

科目名	ファッションデザイン論II(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	3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】

ストリート～スポーツをターゲットに就職用ポートフォリオ作成。

【科目の概要】

ストリート～スポーツウェ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

前期		後期	
1,2	オリエンテーション プリントの種類	46,47	コラボブランド企画 (Y3参照) ポジショニングMAP作成
3,4	ポジショニングMAP WWD記事 解説①	48,49	ブランドコンセプトMAP
5,6	プリント企画 シーズンデザインテーマMAP	50,51	デザインテーマMAP作成
7,8	プレゼンテーション 顔料プリントT-SHIRT 3デザイン	52,53	2022AW機能素材MAP作成 (リピート柄2デザイン)
9,10	顔料プリントT-SHIRT 3デザイン グラフィックアイテム3デザイン	54,55	(リピート柄2デザイン) コラボグラフィック3デザイン作成
11,12	プレゼンテーション WWD記事 解説②	56,57	コラボグラフィック3デザイン作成 アタッチメント副資材MAP作成
13,14	リピート柄 デジタルプリント柄作成	58,59	プレゼンテーション WWD記事 解説⑦
15,16	デジタルプリント柄作成 3月商品 週別スタイリングプラン	60,61	9月10月アイテムプラン5週×2=10スタイリング
17,18	3月商品 週別デザインワーク	62,63	9月10月週別デザインワーク 10スタイリング
19,20	3月商品 PCデータまとめ 3月商品 ベストデザインMAP	64,65	11月12月アイテムプラン5週×2=10スタイリング
21,22	3月商品 ベストデザインMAP WWD記事 解説③	66,67	11月12月週別デザインワーク 10スタイリング
23,24	リピート柄 版有捺染プリント柄作成	68,69	9月～12月デザイン画データ作成 プレゼンテーション
25,26	版有捺染プリント柄作成 5月商品 週別スタイリングプラン	70,71	WWD記事 解説⑧ 9月10月BEST商品MAP
27,28	5月商品 週別デザインワーク	72,73	9月10月BEST商品MAP① 11月12月BEST商品MAP
29,30	5月商品 PCデータまとめ 5月商品 ベストデザインMAP	74,75	11月12月BEST商品MAP プレゼンテーション
31,32	プレゼンテーション WWD記事 解説④	76,77	WWD記事 解説⑨ バッグ別注企画 ポジショニングMAP作成
33,34	パネル柄デジタルプリント2デザイン (半袖シャツ)	78,79	バッグ-3デザイン
35,36	型入れ図作成	80,81	スニーカー別注企画 ポジショニングMAP作成 スニーカー-3デザイン
37,38	WWD記事 解説⑤ 版有捺染プリント2デザイン (W-ブレイカー)	82,83	スニーカー-3デザイン WWD記事 解説⑩
39,40	版有捺染プリント2デザイン(W-ブレイカー) 型入れ図作成	84,85	キャップ別注企画 ポジショニングMAP作成 キャップ-5デザイン
41,42	パネル柄 (W-ブレイカー) 型入れ図作成 WWD記事 解説⑥	86,87	キャップ-5デザイン プレゼンテーション
43,44	まとめ PowerPoint入力	88,89	プレゼンテーション準備
45	TEST	90	TEST

【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II-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	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	180	作成者	江田泉・於保可那子

【科目の到達目標】

スポーツウェア特有のデザインやディテールを制作方法を学ぶ。特殊な素材の使い方を学ぶことで、デザイン反映させる応用力をつける。

【科目の概要】

スポーツウェア・ワークウェアの縫製を学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ

前期

後期

1-2 プレタ展作品制作 ①
3-4 プレタ展作品制作 ②
5-6 プレタ展作品制作 ③
7-8 プレタ展作品制作 ④
9-10 プレタ展作品制作 ⑤
11-12 プレタ展作品制作 ③
13-14 プレタ展作品制作 ④
15-16 プレタ展作品制作 ⑤
17-18 アウトドアウェア①
19-20 アウトドアウェア②
21-22 アウトドアウェア③
23-24 アウトドアウェア④
25-26 アウトドアウェア⑤
27-28 アウトドアウェア⑥
29-30 アウトドアウェア⑦

31-32 コレクション制作①
33-34 コレクション制作②
35-36 コレクション制作③
37-38 コレクション制作④
39-40 コレクション制作⑤
41-42 コレクション制作⑥
43-44 コレクション制作⑦
45-46 コレクション制作⑧
47-48 コレクション制作⑨
49-50 コレクション制作⑩
51-52 ワークウェア①
53-54 ワークウェア②
55-56 ワークウェア③
57-58 ワークウェア④
59-60 ワークウェア⑤

61-62 フードトレーナー制作①
63-64 フードトレーナー制作②
65-66 フードトレーナー制作③
67-68 フードトレーナー制作④
69-70 フードトレーナー制作⑤
71-72 オリジナルアウター制作①
73-74 オリジナルアウター制作②
75-76 オリジナルアウター制作③
77-78 オリジナルアウター制作④
79-80 オリジナルアウター制作⑤
81-82 オリジナルアウター制作⑥
83-84 オリジナルアウター制作⑦
85-86 オリジナルアウター制作⑧
87-88 オリジナルアウター制作⑨
89-90 オリジナルアウター制作⑩

【成績評価方法】

提出物評価60% 試験30% 授業態度10%

【教科書・参考書】

プリントを配布

【教材・教具】

縫製道具・各課題により指示あり

科目名	クリエイションテクニック&デザインII-B(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	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	作成者	大槻 剛

【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就職を意識し、企業とのコラボレーションを実施。

【授業計画】

前期		後期	
90分/コマ			
1-2	コンテストデザイン	31-32	上コレデザインⅠ
3-4	コンテストデザイン	33-34	上コレデザインⅡ
5-6	コンテストデザイン	35-36	上コレデザインⅢ
7-8	コンテストデザイン	37-38	産学コラボ①
9-10	デザイン演習Ⅰ①	39-40	産学コラボ②
11-12	デザイン演習Ⅰ②	41-42	産学コラボ③
13-14	デザイン演習Ⅰ③	43-44	デザインワーク演習Ⅲ①
15-16	デザイン演習Ⅰ④	45-46	デザインワーク演習Ⅲ②
17-18	アウターデザイン①	47-48	デザインワーク演習Ⅲ③
19-20	アウターデザイン②	49-50	デザインワーク演習Ⅲ④
21-22	アウターデザイン③	51-52	商品企画①
23-24	アウターデザイン④	53-54	商品商品②
25-26	デザイン演習Ⅱ①	55-56	商品企画③
27-28	デザイン演習Ⅱ②	57-58	商品商品④
29-30	デザイン演習Ⅱ③	59-60	商品企画⑤

【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Ⅱ(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	3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】

本格的な運動機能を付加したパターンと、幅広いカジュアルアイテムのパターン技術の習得
CADスキルの向上

【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服の理論に、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	プレタ展 パターン作成		31 アウター3点 製図-1
2	↓		32 ↓
3	↓		33 アウター3点 製図-2
4	↓		34 ↓
5	↓		35 アウター オリジナル製図
6	↓		36 ↓
7	予備日 ※ダーツと展開について		37 予備日
8	〃		38 〃
9	立体袖について 講義-1		39 ジーンズ 製図
10	〃 ダーツ展開のパターン作成		40 ↓
11	フィッシングベスト パターン作成		41 クリテク用 つなぎ 製図
12	↓		42 ↓
13	↓		43 ↓
14	↓		44 ↓
15	立体袖について 講義-2		45 デザイン画からの製図-3
16	〃 2枚袖・3枚袖のパターン作成		46 ↓
17	デザイン画からの製図-1		47 デザイン画からの製図-4
18	↓		48 ↓
19	サンプルからの製図-1		49 サンプルからの製図-2
20	↓		50 ↓
21	カジュアルシャツ 製図		51 スノースポーツ アウター製図-トップス
22	↓		52 ↓
23	ショートパンツ 製図		53 ↓
24	↓		54 スノースポーツ アウター製図-ボトムス
25	クリテク用パーカー パターン作成		55 ↓
26	↓		56 ↓
27	調整日 ※デザイン画からの製図-2		57 調整日
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	コンピュータ演習 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 ・ 夜間
学年	3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】

アイテム別にウェアの機能、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	種目別デザイン サッカー→ゲームシャツMAP	16	BLACK-CDG × NIKE → MAP作成
2	ゲームシャツ 3デザイン	17	デザインワーク
3	→プレゼンテーション	18	デザインワーク→プレゼンテーション
4	種目別デザイン スケートボード→ボードグラフィックMAP	19	チャンピオン×コラボブランド → MAP作成
5	ボードグラフィック 3デザイン	20	デザインワーク
6	→プレゼンテーション	21	デザインワーク→プレゼンテーション
7	種目別デザイン マリンスポーツ→ボードシューズMAP	22	ノースフェイス×コラボブランド → MAP作成
8	ボードシューズ 3デザイン	23	デザインワーク
9	→プレゼンテーション	24	デザインワーク→プレゼンテーション
10	種目別デザイン バスケット→シューズMAP	25	アディダススニーカー×コラボブランド→MAP作成
11	シューズ 2デザイン	26	デザインワーク
12	→プレゼンテーション	27	デザインワーク→プレゼンテーション
13	種目別デザイン スノーボード→スノーボードウェアMAP	28	SUPREME × コラボブランド → MAP作成
14	スノーボードウェア、1デザイン	29	デザインワーク
15	TEST →プレゼンテーション	30	TEST →プレゼンテーション

【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】

【教材・教具】

科目名	ニットデザイン	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	3年	授業形態	講義 50 % 実習 50 %
時間数	60	作成者	重本昌利
【科目の到達目標】			
ニットの基礎知識を有して、その知識を用いてオリジナルのニット製品を企画する事が出来る ニットデザイナーの養成を目標とする。			
【科目の概要】			
現在市場で販売されるアパレル商品の中で、ニット製品の占める比率は大変多い。 また、カットソーとニットのドッキングなど、生地とニット両方の知識を有したデザイナーが必要とされている。 織生地と、ニット生地の違いを比較しながらニットの基礎知識の理解を深めていく。			
【授業計画】			
90分/コマ			
1～4	ニットの基礎 概要 ニットCAD 基礎知識		
5～8	組織編み 1		
9～12	組織編み 2		
13～16	組織編み 3		
17～20	ジャカードの考察		
21～24	インターシャの考察		
25～28	まとめ、総復習		
29～30	テスト		
【成績評価方法】			
課題評価 50 % 期末試験 40 %、平常点 10 %			
【教科書・参考書】			
【教材・教具】			
A4用紙 縦型A4フラットファイル SDS-ONE(ニットCAD) SES122-S 8G (コンピューター制御横編み機)			

科目名	ファッションドローイングⅢ	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	3年	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	30	作成者	三谷和也

【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】【1

90分/コマ		前期	後期
1	9頭身応用編、オリジナルのポーズ作成		
2	顔(前、横、斜め)髪、手、足		
3	男性ポーズ、顔、髪型		
4	小物、靴、ドレスデザイン(B4ケント紙)		
5	ドレスデザイン(B4ケント紙)		
6	キッズの書き方		
7	プリーツデザイン(B4ケント紙)墨入れ		
8	ガッシュ着色(B4ケント紙)		
9	マーカー着色(B4ケント紙)		
10	パステル着色(B4ケント紙)		
11	テーマ 宇宙自由デザイン		
12	ファーデザイン&ニットデザイン		
13	テーマキルティングダウン		
14	フォーマルスーツ		
15	テスト		

【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
ファッション画(志村萌)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	縫製工学	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	3年	授業形態	講義 100 % 実習 0 %
時間数	30	作成者	相馬成男

【科目の到達目標】 専門学校では注文服（オートクチュール）作りを主体に履修するが、社会へ出ると既製服（プレタポルテ）が主流であり、工業生産的もの作りの道理、実務工程の知識を習得し、自分を取り巻く関係者と円滑に意思疎通が図れる技術者を目指す。

【科目の概要】 国内繊維産業は長年の厳しい国際競争の中で、①高機能・高性能繊維、②高品質・高感性の素材、③精緻な縫製技術の3点が強みとしてあげられているが、衣料品の輸出は先進国の中で極めて少ない。一方で持続可能な開発目標（SDGs）達成が掲げられており、これら現状認識をしながら、アパレル企業が行う技術的業務の基礎知識をテキスト、パワーポイント及び動画と適宜配布資料を用いて講義を進める。

【授業計画】 90分/コマ	前期	後期
		第1週 第1章 アパレル産業の歴史と変遷 第11章 世界と日本の繊維生産
		第2週 第2章 アパレル製品の商品企画
		第3週 第3章 アパレル製品の副資材 - 1
		第4週 第3章 アパレル製品の副資材 - 2
		第5週 各論 第3章 スポーツウエア
		第6週 第4章 アパレル製品用材料の 試験と検査
		第7週 第5章 アパレル製品の縫製 と二次加工
		第8週 各論 第4章 下着（インナーウエア） 各論 第5章 靴下
		第9週 第6章 アパレル製品の検査 と品質管理
		第10週 第7章 アパレル製品の安全・安心
		第11週 各論 第1章 紳士服 - 1
		第12週 第8章 アパレルの表示と関連法規
		第13週 第9章 アパレル製品の洗濯 とメンテナンス
		第14週 各論 第1章 紳士服 - 2 各論 第2章 婦人服
		第15週 第10章 アパレル製品の品質管理 と消費者対応

【成績評価方法】

毎回講義後の課題（宿題）の評価：50%、期末試験：40%、授業態度：10%

【教科書・参考書】

編集：一社団法人 日本繊維技術士センター、『業界マイスターに学ぶ「アパレルの基礎知識」』、発行所：金壽堂出版有限公司、発行日：2020年7月3日

【教材・教具】

筆記用具

科目名	スポーツ附属素材論	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	3年	授業形態	講義 100 % 実習 %
時間数	30	作成者	河本 育子

【科目の到達目標】

クリエイターには素材の知識と、それらを商品企画に組み立てる能力が必要である。
 素材動向が社会情勢などに関連していることを理解し、環境や人に配慮したデザイン・企画ができる人材

【科目の概要】

”循環型ファッション”がキーワードになっている現在、スポーツファッションにおいても素材の生産工程や組成は重視される傾向にある。本科目では講義により素材の専門知識を深め、機能を踏まえた素材提案を実践していく

【授業計画】

90分/コマ

- 1 オリエンテーション
- 2 ”循環型ファッション”と素材
- 3 サステナブル、SDG's
生分解、エシカル素材などについて
- 4 ■素材研究（1）
繊維の特性
- 5 素材感・風合いの分類
- 6 繊維の機能性
新素材
- 7 ■素材研究（2）
構造による機能
- 8 素材に求められる物性
- 9 ■スポーツファッションに求められる機能生
テーマとコンセプト設定
- 10 コンセプト、素材をもとにビジュアル化
- 11 イメージマップ作成
- 12 素材・デザインに落とし込む
- 13 （マップ作成）
- 14 プレゼンテーション
↓
- 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】

- ・ 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
- ・ 田中道一, 『生地の事典』, 株式会社みずしま加工, 2013年

【教材・教具】

- ・ 筆記用具

科目名	ファッションビジネス論Ⅲ	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	3年	授業形態	講義 100%
時間数	30	作成者	秦野知邦
【科目の到達目標】 ・ファッションを通じて、社会に貢献できる社会人としての知識や考え方の基礎を身につける。 ・社会人としてのコミュニケーションの能力を高め、即戦力としての知識や行動力を身につける。 ・一人ひとりの目標を明確にし、強い意志でその目標に向かって行動する姿勢を身につける。			
【科目の概要】 ファッションビジネスを業態や職種を通じてその仕事の中身を理解し、なぜそうなのかを考える グループミーティングやプレゼンなどを取り入れ、自分の言葉や行動で表現する。 最新の業界の情報を新聞やリサーチなどで自分で行動して調べ、ファッションビジネスを理解する。			
【授業計画】90分/コマ 1 世界のコレクションとプロモーションにて 2 即戦力⇒企業が求める人材とは 3 プロフェッショナルとはについて話 4 セレクト系・メーカー系・グローバル系SPAについて 5 タイプ別SPAのショップをリサーチする 6 タイプ別SPAを比較して分析する 7 就活用としてのリサーチ資料を作成す 8 資料内容をグループミーティングでプレゼンする 9 ファッションビジネスのトレンドを追 10 ファッションビジネスのトレンドを検証する 11 ファッションブランド戦略について 12 ブランディング・ブランドエクイティについて 13 即戦力としての計数知識 14 仕事への自覚と準備 15 期末テスト			
【成績評価方法】 ・ 授業における評価 40% ・ プレゼンテーション 30% ・ 期末試験 30%			
【教科書・参考書】 日経MJ ・ 織研新聞 ・ 読売新聞 ・ WWD ・ プレジデント			
【教材・教具】 ノート ・ 筆記用具			