

科目名	ファッションデザイン論 I (スポーツ)	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	スポーツファッションデザインコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 35 % 実習 65 %
時間数	180	作成者	中村 賢

【科目の到達目標】

スポーツメーカーをターゲットに就職用ポートフォリオ作成。

【科目の概要】

スポーツウエア市場を把握し機能性を取り入れたデザインング、企画書作成。

【授業計画】 90分/コマ

- 1-3 イラレ操作基本①②
- 4-6 プレタ展 デザインワーク
- 7-9 イラレ操作基本③④
- 10-12 スポーツ店リテールマーチャンダイジング
- 13-15 既存SHOP選定➡リサーチ
- 16-18 SHOPアイデンティティ作成
- 19-21 セレクト3ブランド入れ替え
- 22-25 2021SSオリジナルブランド投入 スポーツ系機能素材、スポーツ系副資材、解説
- 26-28 2021SS素材、副資材MAP作成
- 29-31 ブランドコンセプトMAP作成①
- 32-35 ブランドコンセプトMAP作成②
- 36-38 ブランドコンセプトMAP作成③
- 39-41 ブランドコンセプトMAP作成④
- 42-44 TEST プレゼンテーション
- 45-47 ドローイング選手権、作成製作
- 48-50 ドローイング選手権、作成製作
- 51-53 2021SS SHOP運営(10店舗スタート) 半期(3000万円)予算計画作成
- 54-56 2021春物アイテムプラン作成
- 57-59 2021夏物アイテムプラン作成
- 60-63 2021SS 3月デザインング
- 64-66 2021SS 3月デザインング 2021SS 3月BEST商品MAP
- 67-69 2021SS 3月BEST商品MAP
- 70-72 2021SS 5月デザインング
- 73-75 2021SS 5月デザインング 2021SS 3月BEST商品MAP
- 76-78 2021SS 3月BEST商品MAP
- 79-81 2021SS 7月デザインング
- 82-84 2021SS 7月デザインング 2021SS 7月BEST商品MAP
- 85-87 2021SS 7月BEST商品MAP
- 88-89 プレゼンテーション準備
- 90 TEST プレゼンテーション

【成績評価方法】

課題50% 期末試験35% 授業態度15%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

科目名	クリエイションテクニック&デザイン I A(スポーツ)	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	スポーツファッションデザインコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	180	作成者	酒井 知可子

【科目の到達目標】

既製服、スポーツウェアの基礎と製造工程を学び仕様書を書ける力をつける。
就職試験に対応できる人材の育成。

【科目の概要】

基本的アイテムの製作を通して、服の構造を把握してアパレル業界のあらゆる職種・職場に対応できる力を付ける。

シャツ、パンツ、カットソー、スポーツウェア、テーラードJKなどを製作。

【授業計画】

90分/コマ	前期		後期(木)	後期(金)
1・2	台襟シャツパターントレース	31.32/33.34	カットソー	RTWテーラードJK
3・4	裁断、芯貼り、標付け	35.36/37.38	↓	↓
5・6	縫製	39・40	スポーツウェア	
7・8	↓		パターンは	
9・10	↓		パタメCADより	
11・12	ボタンホール、仕上げ			
13・14	パンツ 各自サイズ(採寸確認)			
15・16	原型のトワール組み			
17・18	仮縫い～補正			
19・20	バリエーション研究、パターン作成			
21・22	ポケット、付属縫い代付け	64.65/66 0.7	↓	↓
23・24	裁断、芯、テープ貼り	68～	創作作品(上コレ差し替えOK)	
25・26	縫製		各自のCADパターンからサンプル製作	
27・28	↓		↓	
29・30	仕上げ・前期末試験			
		～89 90	サンプル提出(実物は工場依頼)	
			後期末試験	

【成績評価方法】

課題作品の評価60%試験30%授業態度10%

【教科書・参考書】

上田安子『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版
『ブラウス』『パンツ』『ジャケット』『テーラリングテクニック』

【教材・教具】

洋裁用具一式

科目名	クリエイションテクニック&デザインⅠB(スポーツ)	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	スポーツファッションデザインコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	120	作成者	於保 可那子

【科目の到達目標】

様々なスポーツに興味を持ち、知ることで、自身の進む道の選択肢を増やす。

【科目の概要】

関係各所への見学や訪問、コミュニケーション力をつけるためのワークショップを実施しデザインに生かす。

【授業計画】

90分/コマ

前期

1-2	プレタシャツデザイン
3-4	プレタシャツデザイン
5-6	デザイン演習Ⅰ①
7-8	デザイン演習Ⅰ②
9-10	産学コラボ①
11-12	産学コラボ②
13-14	産学コラボ③
15-18	デザイン演習Ⅱ①
19-20	デザイン演習Ⅱ②
21-22	デザイン演習Ⅱ③
23-24	デザイン演習Ⅲ①
25-26	デザイン演習Ⅲ②
27-30	デザイン演習Ⅲ③

【授業計画】

90分/コマ

後期

31-32	上コレデザインⅠ
33-34	上コレデザインⅡ
35-36	上コレデザインⅢ
37-38	産学コラボ①
39-40	産学コラボ②
41-42	産学コラボ③
43-44	スポーツ関連施設見学
45-46	スポーツ関連施設見学
47-48	デザインワーク演習Ⅳ①
49-50	デザインワーク演習Ⅳ②
51-52	デザインワーク演習Ⅳ③
53-54	デザインワーク演習Ⅳ④
55-56	プレタ展デザインワーク①
57-58	プレタ展デザインワーク②
59-60	プレタ展デザインワーク③

【成績評価方法】

提出物評価60% プレゼンテーション20% 授業態度20%

【教科書・参考書】

プリントを配布

【教材・教具】

筆記用具・のり・はさみ・各自参考資料・画材

科目名	パターンメイキング I (スポーツ)	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	スポーツファッションデザインコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	120	作成者	大西 省

【科目の到達目標】

パターンメイキングにおける基礎理論を理解し、運動特性や各種アイテムに応じたパターンへの展開知識の習得。

【科目の概要】

一般カジュアルにおいて、スポーツから派生したアイテムやデザイン、パターンが多用される時代の中、その本質を理解したパターン知識を習得できるよう、従来から用いられる既製の理論に、運動機能をプラスさせたパターン理論の習得を目指す。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	概要説明、CADの優位性について		31 創作作品
2	CADの基本操作		32 //
3	CADの基本操作		33 //
4	スローパー作成		34 //
5	Tシャツ 基本説明、パターン作成		35 //
6	//		36 //
7	//		37 //
8	// パーツ化と縫い代付け		38 //
9	袖下に運動機能を付加したTシャツ 理論概要		39 //
10	// パターン作成		40 //
11	//		41 //
12	// パーツ化と縫い代付け		42 //
13	ウィンドブレーカー 基本説明、パターン作成		43 ウィンドブレーカー パンツ 概要説明
14	// パターン作成		44 //
15	//		45 //
16	// パーツ化と縫い代付け		46 // パーツ化と縫い代付け
17	ラグラン展開とフード 理論概要		47 機能を付加したパンツ 概要説明
18	// パターン作成		48 //
19	縫製実習用パターン作成		49 //
20	// テーマ設定		50 // パーツ化と縫い代付け
21	//		51 縫製仕様と仕様書き方について
22	//		52 //
23	//		53 //
24	//		54 自由課題(ポートフォリオ用)作成
25	//		55 //
26	// 裁断用パターン出力		56 //
27	スポーツにおける副資材について		57 //
28	//		58 //
29	テスト		59 テスト
30	//		60 //

【成績評価方法】

提出物評価60% テスト30% 授業態度10%

【教科書・参考書】

プリント又はPDF配布

【教材・教具】

筆記用具・紙切はさみ・セロハンorメンディングテープ・メジャー

科目名	ファッションドローイングⅡ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	スポーツファッションデザインコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	60	作成者	大槻 剛

【科目の到達目標】

半年間終了時に、アパレルやコスチューム業界への就職対応のドローイング表現ができる。

【科目の概要】

アパレルやコスチューム業界で絶対必要なデザイン画を描く授業です。授業内容は、教科書や配布するプリントを使用し、そして黒板を使って重要ポイントを説明します。その後、各学生がデザイン画表現を行います。製作するデザイン画は、鉛筆描きや画材を使用しての着色など様々な表現を学びます。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1・2	ヌードボディの表現		16・17 アイテム画の表現 1(ボトムス)
3・4	顔、ヘアスタイル、足、靴の表現		18・19 アイテム画の表現 2(トップス)
5・6	着装表現 1(男性的ディテール表現)		20・21 メンズ表現
7・8	着装表現 2(女性的ディテール表現)		22・23 キッズ表現
9・10	着装表現 3(その他の応用表現)		24・25 デザイン画選手権の作品製作 1(ラフ)
11・12	画材表現 1(ガッシュの使い方)		26・27 デザイン画選手権の作品製作 2(下絵)
13・14	画材表現 2(マーカーの使い方)		28・29 デザイン画選手権の作品製作 3(着色)
15	画材表現 3(パステルの使い方)		30 まとめ

【成績評価方法】

課題作品の評価 60%、期末試験 30%、授業態度 10%

【教科書・参考書】

立嶋滋樹著『Creation Drawing』服飾手帖社2009年、高村是州著『ファッションデザインテクニック』グラフィック社2005年
NANCY RIEGELMAN著『COLORS FOR MODERN FASHION』NINE HEADS MEDIA

【教材・教具】

ケント紙、ドローイングペン、着色画材など

科目名	コンピューター演習Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	スポーツファッションデザインコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 35% 実習 65%
時間数	60	作成者	中村 賢

【科目の到達目標】

スポーツウェアの種類を把握しデザインをパソコンで描く。

【科目の概要】

種目別にウェアの機能、カッティング、デザインを解説。パソコンでMAPにまとめ、デザインング。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1,2	イラレ操作基本①イラレ操作基本②	16,17	nano × チャンピオン,スウェットパーカー,リサーチ,MAP作成
3,4	プレタ展作品製作	18,19	ハンイラデータ作成,デザインワーク,プレゼンテーション
5,6	イラレ操作基本③イラレ操作基本④	20,21	VANS × コラボブランド,スニーカーリサーチ,MAP作成
7,8	BLACK-CDG × NIKE,Wプレイカーリサーチ,MAP作成	22,23	ハンイラデータ作成,デザインワーク,プレゼンテーション
9,10	ハンイラデータ作成,デザインワーク,プレゼンテーション	24,25	SUPREME × Louis Vuitton,リサーチ,MAP作成
11,12	グラミチ × Lee,ボトムスリサーチ,ボトムスMAP作成	26,27	ハンイラデータ作成,デザインワーク,プレゼンテーション
13,14	ハンイラデータ作成,デザインワーク,プレゼンテーション	28,29	プレゼンテーション準備
15	nano × チャンピオン,スウェットパーカー,リサーチ,MAP作成	30	後期TEST

【成績評価方法】

【教科書・参考書】

【教材・教具】

科目名	ファッションビジネス論Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	スポーツファッションデザインコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 80 % 実習 20 %
時間数	30	作成者	三谷和也

【科目の到達目標】

ファッションをビジネスの観点から検証、分析、これからの業界を多角的(メディア、AI等)に考えて行ける人材になる。

【科目の概要】

世界から見た日本のファッション業界のあり方。これから目指さなければならないファッションビジネスの形。アパレル業界で知っておかなければならない常識。

【授業計画】

90分/コマ	後期	
1	アパレルにおける仕事の流れ。	
2	仕事の種類	
3	ビジネス視点から見た日本のファッション業界	
4	テキスタイル産地の現状	
5	原料メーカー、専門商社、産地	
6	5大コレクションの話	
7	機能素材の話。機能ウエアの話実習	
8	ニットの話	
9	今年のマイトレンド分析(プレゼンテーション)	
10	日本のファッション史	
11	VMDの話 A4に実習	
12	ブランド作成、ブレインストーミング	
13	音楽とファッションのコラボレーション	
14	デニムの知識	
15	アイテム別コスト出し(テスト)	

【成績評価方法】

提出物評価30% テスト30% プレゼンテーション20% 授業態度20%

【教科書・参考書】

プリントを配布
(よくわかるアパレル業界) 椎塚 武署 ファッション業界戦略地図 ファッション蘊蓄辞典

筆記用具

科目名	服飾素材論Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	スポーツファッションデザインコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義100 %
時間数	30	作成者	河本 育子

【授業の到達目標】

市場動向を読み取り、デザインにあった素材選びのできるスペシャリストを目指す。
 アパレル素材の役割を理解、繊維特性、布地の構造による機能の違いなど専門知識を修得する。

【授業概要】

ユニクロのヒートテックに代表されるように、アパレルにおける素材の機能性はますます重要になってきている。講義を通じてさまざまな繊維の機能性、加工による付加価値を理解。さらに布地構造による基本特性を把握し、アパレル繊維知識の体系的理解を深めていく。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 オリエンテーション
 ■アパレル製品の生産流通経路(1)
- 2 ■アパレル製品の生産流通経路(2)
 メーカー、産地など
- 3 ■布地の種類
- 4 織物
- 5 編物
- 6 布地まとめ
- 7 ■繊維の種類と特性
 天然繊維(植物繊維)
- 8 天然繊維(動物繊維)
- 9 化学繊維(再生繊維・半合成繊維)
- 10 化学繊維(合成繊維)
- 11 ■素材の機能性
- 12 ■生地加工 染色・プリント・仕上げ
- 13 ■糸の種類と太さ
- 14 総復習(テスト傾向と対策)
- 15 総合テスト

【成績評価方法】

平常点(授業態度)10%、理解力50%(小テスト10%、総合テスト40%)、提出物40%
 以上を指導要項の認定要項に基づいて総合的に評価する。

【教科書・参考書】

- ・一見 輝彦『わかりやすいアパレル素材の知識』ファッション教育社 2012年
- ・『生地的事典』株式会社みずしま加工 2013年

【教材・教具】

筆記用具

科目名	スポーツ&ストリートファッション史	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	後期
コース	スポーツファッションデザインコース		昼間
学年	2	授業形態	講義 70% 実習 30%
時間数	30	作成者	中村 賢

【科目の到達目標】

戦後日本のスポーツとファッションの関係性を修得する。

【科目の概要】

ファッショントレンドに影響を及ぼしたスポーツを10年単位でまとめビジュアル、動画で解説。レポートにまとめる。

【授業計画】 90分/コマ

- 1 60年代 IVY LOOK⇔MOD' s
- 2 70年代 サーフカジュアル⇔パンク、テクノ
- 3 80年前期 DCスポーティ系 (IS)⇔アバンギャルド系
- 4
- 5 90年前期 B boyスタイル⇔モード系
- 6 90年前期 スノーボード
- 7 90年後期 ウラ原ファッション①⇔LVMH,ケリング
- 8 90年後期 ウラ原ファッション②⇔Aマックイーン、Jガリアーノ
- 9 90年後期 アントワープ(W<)⇔アントワープ(マルジェラ)
- 10 00年前期 Y3、JYUNYA MAN、D & G⇔クロエ(セレブカジュアル)
- 11 00年後期 ドレスキャンプ トムブラウン(モンクレール)⇔リアルクローズ
- 12 10年前期 ロンハーマン(セレブサーフカジュアル)
- 13 10年後期 ノースフェイス、カナダグース
- 14 10年後期 ストリートモード(LV×Supreme、ベトモン、OFF WHITE)
- 15 T E S T

【成績評価方法】

課題50% 期末試験35% 授業態度15%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

科目名	スポーツ工学 I	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	後期
コース	スポーツファッションデザインコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 70 % 実習 30 %
時間数	30	作成者	於保 可那子

【科目の到達目標】

最新のスポーツアパレルの情報を得て、自身のクリエイションに生かす。

【科目の概要】

デザイン・製作をするにあたり必要となる情報は現場にある。学生時代から情報の得方を知り、コミュニケーションをとりフットワークの軽さを身に付ける。

【授業計画】

90分/コマ

前期

後期

1	付属品関連 見学・講義
2	↓
3	
4	↓
5	スポーツアパレル企業訪問
6	↓
7	
8	
9	↓
10	
11	スポーツ関連施設見学
12	↓
13	
14	
15	

【成績評価方法】

提出物評価60% テスト30% 授業態度10%

【教科書・参考書】

プリントを配布

【教材・教具】

筆記用具