

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D201	コンセプトデザインⅡ							30				
担当教員	澤山 莉那				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への留学を経て日本の大手セレクトショップにてVMD・企画・バイヤーなどを経験。アパレル市場のマーケティングを踏まえたデザインの視点と海外で得たクリエイティブな発想で学生の創造力を広げる指導を行う。										
講義目的												
コンセプトデザインⅠで習得したデザイン発想プロセスの応用。過去(民族)現在(時代のムード)未来(未来的なアイデア)3つを組み合わせるクリエイティブなデザイン展開、ブランド開発の手法を学ぶ。												
授業内容												
デザイン発想システムの順を追って、デザイン発想する目的からデッサン、インスピレーションミュージズの設定、リサーチの手法、リサーチしたものをデザインへ落とし込む手法、3Dとして立体的に考える手法、ドレーピング実験、デザインマテリアル実験、デザインテクニック実験、スタイリング、リアルな着るものへと落とし込むアイテムデザイン展開。様々なデザインへのプロセスの順を追って学習。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	ミニコレクション 1					テーマ発表 テーマとアイデアブックより方向性を探る					
2	2	ミニコレクション 2					インスピレーション資料のチェックとデザイン発想実験					
3	2	ミニコレクション 3					インスピレーションミュージズの確認とシルエット決定とデザイン実験					
4	2	ミニコレクション 4					デザインアイデアテクニックの方向性 デザイン出し					
5	2	ミニコレクション 5					スタイリング デザイン展開					
6	2	ミニコレクション 6					1スタイリング決定 ワンピース テクニックの実験と素材決定					
7	2	ミニコレクション 7					2スタイリング決定 セットアップ					
8	2	ミニコレクション 8					最終デザイン決定 グループブランド準備連絡 宿題にてリサーチ					
9	2	グループコレクション 1					ブランドの方向性					
10	2	グループコレクション 2					ターゲットの分析					
11	2	グループコレクション 3					ファッション分析					
12	2	グループコレクション 4					ブランドの立案					
13	2	グループコレクション 5					トレンド分析					
14	2	グループコレクション 6					シーズンイメージ リサーチ					
15	2	グループコレクション 7					シーズンコンセプト リサーチ					
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て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				
発想デザインのプロセスについて順を追って学び、進級後に自ら応用できる力を身につける。				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	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D202	ブランド企画 I							30				
担当教員	澤山 莉那				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への留学を経て日本の大手セレクトショップにてVMD・企画・バイヤーなどを経験。アパレル市場のマーケティングを踏まえたデザインの視点と海外で得たクリエイティブな発想で学生の創造力を広げる指導を行う。										
講義目的												
1年で習得したデザイン発想プロセスの応用。グループブランドを立ち上げ商品展開を学ぶ。実践教育として企画から販売までを学ぶ。												
授業内容												
グループでブランドコンセプト、ターゲットの分析、トレンドの分析、シーズンコンセプトの考案、デザイン発想展開、スタイリング組み、ブランドとして必要なデザイン知識を養う。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	グループコレクション 8					シルエット/アイデア出し					
2	2	グループコレクション 9					3D アート資料のリサーチ					
3	2	グループコレクション 10					3D テクニック メインテキスタイル					
4	2	グループコレクション 11					スタイリングデザイン出し メインテキスタイル決定					
5	2	グループコレクション 12					スタイリングデザインチェックとアイテムディテールリサーチ					
6	2	グループコレクション 13					ディテールカラーズのドローイング					
7	2	グループコレクション 14					ジャケットスタイリングデザイン完成					
8	2	グループコレクション 15					アイテムデザイン展開 ディテールデザインの研究 ①					
9	2	グループコレクション 16					アイテムデザイン展開 ディテールデザインの研究 ②					
10	2	グループコレクション 17					コートスタイリングデザイン完成					
11	2	グループコレクション 18					アイテムデザイン展開 ディテールデザインの研究 ③					
12	2	グループコレクション 19					アイテムデザイン展開 ディテールデザインの研究 ④					
13	2	グループコレクション 20					ワンピーススタイリングデザイン完成					
14	2	グループコレクション 21					テキスタイルテクニク確認					
15	2	グループコレクション 22					プリント、付属、最終バランス確認					
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				
発想デザインのプロセスについて順を追って学び、進級後に自ら応用できる力を身につける。				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	スーパーデザイナー学科		コース名						
分類	○	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			
D203	コンテストドローイング I					15			
担当教員	澤山 莉那		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への留学を経て日本の大手セレクトショップにてVMD・企画・バイヤーなどを経験。アパレル市場のマーケティングを踏まえたデザインの視点と海外で得たクリエイティブな発想で学生の創造力を広げる指導を行う。							
講義目的									
国内外へのコンテスト入賞へ向けたドローイングテクニックの習得。									
授業内容									
各コンテストの分析を行い、トレンドや傾向を探る。様々なドローイングテクニックを研究し独自のスタイルを定着させる。									
授業計画及び学習課題									
項目	回数	内容			学習課題				
1	1	バランス、着色技術確認①			ボディバランスの確認				
2	1	バランス、着色技術確認②			着色技術の確認				
3	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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				
留意事項									
国内外のコンテストのスケジュールを把握し、デザイン画の提出を行う。									
教材									
最終到達目標		学習法			評価方法及び評価割合				
ドローイングテクニックを研究し技術を身につけてコンテストへの入賞を目指す。		コンテストの傾向をリサーチしデザイン画の描き方とテクニックを数多く学ぶことで独自のスタイルを身につける。			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	スーパーデザイナー学科		コース名						
分類	○	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			
D203	コンテストドローイング I					15			
担当教員	澤山 莉那		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への留学を経て日本の大手セレクトショップにてVMD・企画・バイヤーなどを経験。アパレル市場のマーケティングを踏まえたデザインの視点と海外で得たクリエイティブな発想で学生の創造力を広げる指導を行う。							
講義目的									
国内外へのコンテスト入賞へ向けたドローイングテクニックの習得。									
授業内容									
各コンテストの分析を行い、トレンドや傾向を探る。様々なドローイングテクニックを研究し独自のスタイルを定着させる。									
授業計画及び学習課題									
項目	回数	内容			学習課題				
1	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	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	1	作品をデザイン画で作成①			デザインポイントを強調し、表現する①				
12	1	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	1	作品をデザイン画で作成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				
留意事項									
国内外のコンテストのスケジュールを把握し、デザイン画の提出を行う。									
教材									
最終到達目標		学習法			評価方法及び評価割合				
ドローイングテクニックを研究し技術を身につけてコンテストへの入賞を目指す。		コンテストの傾向をリサーチしデザイン画の描き方とテクニックを数多く学ぶことで独自のスタイルを身につける。			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	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D204	パターン理論・プロダクト演習Ⅱ							120				
担当教員	黒木 怜奈				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	○				婦人服アパレルでパタンナーとして勤務。アパレルCADを駆使し、授業では企業で求められるパターンメイキングの基礎、展開操作を指導。							
講義目的												
独創的なシルエットをパターンで表現する力を身につけ、ジャケットの製図理論と服飾造形の基礎知識を学ぶ。												
授業内容												
イベント作品の制作実習 ジャケットの製図法												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	4	原型					ラグランスリーブ					
2	6	原型					フード					
3	4	イベント作品					シルエット研究					
4	6	イベント作品①					デザインワンピースのパターン作成					
5	4	イベント作品①					トワール作成					
6	4	イベント作品①					工業用パターン作成					
7	4	イベント作品②					セットアップのパターン作成					
8	10	イベント作品②					トワール作成					
9	12	イベント作品②					工業用パターンの作成					
10	12	ジャケット					テーラードカラーの4面体ジャケット製図法					
11	10	ジャケット					テーラードカラーの3面体ジャケット製図法					
12	10	ジャケット					2枚袖の製図法					
13	10	ジャケット					裏地付きジャケットの工業用パターン解説					
14	14	ジャケット					ジャケット工業用パターン作成(実習)					
15	10	ジャケット					ラグランスリーブのジャケット製図法					
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				
<ul style="list-style-type: none"> 独創的なデザインを形にする力を身に付ける。 ジャケットの知識と理解を深める 				講義 実技				提出物／期限厳守			70	
								取組姿勢			30	

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名								
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					
D204	パターン理論・プロダクト演習Ⅱ							120					
担当教員	黒木 怜奈				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	○	婦人服アパレルでパタンナーとして勤務。アパレルCADを駆使し、授業では企業で求められるパターンメイキングの基礎、展開操作を指導。											
講義目的													
オリジナルデザインをターゲットの求めるサイズや着心地を研究しながら商品として意識した物作りをグループで行う。													
授業内容													
イベント作品の制作 コートの作図法													
授業計画及び学習課題													
項目	回数	内容					学習課題						
1	6	イベント作品①					ジャケットのシルエットパターン作成						
2	6	イベント作品①					ジャケットのデザインパターン作成						
3	8	イベント作品①					インナーのデザインパターン作成						
4	8	イベント作品①					ボトムスのデザインパターン作成						
5	10	イベント作品②					コートのシルエットパターン作成						
6	10	イベント作品②					コートのデザインパターン作成						
7	8	イベント作品②					インナーのデザインパターン作成						
8	10	イベント作品②					ボトムスのデザインパターン作成						
9	10	イベント作品③					ワンピースのシルエットパターン作成						
10	6	イベント作品③					ワンピースのデザインパターン作成						
11	6	ジャケット					ペプラムジャケットの作図法						
12	6	コート					コート原型の作図法						
13	6	コート					ラグランコート作図法						
14	6	コート					ラグランコート工業用						
15	14	コート					トレンチコートの作図法						
留意事項													
イベント作品3スタイリングを完成させる。													
教材													
最終到達目標													
学習法													
評価方法及び評価割合													
<ul style="list-style-type: none"> ・ベーシックアイテムの構造を理解し、応用パターンを作成する力を身につける。 ・コートの知識と理解を深める。 					講義 実技					提出物／期限厳守			70
										取組姿勢			30

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D205	サンプルメイキングⅡ							30				
担当教員	佐々木 啓子				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	○	下着デザイン、百貨店空間デザイン職を経て専門学校教員に従事。キャリアコンサルタント資格保有。										
講義目的												
伸縮素材、薄物、皮革など、特殊素材の扱い方を理解し、より高度な縫製技術を習得する。												
授業内容												
Tシャツ、薄物ブラウス、皮革素材の部分縫い(縫い代始末)などの縫製技術を学び、個人ブランドとして、サマーコレクション(2体)を制作する。ジャケットの柄合わせ、ポケット付け、ベンツなどの縫製方法を学び、4面体ジャケットを制作する。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	Tシャツ					ニットの扱い方、ロックミシンによる縫製					
2	2	Tシャツ					袖口、裾始末(2本針裏面飾り)					
3	2	薄物ブラウス					薄物素材の扱い方、縫い代始末(袋縫い)					
4	2	薄物ブラウス					袖ぐり(裏パイアス始末) 衿ぐり(パイピング)					
5	2	皮革素材の部分縫い					皮革素材の扱い方、縫い代始末(4種)					
6	2	サマーコレクション(2体)					縫製①					
7	2	サマーコレクション(2体)					縫製②					
8	2	サマーコレクション(2体)					縫製③					
9	2	サマーコレクション(2体)					縫製④					
10	2	サマーコレクション(2体)					縫製⑤					
11	2	サマーコレクション(2体)					縫製⑥					
12	2	ジャケット(チェックの柄合わせ)					チェックの柄合わせ説明、1/4パターンで実習					
13	2	ジャケット(4面体、フラップポケット、ベンツ)					裁断、芯貼り(プレス機の使い方)					
14	2	ジャケット(4面体、フラップポケット、ベンツ)					表身頃縫い、フラップポケット					
15	2	ジャケット(4面体、フラップポケット、ベンツ)					裏身頃縫い					
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				
特殊素材の扱い方を習得し、サマーコレクション(2体)を制作する。				講義 課題作成				提出物/期日厳守		80%		
								取組姿勢		10%		
								習熟度(到達目標に対して)		10%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D205	サンプルメイキングⅡ							30				
担当教員	佐々木 啓子				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	○	下着デザイン、百貨店空間デザイン職を経て専門学校教員に従事。キャリアコンサルタント資格保有。										
講義目的												
重衣料を中心とした縫製技術を学び、様々なアイテムに対応できる幅広い知識と技術力を習得する。												
授業内容												
インナーやボトムと組み合わせ、ジャケット、コート、ワンピースの3スタイリングを制作する。												
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(4面体、フラップポケット、パンツ)					衿付け、前端縫い					
2	2	ジャケット(4面体、フラップポケット、パンツ)					袖作り、袖付け、肩パット付け					
3	2	ジャケット(4面体、フラップポケット、パンツ)					パンツ、裾始末、マトメ					
4	2	ジャケットスタイリング					縫製①(ジャケット、インナー、ボトム)					
5	2	ジャケットスタイリング					縫製②(ジャケット、インナー、ボトム)					
6	2	ジャケットスタイリング					縫製③(ジャケット、インナー、ボトム)					
7	2	ジャケットスタイリング					縫製④(ジャケット、インナー、ボトム)					
8	2	コートスタイリング					縫製①(トップス、インナー、ボトム)					
9	2	コートスタイリング					縫製②(トップス、インナー、ボトム)					
10	2	コートスタイリング					縫製③(トップス、インナー、ボトム)					
11	2	コートスタイリング					縫製④(トップス、インナー、ボトム)					
12	2	ワンピーススタイリング					縫製①(ワンピース)					
13	2	ワンピーススタイリング					縫製②(ワンピース)					
14	2	ワンピーススタイリング					縫製③(ワンピース)					
15	2	ワンピーススタイリング					縫製④(ワンピース)					
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					
ジャケット、コート、ワンピースの3スタイリングを完成させる。			講義 課題作成				提出物/期日厳守			80%		
							取組姿勢			10%		
							習熟度(到達目標に対して)			10%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D206	立体裁断 I							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、記号の必要性和意味を知る					
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	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	2	年	学期	前期	○	前期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D207	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。										
講義目的												
素材の成り立ちや特性を理解し、デザイン、パターン、縫製に必要な服の基礎やメンテナンス方法など、素材知識を習得する。												
授業内容												
素材知識Ⅰで習得した基礎知識から、素材の染色や加工、柄等の応用編となる。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	染色					先染					
2	1	染色					後染・無地染め					
3	1	染色					捺染(プリント)					
4	1	染色					捺染とその他の染色					
5	1	染色					プリント柄					
6	1	加工					織物と仕上げの加工①					
7	1	加工					織物と仕上げの加工②					
8	1	加工					織物と仕上げの加工③					
9	1	加工					織物と仕上げの加工④					
10	1	その他のアパレル素材					レース					
11	1	その他のアパレル素材					天然皮革①					
12	1	その他のアパレル素材					天然皮革②					
13	1	その他のアパレル素材					人造皮革					
14	1	その他のアパレル素材					毛皮					
15	1	その他のアパレル素材					人工毛皮・羽毛					
留意事項												
コレクションや市場に出ている素材を意識して見る、触るという習慣を付けることが望ましい。												
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) 成田典子編「テキスタイル用語辞典」(テキスタイル・ツリー)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
加工、染色、特殊素材についての理解と、デザインやその取り扱い方法について説明、依頼、手入れが出来る。				講義 テスト				テスト		100%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D207	素材知識Ⅱ							7				
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。										
講義目的												
素材の成り立ちや特性を理解し、デザイン、パターン、縫製に必要な服の基礎やメンテナンス方法など、素材知識を習得する。												
授業内容												
素材知識Ⅰで習得した基礎知識から、素材の染色や加工、柄等の応用編となる。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	品質管理					品質管理について①					
2	1	品質管理					品質管理について②					
3	1	生地感性					生地感性について①					
4	1	生地感性					生地感性について②					
5	1	素材知識総まとめ					素材知識についてのまとめ					
6	1	2年間の総復習					1年総復習テスト					
7	1	2年間の総復習					2年総復習テスト					
留意事項												
コレクションや市場に出ている素材を意識して見る、触るという習慣を付けることが望ましい。												
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) 成田典子編「テキスタイル用語辞典」(テキスタイル・ツリー)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
加工、染色、特殊素材についての理解と、デザインやその取り扱い方法について説明、依頼、手入れが出来る。				講義 テスト				テスト		100%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D208	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	2	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	2	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	2	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	2	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	2	スタイル画の着色				各自が描いたスタイル画の着色						
6	2	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	2	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	2	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	2	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	2	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	2	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	2	ペンツールの使い方				アンカーとパスの理解						
13	2	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	2	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	2	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												
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				評価方法及び評価割合				
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	スーパーデザイナー学科				コース名																
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													
D208	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	2	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																					
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																					
評価方法及び評価割合																					
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	スーパーデザイナー学科				コース名							
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			
	Brand aesthetic and Identity in contemporary fashion デザイン美学と現代ファッションに置けるアイデンティティ								15			
担当教員	Oleg Mitrofanov (オレグ・ミトロファンフ)				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	○	2014年より、LCF、CSMを含む6つのカレッジで構成される国立ロンドン芸術大学で教鞭を採る。CSMのファッションコミュニケーション&プロモーション学士課程・責任者を務めた経歴を持つ、欧州の第一線でファッション教育を行う現役指導者。また、専門分野「ビジュアルリサーチ」と「クリエイティブコンサルティング」においては、「アルマーニ」各種ライン、「シャネルビューティ」、「ワールド オブ インテリアズ」誌、パリ装飾芸術美術館の「ルイ・ヴィトン - マーク・ジェイコブス展」などの業務に携わるほか、ジュエリーブランドでブランドマネージャーも歴任。多彩な経歴と才能を持つ。										
講義目的												
現代のファッション業界においてファッションブランドを確立するための重要な原則を学び、これまで学んできた技術、方法、プロセスに磨きをかけ、統合することを目的とし、自分のデザイン美学と、ファッション業界におけるデザイナーとしての立場をどのように考えるかを探求する。												
授業内容												
スタイル（美的感覚）と業界における位置づけ（デザイン・アイデンティティ）をまとめてプロダクトを提案しプレゼンテーションをおこなう。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	ファッション美学とは					100枚以上の画像検索					
2	1	ワークショップ①					デザインDNAを見つけ出す					
3	1	課題のプレゼンテーション					集めた資料でボードを作成する					
4	1	ワークショップ②					2週でブランドのカプセルコレクションを作成					
5	1	ブランドのアイデンティティとは					コンテンポラリーファッションをリサーチ					
6	1	カプセルコレクションについて					プロダクト製品を考える					
7	1	ブランディングについて					3~5ブランドのアイデンティティを見つける					
8	1	ターゲットマーケティング					ターゲットリサーチ					
9	2	ディスカッション①					2つのグループに分かれて、ファイナルプレゼンに向けて企画提案①					
10	2	ディスカッション②					2つのグループに分かれて、ファイナルプレゼンに向けて企画提案②					
11	2	ディスカッション③					2つのグループに分かれて、ファイナルプレゼンに向けて企画提案③					
12	1	ファイナルプレゼンテーション					最終プレゼンテーション					
留意事項												
出席を重視し、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				
最終的には自身のアイデンティティを確立し、海外講師から授業を受けることでよりグローバルなデザインの考え方を身に付けることができる。				講義とワークショップをメインとし、最終的にグループで企画提案を行う。				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	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D213	トレンドⅡ							8				
担当教員	澤山 莉那				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への留学を経て日本の大手セレクトショップにてVMD・企画・バイヤーなどを経験。アパレル市場のマーケティングを踏まえたデザインの視点と海外で得たクリエイティブな発想で学生の創造力を広げる指導を行う。										
講義目的												
社会情勢や市場からトレンドを探り、ブランド企画の授業と連携させ商品企画やプロモーションへつなげる												
授業内容												
実際にショップリサーチを行い、市場やSNSなどから最新のトレンドを分析。収集した情報を元に商品やタグ、ホームページやカタログなど実際の商品企画に活用する。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	市場トレンドリサーチ					<ul style="list-style-type: none"> ・SNSなどから情報収集 ・競合店舗をリサーチ ・集めた情報を分析し商品企画へつなげる 					
2	2	ブランドネーム、下げ札作成					<ul style="list-style-type: none"> ・トレンドを反映させブランドネーム、下げ札をイラストレーターを使用し作成 ・販売期間に間に合うようデータを入稿する 					
3	2	パターン帳作成					<ul style="list-style-type: none"> ・商品の種類ごとに整理しまとめる ・商品のデザインポイントをまとめる ・リサーチ情報を基に価格設定 					
4	2	プロモーション考案					<ul style="list-style-type: none"> ・ブランドPRとしてのSNSの運営をリサーチ&実践 ・ヴィジュアル撮影 					
留意事項												
リサーチ結果を基に、ブランドネーム、下げ札、パターン帳を作成、チェックを受ける 商品搬入の期日までに各アイテムの納品を終わらせておく												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
市場やコレクションなどからトレンドをリサーチし、商品企画へ反映させる				リサーチ結果を踏まえ、実際に商品化し販売することにより、お客様や売上などから結果を分析する				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	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D214	ブランド知識Ⅱ							8				
担当教員	澤山 莉那				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への留学を経て日本の大手セレクトショップにてVMD・企画・バイヤーなどを経験。アパレル市場のマーケティングを踏まえたデザインの視点と海外で得たクリエイティブな発想で学生の創造力を広げる指導を行う。										
講義目的												
各ブランドをリサーチし、プロモーションの方法や商品の見せ方を分析。分析結果を商品企画に反映させ、ホームページやDM、インスタグラムなどのプロモーションを作成する												
授業内容												
実際にショップリサーチを行い、市場やSNSなどから最新のトレンドを分析 収集した情報を元に商品やタグ、ホームページやカタログなど実際の商品企画に活用する												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	プロモーションについて					<ul style="list-style-type: none"> ・ロゴについての定義 ・撮影方法やレイアウトについて 					
2	2	撮影ラフ作成					<ul style="list-style-type: none"> ・撮影の予定表作成 ・カメラマン、モデル手配と確認 ・ラフ画のチェック 					
3	2	ブランドロゴ作成					<ul style="list-style-type: none"> ・商品を種類ごとに整理 ・商品のデザインポイントをまとめる ・リサーチ情報を基に価格設定 					
4	2	ブランドDM、名刺、ホームページ作成					<ul style="list-style-type: none"> ・レイアウト確認 ・記載事項確認 ・撮影データ確認、選抜 					
留意事項												
商品のプロモーションについて必要な知識を習得 レイアウト力や販売促進方法を習得												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
商品を企画し、それをいよりブランドを効果的にプロモーションするための技術を身につける				各項目講義を実施 その知識を応用させ実際の店舗運営などで使用するホームページやDMなどを作成し、販促につなげていく				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	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
215	商品企画生産 I 実習							30				
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												
パターンメイキング 縫製技術の基礎を基にあらゆるデザイン・アイテムに対応できる応用力とよりスピーディーに制作できる力を身につける。												
授業内容												
ミニコレクション2スタイリングの制作(ワンピース/セットアップ) 各アイテムのディテール研究からパターンメイキングとドレーピングを駆使し独創的なデザインを形として表現。 工業用パターンの作成から縫製し、仕上げて行く。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	ミニコレクションスタイリング1					素材・ディテール研究					
2	2						シルエットパターン作成					
3	2						シルエットトワール組立て 確認と修正					
4	2						デザインパターンのトワール作成					
5	2						デザイントワールの確認と修正					
6	2						工業用パターンの作成と修正					
7	2						裁断と縫製					
8	2						縫製					
9	2	ミニコレクションスタイリング2					シルエットパターンの作成とトワール作成					
10	2						シルエットパターンの確認と修正					
11	2						デザイントワールの組立て					
12	2						デザイントワールの確認と修正					
13	2						工業用パターンの作成と修正					
14	2						裁断と縫製					
15	2						縫製					
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				
パターンメイキングとドレーピングの力を身につけ あらゆるデザインを形にする応用力を養う				実技				デザイン力			30%	
								パターン力			30%	
								縫製力			30%	
								取組姿勢			10%	

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
215	商品企画生産 I 実習							30				
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												
商品を意識した物作りをして行く。 リサーチからターゲットが求めるものを分析し、着心地や機能性を含めオリジナリティ溢れる売れる商品として制作していく。												
授業内容												
グループブランドとして3スタイリング(ワンピーススタイリング、ジャケットスタイリング、コートスタイリング)全7アイテムのデザイン、パターン、縫製までを展開												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	グループブランドスタイリング1 (ワンピーススタイリング)					シルエットパターン作成					
2	2						シルエットトワール組立てとチェック、修正					
3	2						デザインパターンの作成					
4	2						デザイントワール組立てとチェック					
5	2						工業パターンの作成と修正					
6	2	グループブランドスタイリング2 (ジャケットスタイリング)					シルエットパターンの作成とトワール組立て、チェック					
7	2						デザインパターンの作成					
8	2						デザイントワールの組立て					
9	2						デザイントワールのチェックと修正					
10	2						工業用パターンの作成					
11	2	グループブランドスタイリング3 (コートスタイリング)					シルエットパターンの作成とトワール組立て、チェック					
12	2						デザインパターンの作成					
13	2						デザイントワールの組立て					
14	2						デザイントワールのチェックと修正					
15	2						工業用パターンの作成					
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				
リサーチを通し売れる商品の提案と機能性、着心地を含め商品を意識した物作りをしていく				実技				デザイン力			30%	
								パターン力			30%	
								縫製力			30%	
								取組姿勢			10%	

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	1	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
D216	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												
小売店舗を中心とした、ファッションビジネスについて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知識					ファッションの意味とファッションビジネスの歩み					
2	1	ファッションビジネス知識					ファッションビジネスの最近の傾向					
3	1	ファッションビジネス知識					消費者行動と流通の基礎					
4	1	ファッションビジネス知識					アパレル小売産業の分類					
5	1	ファッションビジネス知識					アパレル業界の職種と最近の傾向					
6	1	ファッションビジネス知識					ビジネス計数①売上、達成率、前年比、遂行率					
7	1	ファッションビジネス知識					ビジネス計数②値入高、値入率、粗利益高、粗利益率					
8	1	ファッションビジネス知識					ビジネス計数③坪効率、商品回転率、商品回転日数					
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	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D217	ビジネスコミュニケーションⅡ							15				
担当教員	澤山 梨那				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	オリエンテーション					授業の進め方・2年生としての意識					
2	2	自己紹介・自己分析					グループになり1人1人自己紹介					
3	2	グループワーク①					グループディスカッション					
4	2	talk personally(面談)					面談にて自分の意見を伝える大切さを学ぶ					
5	2	グループワーク②					グループディスカッション					
6	3	プレゼンテーション①					個人作品のプレゼンテーション					
7	3	プレゼンテーション②					個人作品のプレゼンテーション					
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				
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・実習				定期課題		100%		

学科名	スーパーデザイナー学科				コース名							
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				
D217	ビジネスコミュニケーションⅡ							15				
担当教員	澤山梨那				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	自己分析(面談)					前期の学びについて振り返り、分析を行う					
2	3	グループワーク③					お互いの考えを交換することで自分を見直す					
3	3	グループワーク④					お互いの考えを交換することで自分を見直す					
4	2	プレゼンテーション③					個人作品のプレゼンテーション					
5	2	プレゼンテーション④					個人作品のプレゼンテーション					
6	2	グループディスカッション					1年間の振り返り					
7	2	まとめ					1年間の振り返りとまとめ					
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				
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・実習				定期課題		100%		