習得する。 ターゲットのリサーチを徹底的に行い、アパレル業界で行われている商品企画の流れを身に着ける。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	15	企業コラボレーション企画①					<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ分け</li> <li>・企業とのミーティング</li> <li>・ブランドリサーチ</li> <li>・ターゲットリサーチ</li> <li>・店舗リサーチ</li> <li>・トレンドリサーチ</li> <li>・スタイリングデザイン</li> <li>・企画書／プレゼンテーション資料作成</li> <li>・企業に向けてプレゼンテーション</li> <li>・プレゼンテーション結果</li> <li>・ポートフォリオまとめ</li> </ul>					
2	15	企業コラボレーション企画②					<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ分け</li> <li>・企業とのミーティング</li> <li>・ブランドリサーチ</li> <li>・ターゲットリサーチ</li> <li>・店舗リサーチ</li> <li>・トレンドリサーチ</li> <li>・スタイリングデザイン</li> <li>・企画書／プレゼンテーション資料作成</li> <li>・企業に向けてプレゼンテーション</li> <li>・プレゼンテーション結果</li> <li>・ポートフォリオまとめ</li> </ul>					
留意事項												
各項目講義を実施し、企画立案・ポートフォリオを作成する。 欠席した場合は次回の授業までに課題を終わらせておくことが必須。												
教材												
最終到達目標												
学習法												
評価方法及び評価割合												
ブランドの方向性をしっかりと理解し、リサーチする能力を身につけた上でトレンドに沿った新たなデザイン提案ができる。		演習		提出物/期限遵守				40%				
				習熟度(到達目標に対して)				30%				
				取組姿勢				30%				

学科名	ファッション・クリエイター学科				コース名	クリエイティブデザイナーコース						
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C217	グラフィックデザイン I							30				
担当教員	藤原 舞				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	レディースアパレルメーカー、OEM/ODMでデザイナーとして勤務した経験からアパレル業界で必要なグラフィックテクニックを指導。										
講義目的												
アパレル業界において広く利用されている、コンピューターによるデザインやプレゼンテーション資料作成のスキルは必須である。業界標準的に使われている「Adobeイラストレーター、フォトショップ」操作の基本と活用方法を学び、スキル向上をはかる。												
授業内容												
Adobeイラストレーター、フォトショップを使用し、ファッションに関連した教材を使って、段階的に操作方法を身に付け、アパレル業界で行われる各種作業に対応する活用力を身に付ける。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容				学習課題						
1	1	フォトショップ基本操作 写真素材切り取り				画像から不要な部分の削除の方法説明と練習						
2	1	コラージュによるファッションマップ作成				レイヤーを使って素材データを組み合わせる						
3	1	コラージュによるファッションマップ作成				フォントの効果的な使い方						
4	1	スタイル画の着色				着色・補正・シャドウハイライトの作り方						
5	1	スタイル画の着色				各自が描いたスタイル画の着色						
6	1	スタイル画をマップにまとめる				スタイル画のイメージに合うマップ作成						
7	1	コレクションポートフォリオ				マイコレクションのポートフォリオをDTPで作成する						
8	1	コレクションポートフォリオ				作成した作品を振り返っての考察						
9	1	イラストレーター基本操作				イラストレーターとは 画面表示						
10	1	アイコンの作成				図形同士を型抜きや合成などに活用する						
11	1	アイコンの作成				ヒトの行動やモノを表すマークを作る						
12	1	ペンツールの使い方				アンカーとパスの理解						
13	1	ペンツールの使い方 トレース練習				ブランドロゴのトレースをする						
14	1	ペンツールの使い方 トレース練習				ハンガーイラストを作成する方法						
15	1	イラストレーターを使った表作成				作成したハンガーイラストを表にまとめる						
留意事項(履修条件他)												
興味をもって課題練習に取り組み、操作を覚えられるまで繰り返し実践すること。遅刻・欠席(公欠の場合も)等で授業に遅れた時は、次の授業時間までに、必ず自習しておくこと。												
教材												
最終到達目標												
学習法												
評価方法												
Adobeイラストレーター、フォトショップを操作して、スタイル画の着色、ハンガーイラストの作成ができ、カラー、素材の違いなども効率よく表現できる。				Appleコンピューターを使用した実技				定期課題			50%	
								小課題			50%	

学科名	ファッション・クリエイター学科				コース名	クリエイティブデザイナーコース					
分類	必修	○	選択	配当学年	2	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数			
C217	グラフィックデザイン I							30			
担当教員	藤原 舞				科目区分	講義		演習	○	実習	
実務経験のある教員等による授業科目	○	レディースアパレルメーカー、OEM/ODMでデザイナーとして勤務した経験からアパレル業界で必要なグラフィックテクニックを指導。									
講義目的											
アパレル業界において広く利用されている、コンピューターによるデザインやプレゼンテーション資料作成のスキルは必須である。業界標準的に使われている「Adobeイラストレーター、フォトショップ」操作の基本と活用方法を学び、スキル向上をはかる。											
授業内容											
Adobeイラストレーター、フォトショップを使用し、ファッションに関連した教材を使って、段階的に操作方法を身に付け、アパレル業界で行われる各種作業に対応する活用力を身に付ける。学外で作品展示販売を行うことを想定し、アパレルブランドに必要なプロモーショングッズの基本的な知識と作成方法を学ぶ。											
授業計画及び学習課題											
項目	回数	内容				学習課題					
1	2	プロモーショングッズについて				アパレルブランドのプロモーショングッズ研究					
2	2	プロモーショングッズについて				研究したものをイラストレーターにまとめる					
3	2	ブランドマップ作成				アパレルブランドマップの研究					
4	2	ブランドマップ作成				展示販売するブランドコンセプト・ターゲットをまとめる					
5	2	プロモーショングッズ作成				ブランドロゴ作成					
6	2	プロモーショングッズ作成				キービジュアルの作成					
7	2	プロモーショングッズ作成				DM作成					
8	2	プロモーショングッズ作成				名刺作成					
9	2	プロモーショングッズ作成				インビテーション作成					
10	2	プロモーショングッズ作成				タグ作成					
11	2	プロモーショングッズ作成				ネットプリントについての説明					
12	2	プロモーショングッズ作成				入稿用データについての説明					
13	6	プロモーショングッズ作成				ネットプリントに入稿できるDM・名刺データの作成					
14	2	プロモーショングッズ作成				作成したグッズをまとめる					
15	2	プロモーショングッズ作成				作成した作品を振り返っての考察					
留意事項(履修条件他)											
興味をもって課題練習に取り組み、操作を覚えられるまで繰り返し実践すること。遅刻・欠席(公欠の場合)等で授業に遅れた時は、次の授業時間までに、必ず自習しておくこと。											
教材											
最終到達目標				学習法				評価方法			
Adobeイラストレーター、フォトショップを操作して、スタイル画の着色、ハンガーイラストの作成ができ、カラー、素材の違いなども効率よく表現できる。				Appleコンピューターを使用した実技				定期課題		50%	
								小課題		50%	