

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					
C214	クリエイティブデザイン I							30					
担当教員	蓬萊 彩奈				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	○	大手アパレル企業の婦人服ブランドでデザイナーとして勤務。授業ではアパレル業界で必要な知識を様々な視点からリサーチし、学生の感性を引き出しながらリアルな商品企画の指導を行う。											
講義目的													
アートの観点でクリエイティブなアートデザインのリサーチと発想方法を学び作品制作をする。													
授業内容													
既存のデザイナーのデザイン発想方法の研究。様々な観点からリサーチし組み合わせて新しいクリエイティブなデザインを出し、ファッションコンテストに挑戦をする。													
授業計画及び学習課題													
項目	回数	内容					学習課題						
1	2	クリエイティブデザインとは					リサーチの方法と発想デザインの手法説明						
2	2	クリエイティブデザイン 1					コンテストマーケティングの手法						
3	2	クリエイティブデザイン 2					デザイナー&ブランド研究 1						
4	2	クリエイティブデザイン 3					デザイナーのアイデア探求						
5	2	クリエイティブデザイン 4					ブレインストーミングでアイデアの抽出						
6	2	クリエイティブデザイン 5					立体構成研究の題材決定とリサーチ						
7	2	クリエイティブデザイン 6					インスピレーションミューズの選定						
8	2	クリエイティブデザイン 7					ミューズとリサーチした題材の融合研究						
9	2	クリエイティブデザイン 8					シルエット研究						
10	2	クリエイティブデザイン 9					アートルリサーチ						
11	2	クリエイティブデザイン 10					アート作品からの立体構成と落とし込み						
12	2	クリエイティブデザイン 11					テクニクリサーチ						
13	2	クリエイティブデザイン 12					テクニクリサーチの落とし込み手法						
14	2	クリエイティブデザイン 13					コンテスト用スタイリング						
15	2	クリエイティブデザイン 14					スタイリング研究						
留意事項													
自分自身の発想に必要なアイデアをたくさんの事柄からセレクトしデザインへと落とし込み、コレクションとして様々なデザイン展開をする。													
教材													
最終到達目標													
学習法													
評価方法及び評価割合													
様々なアイデアを1つのデザインへミックスさせて自分自身の独自のデザインを生み出す。				リサーチの重要性を学び、デザインへ落とし込む。ドローイングを重ねて自らデザインできる力を自然に身につける。				取組姿勢			25%		
								提出物			25%		
								習熟度(到達目標に対して)			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				
C214	クリエイティブデザイン I							30				
担当教員	蓬萊 彩奈				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	○	大手アパレル企業の婦人服ブランドでデザイナーとして勤務。授業ではアパレル業界で必要な知識を様々な視点からリサーチし、学生の感性を引き出しながらリアルな商品企画の指導を行う。										
講義目的												
アートの観点でクリエイティブなアートデザインのリサーチと発想方法を学び作品制作をする。												
授業内容												
既存のデザイナーのデザイン発想方法の研究。様々な観点からリサーチし組み合わせて新しいクリエイティブなデザインを出し、ファッションコンテストに挑戦をする。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	4	クリエイティブデザイン 15					立体構成を考案しながらのデザイン研究					
2	2	コンテスト研究					様々なコンテストのディスカッション					
3	2	アートアクセサリプロジェクト					アクセサリーマーケティング1 百貨店、ファッションビルのアクセサリー売り場リサーチ					
4	2	アートアクセサリプロジェクト					アクセサリーマーケティング2 アートアクセサリーのリサーチ					
5	2	アートアクセサリプロジェクト					アクセサリーマーケティング3 今求められているアクセサリーとは？					
6	2	アートアクセサリプロジェクト					トレンド分析					
7	2	アートアクセサリプロジェクト					クラスとしてのテーマ決定					
8	2	アートアクセサリプロジェクト					個人のコレクションよりアクセサリーデザイン					
9	2	アートアクセサリプロジェクト					デザインしたアクセサリーのディスカッション					
10	4	アートアクセサリプロジェクト					アクセサリーデザインのブラッシュアップ(アクセサリー販売の為に生産)					
11	2	MYコレクション研究 1					時代の空気感を読む					
12	2	MYコレクション研究 2					トレンド分析					
13	2	MYコレクション研究 3					トレンドよりインスピレーションアイデアの選定					
留意事項												
自分自身の発想に必要なアイデアをたくさんの事柄からセレクトしデザインへと落とし込み、コレクションとして様々なデザイン展開をする。												
教材												
最終到達目標												
学習法												
評価方法及び評価割合												
様々なアイデアを1つのデザインへミックスさせて自分自身の独自のデザインを生み出す。		リサーチの重要性を学び、デザインへ落とし込む。ドローイングを重ねて自らデザインできる力を自然に身につける。					取組姿勢			25%		
							提出物			25%		
							習熟度(到達目標に対して)			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			
C215	コンテストドローイング							30			
担当教員	蓬萊 彩奈				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	○	大手アパレル企業の婦人服ブランドでデザイナーとして勤務。授業ではアパレル業界で必要な知識を様々な視点からリサーチし、学生の感性を引き出しながらリアルな商品企画の指導を行う。									
講義目的											
各コンテストに向けたデザイン画を作成。過去の入賞者や各コンテストの特徴を調べ、表現方法を模索し独自のスタイルを身に付ける。											
授業内容											
各コンテストの特徴をホームページなどからリサーチし、傾向を探る。またPinterestやInstagram、イラストレーターの本などから様々な描き方を模写し、表現力を向上させ独自のスタイルを定着させる。各回、可能な範囲で授業初めにクロッキーを実施。											
授業計画及び学習課題											
項目	回数	内容				学習課題					
1	2	バランス、着色技術確認①				ボディバランスの確認					
2	2	バランス、着色技術確認②				着色技術の確認					
3	2	描き方バリエーション 模写①				コンテストに合ったイラストをリサーチ、模写①					
4	2	描き方バリエーション 着色①				模写したイラストの着色①					
5	2	描き方バリエーション 模写②				コンテストに合ったイラストをリサーチ、模写②					
6	2	描き方バリエーション 着色②				模写したイラストの着色②					
7	2	描き方バリエーション 模写③				コンテストに合ったイラストをリサーチ、模写③					
8	2	描き方バリエーション 着色③				模写したイラストの着色③					
9	2	描き方バリエーション 模写④				コンテストに合ったイラストをリサーチ、模写④					
10	2	描き方バリエーション 着色④				模写したイラストの着色④					
11	2	コンテストに合わせたデザイン画作成①				コンテスト傾向を分析し、デザイン画を作成①					
12	2	コンテストに合わせたデザイン画着色①				作成したデザイン画に着色①					
13	2	コンテストに合わせたデザイン画作成②				コンテスト傾向を分析し、デザイン画を作成②					
14	2	コンテストに合わせたデザイン画着色②				作成したデザイン画に着色②					
15	2	まとめ				コンテストの傾向リサーチ、結果まとめ					
留意事項											
授業毎に課題を終わらせ、技術の向上及びコンテスト期日までに提出できるよう準備する。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											
コンテストに向けたデザイン画を意識し、表現力の向上や独自のスタイルを描く		繰り返しデザイン画を書き、授業毎に提出				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			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				
C215	コンテストドローイング							30				
担当教員	蓬萊 彩奈				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	○ 大手アパレル企業の婦人服ブランドでデザイナーとして勤務。授業ではアパレル業界で必要な知識を様々な視点からリサーチし、学生の感性を引き出しながらリアルな商品企画の指導を行う。											
講義目的												
各コンテストに向けたデザイン画を作成。過去の入賞者や各コンテストの特徴を調べ、表現方法を模索し独自のスタイルを身に付ける。												
授業内容												
各コンテストの特徴をホームページなどからリサーチし、傾向を探る。またPinterestやInstagram、イラストレーターの本などから様々な描き方を模写し、表現力を向上させ独自のスタイルを定着させる。各回、可能な範囲で授業初めにクロッキーを実施。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	コンテストに合わせたデザイン画作成③					コンテスト傾向を分析し、デザイン画を作成③					
2	2	コンテストに合わせたデザイン画着色③					作成したデザイン画に着色③					
3	2	コンテストに合わせたデザイン画作成④					コンテスト傾向を分析し、デザイン画を作成④					
4	2	コンテストに合わせたデザイン画着色④					作成したデザイン画に着色④					
5	2	コンテストに合わせたデザイン画作成⑤					コンテスト傾向を分析し、デザイン画を作成⑤					
6	2	コンテストに合わせたデザイン画着色⑤					作成したデザイン画に着色⑤					
7	2	入賞作品をデザイン画で表現①					デザインポイントの表現方法を学ぶ①					
8	2	入賞作品をデザイン画で着色①					作成したデザイン画に着色①					
9	2	入賞作品をデザイン画で表現②					デザインポイントの表現方法を学ぶ②					
10	2	入賞作品をデザイン画で着色②					作成したデザイン画に着色②					
11	2	マイブランドの作品をデザイン画で作製①					デザインポイントを強調し、表現する①					
12	2	作成したデザイン画の着色①					作成したデザイン画に着色①					
13	2	マイブランドの作品をデザイン画で作製②					デザインポイントを強調し、表現する②					
14	2	作成したデザイン画の着色②					作成したデザイン画に着色②					
15	2	まとめ					コンテストの傾向リサーチ、結果まとめ					
留意事項												
授業毎に課題を終わらせ、技術の向上及びコンテスト期日までに提出できるよう準備する。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												
コンテストに向けたデザイン画を意識し、表現力の向上や独自のスタイルを描く		繰り返しデザイン画を書き、授業毎に提出					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			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				
C216	パターンプロダクト演習 I							90				
担当教員	山本 香理				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	○	アパレルメーカーのデザイナー兼パタンナーとして勤務。その後、婦人服、子供服などあらゆるターゲットのパターンに従事する。授業では、平面製図のパターン原理と基礎を指導。企業で求められる多種多様なデザインに応じたパターンメイキングを指導する。										
講義目的												
重衣料についての製図理論と服飾造形の基礎知識を学び、独創的なデザインをパターンで表現する力を身に付ける。												
授業内容												
ジャケットの基礎パターンや工業用パターンなど製作までの過程を学ぶ。各アイテムの基礎と応用を実践し、独創的なデザインをパターンで表現する。												
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	ブンカフェスタ発表作品製作					ファーストパターン製作					
8	6	ブンカフェスタ発表作品製作					トワールチェック①					
9	12	ブンカフェスタ発表作品製作					修正・トワールチェック②					
10	6	ブンカフェスタ発表作品製作					修正					
11	4	ブンカフェスタ発表作品製作					工業用パターン					
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「パターンメイキング」(大阪文化服装学院) 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・コートの基本製図を習得し、多種多様なデザインに対応できる応用力を身に付ける。				講義 課題作成				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			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				
C216	パターンプロダクト演習 I							90				
担当教員	山本 香理				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	○	アパレルメーカーのデザイナー兼パタンナーとして勤務。その後、婦人服、子供服などあらゆるターゲットのパターンに従事する。授業では、平面製図のパターン原理と基礎を指導。企業で求められる多種多様なデザインに応じたパターンメイキングを指導する。										
講義目的												
重衣料についての製図理論と服飾造形の基礎知識を学び、独創的なデザインをパターンで表現する力を身に付ける。												
授業内容												
ジャケットの基礎パターンや工業用パターンなど製作までの過程を学ぶ。各アイテムの基礎と応用を実践し、独創的なデザインをパターンで表現する。												
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製図法					
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	14	スプリングコレクション作品①					ファーストパターン					
5	2	スプリングコレクション作品①					ディテール研究					
6	4	スプリングコレクション作品①					トワールチェック					
7	8	スプリングコレクション作品①					修正					
8	4	スプリングコレクション作品①					工業用パターン作成					
9	8	スプリングコレクション作品②					ファーストパターン					
10	4	スプリングコレクション作品②					トワールチェック					
11	8	スプリングコレクション作品②					修正					
12	6	スプリングコレクション作品②					工業用パターン作成					
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」(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・コートの基本製図を習得し、多種多様なデザインに対応できる応用力を身に付ける。				講義 課題作成				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		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		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	吉川 佳江				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												
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	チェック柄の柄合わせ説明と実習				ジャケット1/4パターンで型入れ実習						
2	2	テーラードジャケット				裁断(表地、裏地、芯地) 芯貼り、テープ貼り						
3	2	テーラードジャケット				表地組み立て、フラップポケット、肩増し芯						
4	2	テーラードジャケット				裏地組み立て、衿付け						
5	2	テーラードジャケット				袖作り、袖付け、ゆき綿つけ、肩パットつけ						
6	2	テーラードジャケット				裾、どんでん始末						
7	2	テーラードジャケット				ボタンホール、ボタンつけ						
8	2	テーラードジャケット				仕上げアイロン						
9	2	Tシャツ				裁断の仕方、						
10	2	Tシャツ				縫製						
11	2	Tシャツ				縫製						
12	4	デザインワンピース(1体)				縫製						
13	2	デザインワンピース(1体)				縫製						
14	2	デザインワンピース(1体)				縫製						
15	2	薄物ブラウス部分縫い				薄物素材の扱い方及び縫い方						
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				
テーラードジャケットやカットソー、薄物等の縫製方法を学びデザイン作品を作成させる。				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		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	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	吉川 佳江				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											
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				ベント					
6	2	ラグランコート				肩パット付け ふらし始末					
7	2	部分縫い									
8	2	レギンス				裁断 スピンテープつけ					
9	2	レギンス				縫製 ペガサスミシン					
10	2	修了作品(2スタイリング)				縫製					
11	2	修了作品(2スタイリング)				縫製					
12	2	修了作品(2スタイリング)				縫製					
13	2	修了作品(2スタイリング)				縫製					
14	2	修了作品(2スタイリング)				縫製					
15	2	修了作品(2スタイリング)				縫製					
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			
ラグランコートやレギンスを作成し、デザイン作品を2スタイリング作成する。				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			クリエイティブデザイナー				
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				
C223	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												
立体裁断を通して服の成り立ちの基本理論と技術を想像表現出来るように、シルエットやデザインのバランス、量感など、立体的に見られるドレーピング手法を習得させる。												
授業内容												
ボディの考察をしながら、トワール地の扱い方からドレーピング手法までを原型と各アイテム(スカート、ブラウス、ジャケット)で実践する。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	ストレートスカート					構造と理論を理解し合印、記号の必要性と意味を知る					
2	3	フレアスカート					作りたい場所にフレアを出すテクニックを学ぶ					
3	4	タックインブラウス					ドレーピングからマーキングまでの方法を学ぶ					
4	4	タックインブラウス					パターン修正、再組立確認					
5	4	タックインブラウス					袖付け確認後、パターン修正。完成パターン作成。					
6	5	テーラードジャケット					ドレーピングからマーキングまでの方法を学ぶ					
7	5	テーラードジャケット					パターントレス後、再組み立てトワール確認及びパターン修正					
8	4	テーラードジャケット					袖のドレーピングから確認、マーキング、修正後完成パターン作成。					
留意事項												
授業開始前にトワールの地直しを準備しておく												
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					
トワール地の目の重要性の理解とドレーピング手法からシルエットの良否判断ができる。			ドレーピング手法の手順を各アイテムでくり返し、確認と修正で理解する				完成トワール			50%		
							完成パターン			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				
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			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				
C220	クリエイティブデザイン研究 I							30				
担当教員	蓬萊 彩奈				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	○	大手アパレル企業の婦人服ブランドでデザイナーとして勤務。授業ではアパレル業界で必要な知識を様々な視点からリサーチし、学生の感性を引き出しながらリアルな商品企画の指導を行う。										
講義目的												
アートの観点でクリエイティブなアートデザインのリサーチと発想方法を学び作品制作をする。												
授業内容												
既存のデザイナーのデザイン発想方法の研究。様々な観点からリサーチし組み合わせて新しいクリエイティブなデザインを出し、ファッションコンテストに挑戦をする。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	クリエイティブデザインとは					リサーチの方法と発想デザインの手法説明					
2	2	クリエイティブデザイン 1					デザイナー研究					
3	2	クリエイティブデザイン 2					ブランド研究					
4	2	クリエイティブデザイン 3					デザイナーのアイデア研究					
5	2	クリエイティブデザイン 4					デザイナーのアイデア研究					
6	2	クリエイティブデザイン 5					立体構成研究とリサーチ					
7	2	クリエイティブデザイン 6					立体構成研究とリサーチ					
8	2	クリエイティブデザイン 7					ミュージックとリサーチした題材の融合研究					
9	2	クリエイティブデザイン 8					ミュージックとリサーチした題材の融合研究					
10	2	クリエイティブデザイン 9					シルエット研究					
11	2	クリエイティブデザイン 10					シルエット研究					
12	2	クリエイティブデザイン 11					テクニクリサーチと研究					
13	2	クリエイティブデザイン 12					テクニクリサーチと研究					
14	2	クリエイティブデザイン 13					スタイリング研究					
15	2	クリエイティブデザイン 14					スタイリング研究					
留意事項												
自分自身の発想に必要なアイデアをたくさんの事柄からセレクトしデザインへと落とし込み、コレクションとして様々なデザイン展開をする。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
様々なアイデアを1つのデザインへミックスさせて自分自身の独自のデザインを生み出す。				リサーチの重要性を学び、デザインへ落とし込む。ドローイングを重ねて自らデザインできる力を自然に身につける。				習熟度 (到達目標に対して)			100%	

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				
C220	クリエイティブデザイン研究 I							60				
担当教員	蓬萊 彩奈				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	○	大手アパレル企業の婦人服ブランドでデザイナーとして勤務。授業ではアパレル業界で必要な知識を様々な視点からリサーチし、学生の感性を引き出しながらリアルな商品企画の指導を行う。										
講義目的												
アートの観点でクリエイティブなアートデザインのリサーチと発想方法を学び作品制作をする。												
授業内容												
既存のデザイナーのデザイン発想方法の研究。様々な観点からリサーチし組み合わせて新しいクリエイティブなデザインを出し、マイコレクションを製作												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	45	コンテスト研究					様々なコンテストのディスカッション					
10	15	MYコレクション研究					時代の空気感を読む					
12	15	MYコレクション研究					トレンド分析					
13	15	MYコレクション研究					トレンドよりインスピレーションアイデアの選定					
留意事項												
自分自身の発想に必要なアイデアをたくさんの事柄からセレクトしデザインへと落とし込み、コレクションとして様々なデザイン展開をする。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
様々なアイデアを1つのデザインへミックスさせて自分自身の独自のデザインを生み出す。				リサーチの重要性を学び、デザインへ落とし込む。ドローイングを重ねて自らデザインできる力を自然に身につける。				習熟度 (到達目標に対して)		100%		

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	カラーズ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	カラーズ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%	