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		前期	後期
1,2	オリエンテーション	イラレ基本操作	46,47 既存SHOP選定⇒リサーチ SHOPアイデンティティ作成
3,4	イラレ基本操作		48,49 SHOPアイデンティティ作成 セレクト3ブランド入れ替え
5,6	イラレ基本操作		50,51 スポーティー系オリジナルブランド投入
7,8	プレタ展 SHIRT デザイン		52,53 マーケティング/ポジショニングMAP作成
9,10	プレタ展 SHIRT デザイン	プリントデータ作成	54,55 ⇒プレゼンテーション プレタ展 作業
11,12	プリントデータ作成		56,57 プレタ展 作業
13,14	T-SHIRTの種類	ポジショニングMAP作成	58,59 プレタ展 作業
15,16	オリジナルデザイン作成	HALF/SHORT PANTSの種類	60,61 プレタ展 作業
17,18	ポジショニングMAP作成	オリジナルデザイン作成	62,63 プレタ展 作業 ブランドコンセプトMAP作成
19,20	GAME SHIRTの種類	ポジショニングMAP作成	64,65 ブランドコンセプトMAP作成 ⇒プレゼンテーション
21,22	オリジナルデザイン作成	DENIM PANTSの種類	66,67 デザインテーマMAP作成
23,24	ポジショニングMAP作成	オリジナルデザイン作成	68,69 3月/5月アイテムプラン作成 ⇒プレゼンテーション
25,26	W BREAKERの種類	ポジショニングMAP作成	70,71 3月週別デザインワーク
27,28	オリジナルデザイン作成	JERSEYの種類	72,73 5月週別デザインワーク 3月/5月デザイン画⇒データ作成
29,30	ポジショニングMAP作成	オリジナルデザイン作成	74,75 3月/5月デザイン画⇒データ作成
31,32	MA-1の種類	ポジショニングMAP作成	76,77 3月BEST商品MAP 5月BEST商品MAP
33,34	オリジナルデザイン作成	RIDERS-JKの種類	78,79 5月BEST商品MAP
35,36	ポジショニングMAP作成	オリジナルデザイン作成	80,81 コラボブランド商品MAP作成 コラボブランド商品MAP作成
37,38	P-COAT/DUFFLE-COATの種類	ポジショニングMAP作成	82,83 コラボブランド商品MAP作成 デザインテーマMAP作成
39,40	オリジナルデザイン作成	DOWN-JKの種類	84,85 アイテムプラン週別5スタイリング作成
41,42	ポジショニングMAP作成	オリジナルデザイン作成	86,87 BEST商品MAP① BEST商品MAP②
43,44	まとめ		88,89 BEST商品MAP② 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 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	竹内 純子

【科目の到達目標】

スポーツカジュアルウェアの基本アイテムであるシャツ、パンツ(ジーンズ)、スタジアムジャンパー、スウェットパンツにより作品の構造を理解し、縫製知識と技術を習得する。また、企業研究に基づいた、各企業に提案出来る創作作品を製作する。

【科目の概要】 ファッション業界において商品企画をする為に洋服の構造を理解することは不可欠である。
企画を立てるにあたっての必要な縫製技術と知識への理解を深める。

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1	シャツの製図	31・32 スタジアムジャンパーパターン
2	シャツの裁断	33・34 スタジアムジャンパー縫製
3	シャツの縫製	35・36 スタジアムジャンパー縫製
4	シャツの縫製	37・38 スタジアムジャンパー縫製
5	シャツの縫製	39・40 スタジアムジャンパー縫製
6	シャツの縫製	41・42 スタジアムジャンパー縫製
7	シャツの縫製	43・44 スタジアムジャンパー縫製
8	シャツの縫製	45・46 スタジアムジャンパー縫製
9	シャツ完成	47・48 スタジアムジャンパー完成
10	ポケット部分縫い	49・50 スウェットパンツパターン
11	ポケット部分縫い	51・52 スウェットパンツ縫製
12	ポケット部分縫い	53・54 スウェットパンツ縫製
13	パンツ(ジーンズ)の仮縫い準備・仮縫い	55・56 スウェットパンツ縫製
14	パンツの仮縫い・補正	57・58 スウェットパンツ縫製
15	パンツのパターン展開・仮縫い	59・60 スウェットパンツ完成
16	パンツパターン作成	61・62 カットソー概論
17	パンツの裁断・縫製	63・64 カットソー裁断、縫製
18	パンツの縫製	65・66 カットソー縫製(フラットロックの使用法)
19	パンツの縫製	67・68 ジップアップパーカー、トワール組
20	パンツの縫製	69・70 ジップアップパーカー裁断
21	パンツの縫製	71・72 ジップアップパーカー縫製
22	パンツの縫製	73・74 ジップアップパーカー縫製
23	パンツの縫製	75・76 ジップアップパーカー縫製
24	パンツの縫製	77・78 ジップアップパーカー縫製
25	パンツの縫製	79・80 ジップアップパーカー縫製、提出
26	パンツの縫製	81・82 ジップアップパーカー(工場依頼)
27	パンツの縫製	83・84 生地選定、付属、仕様書作成
28	パンツの縫製	85・86
29	パンツの縫製	87・88 まとめ
30	パンツ完成 試験	89・90 試験

【成績評価方法】

作品(的確な縫製、完成度)60%、試験30%、平常点10%(課題全提出、締め切り期日の厳守)
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】

『ブラウス』『パンツ』『テーラリングテクニック』上田安子服飾専門学校 最新版
・教員作成のオリジナルプリント

【教材・教具】

ミシン等縫製機器、洋裁道具一式
実物または部分縫いの見本

科目名	クリエイションテクニック&デザイン I 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	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】

前期		後期	
90分/コマ		90分/コマ	
1-2	プレタシャツデザイン	31-32	上コレデザイン I
3-4	プレタシャツデザイン	33-34	上コレデザイン II
5-6	デザイン演習 I ①	35-36	上コレデザイン III
7-8	デザイン演習 I ②	37-38	プレタ展デザインワーク①
9-10	産学コラボ①	39-40	プレタ展デザインワーク②
11-12	産学コラボ②	41-42	プレタ展デザインワーク③
13-14	産学コラボ③	43-44	プレタ展デザインワーク④
15-16	デザイン演習 II ①	45-46	プレタ展デザインワーク⑤
17-18	デザイン演習 II ②	47-48	デザインワーク演習 IV ①
19-20	デザイン演習 II ③	49-50	デザインワーク演習 IV ②
21-22	デザイン演習 III ①	51-52	デザインワーク演習 IV ③
23-24	デザイン演習 III ②	53-54	デザインワーク演習 IV ④
25-26	デザイン演習 III ③	55-56	デザインワーク演習 IV ⑤
27-28	デザイン演習 III ④	57-58	デザインワーク演習 IV ⑥
29-30	まとめ	59-60	まとめ

【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	加藤 弘子

【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制服の理論に、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	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	デニムパンツ		37 //
8	//		38 //
9	//		39 //
10	// パーツ化と縫い代付け		40 //
11	// パーツ化と縫い代付け		41 //
12	袖下に運動機能を付加したTシャツ 理論概要		42 //
13	ジップアップパーカー 基本説明		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	ラグラン展開とフード 理論概要		46 // パーツ化と縫い代付け
17	// パターン作成		47 機能を付加したパンツ 概要説明
18			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	ラグラン展開とフード 理論概要		55 //
26	パターン作成		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ブレイカーリサーチ,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】

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	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 100%
時間数	30	作成者	栄 和代

【科目の到達目標】

アパレル業界の仕組み、消費者行動、商品企画、流通、VMD、ビジネス上の基礎知識などを解説し、ファッションビジネス検定3級認定を取得する知識を習得する。

【科目の概要】

アパレル業界の企画、生産、販売までの仕組みをビジネス的な観点から解説する。また、変化するファッションビジネスの現状を最新情報とともに解説する。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 1-1ファッションビジネス概要
授業概要説明 Fビジネスの定義と特性
- 2 1-2繊維ファッション産業の構成
ファッション産業の流れ ファッションビジネス最近の傾向
- 3 2-2ファッション消費と消費者
①ファッション表現と消費行動 ②ライフスタイルとファッション
- 4 3-1アパレル産業と小売業
①アパレル産業の概要 ②アパレル、雑貨メーカーについて
- 5 3-2アパレル産業と小売業
②小売業の概要 百貨店・量販店・専門店ほか
- 6 4-1ファッションマーケティング
①マーケティングの基礎知識
- 7 4-2ファッションマーケティング
②マーケティング上の商品分類MAP ③リサーチの基本知識
- 8 5-1ファッションマーチャンダイジング
①MDの基本知識 ②商品企画から生産・販売
- 9 5-2 ファッションマーチャンダイジング
③売場での商品知識
- 10 6-1 ファッション流通
流通の役割と機能
- 11 6-2 ファッション流通
小売店の仕組みと業務
- 12 7-1 VMDの基礎知識
VMDの基礎知識 ②利益を上げるマーチャンダイジングの促進
- 13 7-2 VMDの基礎知識
VMDの展開計画 シーズン演出の流れ
- 14 7-3 ビジネスにおける計数知識
計数知識
- 15 試験

【成績評価方法】

出席率10% 小テスト30% 期末試験60%

【教科書・参考書】『ファッションビジネス[Ⅰ]』財日本ファッション教育振興協会刊 H21年改訂版

『図解雑学アパレル業界のしくみ』ナツメ社 2011年刊

「VMDの基礎知識」上田安子服飾研究所

【教材・教具】

レジュメ PCまたはタブレット端末から講義内容をモニターに映写

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	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年	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 80年後期 イタリアンスポーツカジュアル⇔ラグジュアリー系
- 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	キャリアデザイン	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	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 80% 実習 20%
時間数	30	作成者	大槻 剛

【科目の到達目標】

クリエイター学科が目指す卒業後の進路・就職先の獲得と卒業後のスキルアップの方法を修得。

【科目の概要】

アパレル業界を中心とした川上・川中・川下の理解と社会人としての基本マナーの習得、就職活動の方法や面接、グループディスカッションの技術を学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 就職先となる業界の現状把握(A先生)
- 2 就職活動までに準備すべき内容(B先生)
- 3 ポートフォリオの制作方法(B先生)
- 4 企業分析の方法と対策(C先生)
- 5 インターンシップの活用方法(C先生)
- 6 エントリーシートの記入方法(C先生)
- 7 自己PRと志望動機のポイント(C先生)
- 8 個別面接対策(C先生)
- 9 グループディスカッション(C先生)
- 10 卒業後のスキルアップ(C先生)
- 11 社会人マナー①(D先生)
- 12 社会人マナー②(D先生)
- 13 社会人マナー③(D先生)
- 14 社会人マナー④(D先生)
- 15 キャリアサポートセンターの活用方法(A先生)

【成績評価方法】

提出物評価90% 授業態度10%

【教科書・参考書】

「キャリアテキスト」株式会社パーソナルヴィジョン研究所

【教材・教具】

筆記用具、参考プリント