

科目名	クリエイションテクニック&デザインⅠ	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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	240	作成者	山田浩之
【科目の到達目標】 衣服制作に必要な基礎縫製技術を習得し、工業用ミシンやアイロンなどの機材を安全かつ正確に操作できる力を養う。素材特性を理解し、仕様書に基づいてシャツ、スカート、パンツ、ワンピースなど多様なアイテムを計画的に縫製し、デザイン意図を反映した創造的な作品を完成させる能力を身につけることを目標とする。			
【科目の概要】 ブランドデザイナーとしての表現力を高めることを重視する。基礎縫製技術と機材操作を習得し、素材特性を理解した上で、シャツ、スカート、パンツ、ワンピースなど多様なアイテムを制作する。デザインコンセプトを的確に反映し、ブランドの世界観を体現する創造的な作品を完成させる力を育成する。			
【授業計画】 90分/コマ		前期	後期
1・2	縫製道具、機材説明・仕様書の読み方	61・62	オリジナルスカート縫製(90分×16回)工程確認
3・4	ミシン、アイロン講習・生地ツアー	63・64	オリジナルスカート縫製 表地裏地、芯地裁断、芯張り
5・6	機材基礎練習 直線、曲線、アイロン、裁断法	65・66	オリジナルスカート縫製ダーツ、ディテール練習
7・8	ミシン基礎練習 ステッチ定規、2ミリ押さえ練習	67・68	オリジナルスカート縫製 ダーツ表、裏、ファスナー付け
9・10	ベーシックシャツ縫製 (90分×12回)工程確認、芯張り	69・70	オリジナルスカート縫製 各パーツ組付け
11・12	〃 ※(縫い代付きパターン使用) 芯張り 襟、カフス	71・72	オリジナルスカート縫製 表裏合わせ
13・14	ベーシックシャツ縫製 前立て、剣ボロ	73・74	オリジナルスカート縫製 ベルト付け
15・16	ベーシックシャツ縫製 ヨーク、袖付け	75・76	オリジナルスカート縫製 始末仕上げ
17・18	ベーシックシャツ縫製 襟付け、カフス付け	77・78	ベーシックワンピースドレス縫製(90分×12回)工程確認
19・20	ベーシックシャツ縫製 裾3つ巻き、ボタン類	79・80	ベーシックワンピースドレス縫製表地裏地、芯地裁断、芯張
21・22	オリジナルシャツ(90分×16コマ)プレタ展示用	81・82	ベーシックワンピースドレス縫製 ダーツ、ファスナー付け
23・24	〃 ※(縫製仕様書パターンメーキングで採寸製図)	83・84	ベーシックワンピースドレス縫製 各パーツ組付け
25・26	オリジナルシャツ 縫製 裁断、芯張り	85・86	ベーシックワンピースドレス縫製 表裏合わせ
27・28	オリジナルシャツ 縫製 デザインパーツ(プレタ)	87・88	ベーシックワンピースドレス縫製 ベルト付け始末仕上げ
29・30	オリジナルシャツ 縫製 襟作り、カフス作り	89・90	オリジナルワンピースドレス縫製(90分×12回)工程確認
31・32	オリジナルシャツ 縫製 前立て、ヨーク、剣ボロ	91・92	オリジナルワンピースドレス縫製表地裏地、芯地裁断芯張
33・34	オリジナルシャツ 縫製 襟付け、袖付け、カフス付け	93・94	オリジナルワンピースドレス縫製 ダーツ、ファスナー付け
35・36	オリジナルシャツ 縫製 裾3つ巻き、ボタン類	95・96	オリジナルワンピースドレス縫製 各パーツ組付け
37・38	オリジナルシャツまとめ	97・98	オリジナルワンピースドレス縫製 表裏合わせ
39・40	オリジナルシャツまとめ	99・100	オリジナルワンピースドレス縫製 ベルト付け始末仕上げ
41・42	ベーシックスカート縫製(90分×12回)工程確認	101・102	ベーシックパンツ縫製 (90分×8回)工程確認
43・44	ベーシックスカート縫製 表地、裏地、芯地裁断、芯張り	103・104	ベーシックパンツ縫製 表地、芯地裁断、芯張
45・46	ベーシックスカート縫製 ダーツ、ファスナー付け練習	105・106	ベーシックパンツ縫製 各パーツ組付け
47・48	ベーシックスカート縫製 ダーツ表、裏、ファスナー付け	107・108	ベーシックパンツ縫製 ベルト付け始末仕上げ
49・50	ベーシックスカート縫製 表裏合わせ	109・100	オリジナルパンツ縫製 (90分×8回)工程確認
51・52	ベーシックスカート縫製 ベルト付け	111・112	オリジナルパンツ縫製 表地、芯地裁断、芯張
53・54	ベーシックスカート縫製 始末仕上げ	113・114	オリジナルパンツ縫製 各パーツ組付け
55・56	ベーシックスカート縫製まとめ	115・116	オリジナルパンツ縫製 ベルト付け始末仕上げ
57・58	まとめ	117・118	まとめ
59・60	作品プレゼンテーション(前期終了)	119・120	作品プレゼンテーション(後期終了)
【成績評価方法】 課題作品の評価(提出物・小テスト・プレゼンテーションなど) 70 %、 期末試験 30 % 、			
【教科書・参考書】教員作成のオリジナルレジュメ 上田安子『立体式洋裁』服飾手帖社 改訂版 上田安子『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版 『テーラリングテクニック』・『スカート』・『ブラウス』・『パンツ』・『ワンピース』上田安子服飾専門学校 最新版 教員作成のオリジナルレジュメ『テキスタイル用語辞典』2012成田 典子 Textile Tree編集部			
【教材・教具】 ミシンなど縫製機器、洋裁道具一式・製図道具一式			

科目名	ファッションドローイングⅠ	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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 60 % 実習 40 %
時間数	60	作成者	山田浩之

【科目の到達目標】

ファッションデザイナーとして必要な視覚的表現力を養い、アイデアを的確に伝えるためのドローイング技術を習得する。人体のプロポーションやポーズを理解し、素材感・シルエット・ディテールを効果的に描写できる力を身につける。さらに、ブランドコンセプトやデザイン意図を反映したクリエイティブな表現力を高め、企画提案やプレゼンテーションに活用できる能力を目標とする。

【科目の概要】

ファッションデザインのアイデアを視覚化するためのドローイング技法を学ぶ。人体の基本構造や動きの理解を基盤に、シルエット、素材感、色彩表現を習得する。鉛筆・ペン・水彩・マーカーなど多様な画材を用いた表現やデザインコンセプトを魅力的に伝えるスキルを育成する。最終的には、ブランドの世界観を表現するための独自性あるファッションイラストレーションを完成させる。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	オリエンテーション ・デザイン画の目的、様々な画材を紹介、使う	16	オリジナルスカートのドローイング ・トレンド分析、ターゲット 2026, 2027
2	比率・プロポーションアナライズ ・直立ポーズ	17	オリジナルスカートのドローイング ・文化アート、音楽、ストリート
3	ベーシックシャツ・ブラウスのドローイング ・時間 過去と現在	18	オリジナルスカートのドローイング ・形而下、形而下からの視点
4	ベーシックシャツ・ブラウスのドローイング ・地域 五大陸	19	オリジナルスカートのドローイング ・オリジナルコンセプトターゲット、ムードボード、コンセプト
5	ベーシックシャツ・ブラウスのドローイング ・8感性別	20	ベーシックワンピースドレスのドローイング ・時間過去現在
6	オリジナルシャツ・ブラウスのドローイング ・トレンド分析から 2026, 2027	21	ベーシックワンピースドレスのドローイング ・地域 五大陸
7	オリジナルシャツ・ブラウスのドローイング ・文化アート、音楽、ストリート	22	ベーシックワンピースドレスのドローイング ・トレンド分析、ターゲット 2026, 2027
8	オリジナルシャツ・ブラウスのドローイング ・形而下、形而下からの視点	23	オリジナルワンピースドレスのドローイング ・文化アート、音楽、ストリート
9	オリジナルシャツ・ブラウスのドローイング ・オリジナルコンセプト	24	オリジナルワンピースドレスのドローイング ・形而下、形而下からの視点
10	オリジナルシャツ・ブラウスまとめ	25	オリジナルワンピースドレスのドローイング ・オリジナルコンセプト
11	ベーシックスカートのドローイング ・時間過去現在	26	ベーシックパンツのドローイング ・時間過去現在
12	ベーシックスカートのドローイング ・地域 五大陸	27	ベーシックパンツのドローイング ・地域 五大陸
13	ベーシックスカートのドローイング ・文化アート、音楽、ストリート	28	オリジナルパンツのドローイング ・文化アート、音楽、ストリート
14	ベーシックスカートのドローイング(9月) ・形而下、形而下からの視点	29	オリジナルパンツのドローイング ・オリジナルコンセプト
15	上田学園コレクションのデザイン、ドローイング ・シャツ、スカートでデザイン作画図	30	オリジナルパンツのドローイング ・コラボレーション(株式会社 加富屋(かどや)(福山市))

【成績評価方法】

課題評価点60%、期末試験30%、平常点10%を100点満点で評価する。

【教科書・参考書】『テキスタイル用語辞典』2012成田 典子 Textile Tree編集部 教員作成のオリジナルレジュメ
『スタイリング・ブック』高村是州 グラフィック社、文化出版局『ファッション辞典』
『WWD』WWDジャパン 「WGSN」ウェブサイト 『F・クリエイション・ドローイング』立嶋滋樹 服飾手帳社

【教材・教具】

筆記用具、のり、はさみ、A4判ノート、コピックスマルチライナー、コピックスケッチ、
スケッチブック・クロッキーノート・ケント紙・鉛筆類など描画材・デザインガッシュなどの絵の具類

科目名	ファッションデザイン論Ⅰ	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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 60 % 実習 40 %
時間数	60	作成者	山田浩之

【科目の到達目標】

ファッションデザイナーとして必要な基礎的思考力と表現力を養い、デザインの本質を理解する力を身につける。社会・文化・歴史・トレンドなど多角的な視点からファッションを分析し、ブランドコンセプトやターゲットに基づいたデザインアイデアを論理的に構築できる能力を育成する。さらに、独自の世界観を言語化し、ビジュアル化するための企画力・発想力を高めることを目標とする。

【科目の概要】

ファッションデザインの理論と実践を結びつけ、デザイナーとしての思考プロセスを学ぶ。ファッションの歴史や社会的背景、マーケット動向を理解し、ブランドコンセプトの設定からデザイン開発までの流れを体系的に習得する。トレンド分析、ターゲット設定、ムードボード作成、などを通じて、デザインを言語化し、視覚化する力を養う。最終的には、ブランドの世界観を体現する企画提案ができるデザイナーとしての基盤を築く。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	「ファッションデザインのもと」Ⅰ	31	オリジナルスカートのデザイン
2	・エレガントとスポーティ(1、2)	32	・トレンド分析、ターゲット 2026、2027
3	「ファッションデザインのもと」Ⅱ	33	オリジナルスカートのデザイン
4	・モダンとフォークロア(1、2)	34	・文化アート、音楽、ストリート
5	ベーシックシャツ・ブラウスのデザイン	35	オリジナルスカートのデザイン
6	・時間過去現在	36	・形而下、形而下からの視点
7	ベーシックシャツ・ブラウスのデザイン	37	オリジナルスカートのデザイン
8	・地域 五大陸	38	・オリジナルコンセプトターゲット、ムードボード、コンセプト
9	ベーシックシャツ・ブラウスのデザイン	39	ベーシックワンピースドレスのデザイン
10	・ムードボードの作り方、8感性	40	・時間過去現在
11	オリジナルシャツ・ブラウスのデザイン	41	ベーシックワンピースドレスのデザイン
12	・トレンド分析、ターゲット 2026、2027	42	・地域 五大陸
13	オリジナルシャツ・ブラウスのデザイン	43	ベーシックワンピースドレスのデザイン
14	・文化アート、音楽、ストリート	44	・トレンド分析、ターゲット 2026、2027
15	オリジナルシャツ・ブラウスのデザイン	45	オリジナルワンピースドレスのデザイン
16	・形而下、形而下からの視点	46	・文化アート、音楽、ストリート
17	オリジナルシャツ・ブラウスのデザイン	47	オリジナルワンピースドレスのデザイン
18	・オリジナルコンセプト	48	・形而下、形而下からの視点
19	オリジナルシャツ・ブラウスまとめ	49	オリジナルワンピースドレスのデザイン
20		50	・オリジナルコンセプト
21	ベーシックスカートのデザイン	51	ベーシックパンツのデザイン
22	・時間過去現在	52	・時間過去現在
23	ベーシックスカートのデザイン	53	ベーシックパンツのデザイン
24	・地域 五大陸	54	・地域 五大陸
25	ベーシックスカートのデザイン	55	オリジナルパンツのデザイン
26	・文化アート、音楽、ストリート	56	・文化アート、音楽、ストリート
27	ベーシックスカートのデザイン(9月)	57	オリジナルパンツのデザイン
28	・形而下、形而下からの視点	58	・オリジナルコンセプト
29	上田学園コレクションのデザイン	59	オリジナルパンツのデザイン
30	・シャツ、スカートでデザイン作画図	60	・コラボレーション(株式会社 加富屋(かどや)(福山市))

【成績評価方法】

課題評価点60%、期末試験30%、平常点10%を100点満点で評価する。

【教科書・参考書】 教員作成のオリジナルレジュメ

『スタイリング・ブック』高村是州グラフィック社、『テキスタイル用語辞典』2012成田 典子 Textile Tree編集部

『WWD』WWDジャパン・「WGSN」ウェブサイト

【教材・教具】

筆記用具、のり、はさみ、A4判ノート、コピックスマルチライナー、コピックスケッチ、ガッシュ着彩の用意

科目名	デザイナーズブレイングブック制作 I	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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 60 % 実習 40 %
時間数	120	作成者	山田浩之

【科目の到達目標】

ブランドデザイナーコースで学んだ全科目(縫製・パターン・デザイン論・ドローイング・色彩・素材論・文化史・ビジネス論)を統合し、自らのオリジナルブランドを前提とした、シャツ・スカート・ワンピース・パンツを核とする「創造の源＝ブレイングブック兼ポートフォリオ」を完成させる。就職活動やブランド発表に活用できるレベルに到達することをめざす。

【科目の概要】

既存課題の棚卸しからブランドコンセプト構築、レイアウト設計、写真撮影、デジタル編集、プレゼンテーションまでを一連のプロセスとして実践する。各自のオリジナルブランドを前提に、4アイテムのデザイン画・パターン・縫製・素材・文化史リサーチ・ビジネス企画を編集し、印刷版・PDF版・Web版のブレイングブックを制作、最終講評会で発表する。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	オリエンテーション&自己棚卸し ・科目の目的・ゴール共有 ・ブランドデザイナーに必要な「統合力」「表現力」「技術証拠」の説明。	31スカート	文化史・リサーチ活用ページ制作 ・歴史的要素を取り入れたデザインの図解(元ネタ→自ブランドへの変換)。 ・参考文献・資料の整理と簡易注記の付け方確認。 ・文化史ページ完成(図解・比較表・コメント)。
2		32	
3	ポートフォリオ全体構成計画 ・ポートフォリオ／ブレイングブックの役割(就職・ブランド発表・自己内省)・基本構成・個々のページ構成ラフ	33	写真撮影①:実物作品・ディテール ・実物作品の撮影(平置き・トルソー・ディテール)＋ライティング基礎。 ・アイテム最低3カット(全体・ディテール2種)撮影。
4		34	
5	オリジナルブランドコンセプト再構築 ・ブランドの世界観を言語化(ミッション・価値観・世界観キーワード)・ターゲット・価値提案・キーワード設定／ブランドコンセプトシート作成。・ムードボード用素材収集計画(画像・資料・文化史的参照)の立案。	35	写真撮影②:モデル(自身)着用・スタイリング ・モデル着用／コーディネートによるスタイリング撮影。 ・2アイテムを組み合わせたルック(ブランド世界観が伝わるカット)を撮影。
6		36	
7	課題整理①:デザイン画・ドローイング ・デザイン画(シャツ・スカート・ワンピース・パンツ)の選定基準の共有。・色彩計画との連動を意図したブラッシュアップ(加筆・描き直し)。・デジタル化(スキャン・補正・トリミング)とファイル命名ルール設定。	37	アナログ編集スキル&写真ページ制作 ・写真ページ(ルック＋ディテール)のレイアウト制作。 ・撮影パートのページを概ね形にする。
8		38	
9	課題整理②:パターン・縫製・パターン図・縫製写真の整理(4アイテムそれぞれ)。・技術力を示すページ構成(展開図・仕様書抜粋・工程写真)のモデル例検討。・実物写真の撮影方法デモ(トルソー／平置き／ディテール)。	39ワンピース	ポートフォリオ全体統合①(レイアウト・統一感) ・ページ順序・章構成・物語性の確認。 ・カラー・余白・ナビゲーションルールの統一。
10		40	
11	課題整理③:色彩・素材・TES視点 ・配色課題・素材分析をブランド戦略へ接続する方法の確認。 ・素材サンプルページの作り方(組成・特性・用途・ケア表示)。 ・TES関連の知識を反転し、エッセンス抽出・ワーク	41	ポートフォリオ全体統合②(技術ページ&注釈強化) ・パターン・縫製・素材・TESの説明の補強(技術証拠の見える化)。 ・図版の解像度・読みやすさ・キャプションの整備。
12		42	
13	課題整理④:服飾文化史 ・文化史レポートからブランド背景に使える要素の抽出(シルエット・ディテール・モチーフ)。	43	中間レビュー(他教員講評)・印刷用ダミー通し閲覧。 ・教員・ゲスト・学生同士の講評／改善点フィードバック。・改善リスト(削る／足す／並べ替える)作成。
14		44	
15	ポートフォリオデザイン基礎&テンプレート制作 ・レイアウト・フォント・配色の基本ルール解説。・ブランドイメージに合ったトン＆マナー(色・フォント・余白)決定。	45	ポートフォリオ最終調整①(レイアウト・文章・誤字) ・レイアウト崩れ・誤字脱字・図版の粗さチェック。 ・日本語表現・用語統一(ブランド名表記・技術用語)。
16		46	
17	ブランドストーリー／コンセプトページ制作 ・ブランドストーリーを視覚化(テキスト＋ムードボード＋キーワード)。・カラーパレット・ロゴ(仮)・アイコンなど視覚要素の整理。	47	デジタル版最終調整・Webポートフォリオ準備 ・携帯利用 Webポートフォリオ (Behance等)用に画像リサイズ・書き出し。 ・Web版の構成・テキスト整備。
18		48	
19	アイテム構造設計&ラインアップ可視化 ・シャツ位置づけ(核・サブ・価格帯・ターゲット)。・各アイテムの役割を示すラインアップ図(コレクション全体像)作成。	49	中間レビュー②・コンテスト・ブランド発表など用途別チェック。 ・外部提出先を想定した改善指示(ページ削減／追加など)。 ・個別ブラッシュアップ計画の再設定。
20		50	
21	デザイン画ページ制作(シャツ・スカート) ・デザイン画の選定・補正・配置(シャツ／スカート中心)。 ・シルエット・素材情報の記載方法・コメントの書き方。	51パンツ	プレゼンテーション準備①(資料・構成)・ブランドプレゼン資料(スライド)の構成作成。・「ストーリー→4アイテム→ビジネス→今後」の流れを設計。 ・話し方・時間配分のポイント確認、台本ラフ作成。
22		52	
23	デザイン画ページ制作(シャツ・スカート) ・デザイン画の整理・ブラッシュアップ。・カラーバリエーション・スタイリング案の付記。	53	プレゼンテーション準備②&模擬プレゼン ・模擬プレゼン(個人発表＋個別指導)。・Q&A練習(ブランド・技術・ビジネス視点からの質問想定)。
24		54	
25	パターン・縫製ページ制作 ・パターン図の見せ方(展開図・重要ディテールの抜粋)。 ・縫製工程写真の撮影・編集・配置。	55	最終仕上げ(印刷・製本・動画任意) ・印刷用データの最終確認・テスト印刷。・簡易製本または本格製本の作業(必要に応じて)。・ブランド動画(任意)の編集・追加。
26		56	
27	色彩・素材ページ制作・配色課題・カースキームをブランドパレットとして再編集。・素材サンプル・品質情報(組成・機能・TES的視点)を整理。	57	最終プレゼンテーション・ブランドコンセプト＋ブレイングブック(ポートフォリオ)発表。・教員・ゲスト・学生による講評・評価。・自己作品の強み・学びの共有ディスカッション。
28		58	
29	上田学園コレクションのデザイン	59	総括・次のステップ設計・ポートフォリオ提出(印刷版・Web)。・就職活動・ブランド発表・展示・ECテストなどへの接続プラン作成。・1年間の学びの振り返りと「次のブレイングブック」への示唆。
30	・シャツ、スカートでデザイン作画図	60	

【成績評価方法】

課題評価点60%、期末試験30%、平常点10%を100点満点で評価する。

【教科書・参考書】

『スタイリング・ブック』高村是州グラフィック社、『テキスタイル用語辞典』2012成田 典子 Textile Tree編集部
『WWD』WWDジャパン・「WGSN」ウェブサイト 教員作成のオリジナルレジュメ

【教材・教具】

筆記用具、のり、はさみ、A4判ノート、コピックスマルチライナー、コピックスケッチ、ガッシュ着彩の用意

科目名	色彩構成	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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	30	作成者	杉山佳美(山田浩之)

【科目の到達目標】

色彩の基本理解と課題制作を通して、創作の視点と発想力を高める。
色彩の知識と感覚(感性)を服飾に反映させ、ブランドデザイナーとしての世界観を構築するための色彩表現力を身につける。

【科目の概要】

ファッション分野に限らず色彩は重要であり、色を主観ではなく客観的に分析できる力を養う。
テキスト「デザインの色彩」の基礎学習と絵具(デザインガッシュ)による課題制作を行う。
授業前半では配色技術を習得し、後半のイメージ配色ではブランドコンセプトを意識した独創的な色彩表現を実践することで、ブランドデザイナーとしての表現力を高める。

【授業計画 90分/コマ 前期

- 1 授業ガイダンス デザインにおける色彩の必要性 講義
- 2 色の三原色から色相作り・カラーカードの制作
- 3 【課題1】 対比の配色の制作
- 4 【課題2】 2体のコスチューム・ポーズのシャツ・ブラウスのデザイン・明度・彩度対比の制作
- 5 2体のコスチューム・ポーズのシャツ・ブラウスのデザイン・明度・彩度対比の制作
- 6 【課題3】 イメージとトーン of the 制作①マップ製作(シャツ・ブラウス)
・ロマンティック・フェミニン／クラシック・ベーシック／スポーティ・フォークロア
- 7 イメージとトーン of the 制作(シャツ・ブラウス)①着色
- 8 【課題4】 イメージとトーン of the 制作②マップ製作
・シャツ・ブラウス テーマ
- 9 イメージとトーン of the 制作②着色
- 10 【課題5】 イメージとトーン of the 制作③マップ製作
・シャツ・ブラウスのテーマ
- 11 イメージとトーン of the 制作③着色
- 12 【課題6】 スカートアイテム ポスター製作 下描き
- 13 スカートアイテムポスター製作 着色
- 14 スカートアイテムポスター製作 着色
- 15 仕上げ・復習

テスト期間 テスト

【成績評価方法】

課題 60% 試験 30% 授業態度 10%

【教科書・参考書】

中田満雄・北畠耀・細野尚志『デザインの色彩』財団法人日本色彩研究所 2011年

【教材・教具】

デザインセット(デザインガッシュ絵具／パレット／筆／筆洗)
スケッチブック、配色カード、定規、雲形定規、コンパス等

科目名	繊維製品基礎知識 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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義100 %
時間数	30	作成者	山田浩之

【科目の到達目標】

服飾素材に関する基礎知識を体系的に習得し、繊維の種類・特性・加工法・試験方法を理解する。
繊維製品品質管理士(TES)資格取得に必要な知識を身につけ、素材選択や品質管理をブランドデザイナーとしての企画・設計に活かす力を養う。

【科目の概要】

ファッションにおける素材の役割を理解し、繊維・糸・生地 of 構造や特性、染色・仕上げ加工、品質試験の基礎を学ぶ。
テキストを用いた理論学習に加え、実物サンプルによる素材分析や品質評価演習を行う。
TES資格取得を視野に入れ、素材知識をブランドコンセプトやデザインに結びつける実践的な理解を深める。

【授業計画】

90分/コマ

1	オリエンテーションと素材論の重要性 ・科目の目的・TES資格概要・ファッションにおける素材の役割・教本の構成と学習方法
2	繊維の分類と特徴(天然繊維) ・繊維の定義と分類・植物繊維(綿・麻)の特性と用途・動物繊維(毛・絹)の特性と用途
3	繊維の分類と特徴(化学繊維) ・再生繊維(レーヨン・キュプラ)・合成繊維(ポリエステル・ナイロン・アクリル)・特殊機能繊維(ストレッチ・吸水速乾)
4	糸の構造と種類 ・紡績糸・フィラメント糸の違い・撚りと糸の強度・糸の番手と太さの計算
5	織物の構造と組織 ・平織・綾織・朱子織の特徴・織物の密度と風合い・実物サンプル観察
6	編物の構造と種類 ・横編・縦編の違い・ニットの特性と用途・実物サンプル観察
7	染色と仕上げ加工 ・染色方法(浸染・捺染)・仕上げ加工(防縮・防シワ・撥水)・ブランド価値と加工技術の関係
8	素材試験の基礎 ・強度試験・伸度試験・洗濯試験・寸法変化試験・TES試験に出る品質評価項目
9	素材と機能性 ・吸水性・速乾性・保温性・防水・透湿・ストレッチ・機能性素材のブランド活用事例
10	環境とサステナブル素材 ・オーガニックコットン・リサイクルポリエステル・サステナブル認証(OEKO-TEXなど)・ブランド戦略における素材選択
11	素材選択とデザイン ・素材特性とシルエットの関係・ブランドコンセプトに合う素材選び・実習:素材別デザイン提案
12	TES試験対策①(繊維・糸・織物生地) ・過去問題演習・用語確認と暗記ポイント
13	TES試験対策②(編物生地・染色加工) ・過去問題演習・品質表示と法規
14	TES試験対策③(試験・品質管理) ・過去問題演習・品質表示と法規
15	模擬試験

【成績評価方法】

提出物(レポート)の評価 40 %
テスト 50% (期末試験40%, 小テスト 10%)
授業態度 10 %

【教科書・参考書】教員作成オリジナルレジュメ『テキスタイル用語辞典』2012成田 典子 Textile Tree編集部
・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
新改訂『繊維製品の基礎知識第1部』社団法人日本衣料管理協会

【教材・教具】

筆記用具、A4ノート

科目名	デザイン構想演習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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義100 %
時間数	30	作成者	山田浩之

【科目の到達目標】

服飾の歴史的背景と文化的意味を理解し、時代や社会との関係性を考察する力を養う。ファッションデザインにおける「構想力」を養い、ブランドコンセプトを基盤にしたデザインアイデアを論理的かつ創造的に展開する力を身につける。
 現役デザイナーによる講義・ディスカッションを通じて、プロの視点や発想法を学び、自らのオリジナルブランドに反映できる企画力・表現力を高めることを目的とする。

【科目の概要】

ブランドデザイナーとして必要な「デザイン構想」のプロセスを体系的に学ぶ。
 授業では、コンセプト設定、ターゲット分析、ムードボード制作、デザインスケッチ演習を行い、アイデアを視覚化するスキルを習得する。さらに、2回の特別講義として現役デザイナーを招聘し、実際のブランド開発における構想法やトレンドの捉え方を学ぶ。最終的には、自らのブランドコンセプトに基づいたデザイン提案をまとめ、ポートフォリオ制作に活用する。

【授業計画】 ファッションにおける構想力とは 身体・生活・社会の文脈を踏まえて望ましいスタイルや世界観を見立て、そのための服づくりのコンセプト
 90分/コマ ト・シルエツト・素材・色・コーディネーションまでを一貫したビジョンとして組み立てる力を指す。

1	オリエンテーションと科目概要 科目の目的ブランドデザイナーに必要な「構想力＋実現力」 課題：オリジナルブランドを前提に構想演習
2	東京コレクションの成り立ち① ・日本のファッション史の流れ（戦後～DCブランド）・東京コレクション誕生の背景（1980年代） ・世界のファッション都市との比較（パリ・ミラノ・NY）
3	東京コレクションの成り立ち② ・東京コレクションの特徴（ストリート・前衛性・素材感） ・国内ブランドの台頭（コムデギャルソン、イッセイミヤケなど）・ブランド戦略と文化的背景の関係性
4	東京コレクションの成り立ち③＋ブランド分析 ・現代の東京コレクション（デジタル化・サステナブル）・ブランド事例分析（最新シーズン） ・演習：東京コレクションブランドのムードボード制作
5	現役デザイナー講義①小野原誠氏 ワンピース ・テーマ：「プロのデザイン構想と東京コレクションの現場」 ・質疑応答・ディスカッション
6	ブランドコンセプト設定 ・ブランドの世界観を言語化 ・ターゲット・価値提案 縫製実習運動：制作アイテム（シャツ）をブランドテーマに沿って決定
7	市場・トレンド分析 ・トレンドの読み方とブランドへの応用 ・演習：トレンドマップ作成
8	ムードボード制作 ・視覚的イメージの構築 ・ブランドカラー・素材イメージ設定 縫製実習運動：シャツ素材選定の方向性を決定
9	現役デザイナー講義②RNAデザイナー パンツ ・テーマ：「プロのデザイン構想と縫製現場まで」 ・質疑応答・ディスカッション 縫製実習運動 スカート素材選定の方向性を決定
10	デザインアイデア展開①（スケッチ） ・アイテム別ラフスケッチ（オリジナルスカート） ・縫製実習運動 スカート制作のデザイン確定
11	デザインアイデア展開②（スケッチ） ・アイテム別ラフスケッチ（オリジナルスカート） ・縫製実習運動 スカート制作のデザイン確定
12	デザインアイデア展開③（着色（レンダリング）） ・デザイン画仕上げ（素材・色彩反映） ・縫製実習運動：オリジナルスカート仕様書作成準備
13	素材・色彩計画 ・TES（教本使用）視点での素材選定 ・カラーパレット決定 縫製実習運動（オリジナルスカート）実際に使用する素材を確定
14	最終プレゼン準備 ・ブランドコンセプト＋デザイン構想＋縫製成果（トワール組み）を統合 ・プレゼン資料作成
15	最終プレゼンテーション ・ブランド構想＋縫製（トワール）作品発表 ・講評・フィードバック

【成績評価方法】

提出物（レポート）の評価 40 %
 テスト 50%（期末試験40%, 小テスト 10%）
 授業態度 10 %

【教科書・参考書】

『テキスタイル用語辞典』2012成田 典子 Textile Tree編集部 教員作成のオリジナルレジュメ
 『スタイリング・ブック』高村是州グラフィック社 新改訂『繊維製品の基礎知識第1部』社団法人日本衣料管理協会

【教材・教具】

筆記用具、A4ノート

科目名	服飾文化史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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義100 %
時間数	30	作成者	山田浩之

【科目の到達目標】
服飾の歴史的背景と文化的意味を理解し、時代や社会との関係性を考察する力を養う。
1950年代から現代までの服飾の変遷を学び、素材・技法・シルエット・装飾の特徴を把握することで、ブランドデザイナーとして独自の世界観を構築するための発想力と企画力を高める。

【科目の概要】
服飾文化史を通じて、ファッションが社会・文化・経済・芸術とどのように結びついてきたかを体系的に学ぶ。
近代ファッションから現代のモードまでの流れを理解し、各時代の服飾様式やデザイナーの革新性を分析する。
授業では、画像資料・映像・実物資料を用いた考察や、ブランドコンセプトに活かすための歴史的要素の抽出演習を行う。

【授業計画】
90分/コマ

1	オリエンテーションと戦後ファッションの概要(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・1950年以降の服飾史の学習範囲を理解・戦後ファッションの特徴
2	1950年代のファッション(ニュールックと戦後復興)(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・ディオールのニュールックを説明できる・シルエット・素材・社会背景・1950年代服飾スケッチ・クリスチャン・ディオール(Christian Dior) ココ・シャネル(Coco Chanel) バレンシアガ(Cristóbal Balenciaga)
3	1960年代のファッション革命(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・カウンターカルチャーと服飾の関係を理解・ミニスカート・モッズ・ヒッピー・1960年代服飾イメージ抽出・マリー・クワント(Mary Quant) アンドレ・クレージュ(André Courrèges) イヴ・サンローラン(Yves Saint Laurent)
4	1970年代のファッション(多様化とサブカルチャー)(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・ディスコ・ヒッピー・民族調の特徴を説明・素材・色彩・社会背景・1970年代服飾レポート・ケンゾー・タカダ(Kenzo Takada)ダイアンフォンファステンバーグ(Diane von Fürstenberg) ヴィヴィアン・ウエストウッド(Vivienne Westwood)
5	1980年代のファッション(ブランド文化の台頭)(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・ラグジュアリーブランドの影響を理解・パワードレッシング・ストリート文化・1980年代ブランド分析・ジャンニ・ヴェルサーチ(Gianni Versace) ジョルジオ・アルマーニ(Giorgio Armani) カール・ラガーフェルド(Karl Lagerfeld) シャネル再定義。
6	1990年代のファッション(ミニマリズムとストリート)(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・90年代のモードとカルチャーを説明・グランジ・ミニマル・スポーツMIX・1990年代服飾イメージ抽出カルバン・クライン(Calvin Klein) マーク・ジェイコブス(Marc Jacobs) 川久保玲(Rei Kawakubo)
7	2000年代のファッション(グローバル化とデジタル化)(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・ファストファッションの台頭を理解・H&M・ZARA・ユニクロの戦略・ファストファッション分析レポート トム・フォード(Tom Ford) ニコラ・ジェスキエール(Nicolas Ghesquière) ステラ・マッカートニー(Stella McCartney)
8	2010年代のファッション(SNSとインフルエンサー)(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・SNSがファッションに与えた影響を説明・Instagram・ストリートブランド・SNS戦略事例分析 ヴァージル・アブロー(Virgil Abloh) デムナ・ヴァザリア(Demna Gvasalia) アレッサンドロ・ミケーレ(Alessandro Michele)
9	サステナブルファッションの台頭(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・環境配慮型モデルを理解・素材・生産・循環型ビジネス・サステナブル施策提案 ステラ・マッカートニー(Stella McCartney) ガブリエラ・ハースト(Gabriela Hearst) Synflux(シンフラックス) デジタル技術で無駄を減らすパターン設計。
10	ジェンダーレスとダイバーシティ(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・ジェンダー表現の変化を説明・ノージェンダー・ユニセックス・ジェンダーレス服飾イメージレポート・トム・ブラウン(Thom Browne) → 性別を超えたスーツスタイル。リック・オウエンス(Rick Owens) → アバンギャルドでジェンダーレスな美学。ハリス・リード(Harris Reed)
11	デジタルファッションとバーチャル(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・デジタル衣装の概念を理解・メタバース・NFTファッション・デジタルファッション企画例・The Fabricant → デジタル専用ファッションブランド。 ・DressX → NFTファッションのプラットフォーム。・Synflux → メタバース対応のデザイン研究。
12	日本のファッション文化(原宿・ストリート)(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・日本独自のファッション文化を説明・カワイイ文化・裏原系・日本ファッション文化分析・高橋盾(Jun Takahashi) → Undercoverで裏原宿文化を牽引。NIGO → A Bathing Apeでストリートを世界へ。森永邦彦(Kunihiko Morinaga) → Anrealageでテクノロジーと服飾融合。
13	グローバルブランドとローカルブランドの共存(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・ブランド戦略の違いを理解・ラグジュアリーVSローカル・ブランド比較レポート・グローバル側:Louis Vuitton(ヴァージル・アブロー時代)、Gucci、Chanel・ローカル側:Sacai(阿部千登勢)、ANREALAGE、Visvim
14	現代ファッションの課題と未来(アイテム・シャツ・ブラウス、スカート、ワンピース、パンツ)(デザイナー数名紹介) ・現代の課題を整理し未来を予測・サステナブル・デジタル・多様性・未来予測レポート・サステナブル:Stella McCartney, Gabriela Hearst ・デジタル:The Fabricant, Synflux・多様性:Harris Reed, Thom Browne
15	総括とプレゼンテーション ・学習内容を総合的に整理・服飾文化史の流れをまとめ発表・3～5分プレゼン＋資料提出

【成績評価方法】
提出物(レポート)の評価 40 %
テスト 50% (期末試験40%, 小テスト 10%)
授業態度 10 %

【教科書・参考書】
『テキスタイル用語辞典』2012成田 典子 Textile Tree編集部
『スタイリング・ブック』高村是州グラフィック社 教員作成のオリジナルレジュメ
【教材・教具】
筆記用具、A4ノート

科目名	ファッションビジネス論 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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 100 %
時間数	30	作成者	伊藤 菜央子

【科目の到達目標】

ファッションビジネスの仕組みを理解し、ブランドを企画・運営するための基礎知識を習得する。市場分析、ターゲット設定、価格戦略、販売チャネル、プロモーションなどの要素を体系的に学び、ブランドデザイナーとしてデザインをビジネスに結びつける発想力と企画力を養う。

【科目の概要】

ファッション産業の構造や流通システム、マーケティング戦略を理解し、ブランドを成功に導くためのビジネス視点を身につける。授業では、国内外のブランド事例分析、トレンドと消費者動向の考察、ブランドコンセプトに基づく企画演習を行う。デザインとビジネスを融合させ、ブランドの世界観を市場で表現するための実践的な知識とスキルを育成する。

【授業計画】

90分/コマ	後期
1	オリエンテーション 科目の目的・到達目標・成績評価の説明 構造理解(業界の土台):ファッションビジネスの全体像(企画～販売までの流れ)、ブランドデザイナーに必要なビジネス視点とは？
2	構造理解(業界の土台):アパレル産業構造、サプライチェーン・ブランドの種類(ラグジュアリー、SPA、D2Cなど)、プロダクトアウト vs マーケティング
3	構造理解(業界の土台):ブランドとは何か ・ブランドの定義と役割 ・ブランド価値を構築する要素(コンセプト、アイデンティティ)、価格構造(上代・原価・粗利)
4	市場とポジショニング設計:マーケティング基礎 ・STP、4Pの理解 ・ファッションにおけるマーケティングの特徴 ブランドデザイナーがマーケティングをどう活用するか
5	ターゲット設定と市場分析 ・ペルソナ設定の方法 用語解説 ・消費者行動の理解 実習:ターゲット分析ワークショップ
6	トレンド分析 ・トレンドの発生メカニズム ・WGSNなどのトレンド情報の活用方法 実習:トレンドマップ作成
7	ブランドコンセプトの構築 ・ブランドストーリーの作り方 ・コンセプトとデザインの関係 実習:ブランドコンセプト企画演習
8	商品企画とMD(マーチャンダイジング) ①シーズンサイクル:シーズンサイクルの基本、年間MD構造、商品ライフサイクル、投入タイミング
9	②商品構成:4つの筋、価格バランス、価格構造 ③ VMDと商品構成を連動した企画戦略:FKU、コーディネート提案(セット率、客単価)、死筋をつくらない
10	商品ライン構成(トータルコーディネート1体から単品レンジ)・シーズン設定・色&サイズ展開・素材設定・価格設定 実習:MD計画演習
11	プロモーション戦略 プロモーションの基本、ペルソナに最適なプロモーションミックスとは 実習:販売戦略プランニング
12	ブランド企画書制作:ブランド企画プレゼン準備1 ・これまでの学びを統合・ブランドコンセプト・ターゲット・MD・プロモーションを整理・プレゼン資料作成
13	ブランド企画プレゼン準備2 ・これまでの学びを統合・ブランドコンセプト・ターゲット・MD・プロモーションを整理・プレゼン資料作成
14	ブランド企画プレゼンテーション ・学生によるブランド企画発表・講評とフィードバック
15	ブランド企画プレゼンテーション ・学生によるブランド企画発表・講評とフィードバック ・総括:デザインとビジネスを融合する力

【成績評価方法】

課題評価点60%、期末試験30%、平常点10%を100点満点で評価する。

【教科書・参考書】

日経MJ・織研新聞・WWD・WGSNウェブサイト

『テキスタイル用語辞典』2012成田 典子 Textile Tree編集部 教員作成のオリジナルレジュメ

【教材・教具】

筆記用具、スマートフォン、パソコン

科目名	立体構成	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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	30	作成者	杉山佳美(山田浩之)

【科目の到達目標】

服は造形物であるという概念をもち、山折り・谷折りの基本と応用パターンを服飾に展開する。
制作過程を通して形をつくるための方法論と技術を習得し、ブランドデザイナーとして独自の造形表現を構築する力を養う。

【科目の概要】

ファッションは時代を象徴しているが、その構成原理を理解し、発想力を高める授業を行う。
主にケント紙を素材にした立体の基本と応用の課題制作を通じて、ブランドコンセプトを意識した造形の美しさと独創性を表現する力を育成する。

【授業計画】 90分/コマ 後期

- 1 【課題1】 直線プリーツ・山折り・谷折りの展開(スカートに流用)
- 2 【課題2】 曲線を使った立体の制作 本体作成(スカートに流用)
- 3 曲線を使った立体の制作 ふた作成(スカートに流用)
- 4 【課題3】 立体折りを使ったレリーフの制作(ワンピースに流用)
- 5 立体折りを使ったレリーフの制作(ワンピースに流用)
- 6 立体折りを使ったレリーフの制作(ワンピースに流用) 提出
- 7 【課題4】 折りのバリエーション 7種
- 8 折りのバリエーション 7種
- 9 折りのバリエーション 7種
- 10 折りのバリエーション 7種 提出
- 11 【課題5・6】 ボディと衣装の制作 : ボディ製作
- 12 ボディと衣装の制作 アイデア出し
- 13 ボディと衣装の制作 衣装製作 ①(パンツに利用)
- 14 ボディと衣装の制作 衣装製作 ②(パンツに利用)
- 15 ボディと衣装の制作 衣装製作 仕上げ(パンツに利用) 提出

試験期間 テスト

【成績評価方法】

課題作品評価 60 % 期末試験 30 % 授業態度 10%

【教科書・参考書】

資料プリント『美の構成学・バウハウスからフラクタルまで』三井秀樹 著 中公新書 2011年(第10版)
資料プリント『立体ふしぎ折り紙』三谷 純 著 二見書房 2011年1月

【教材・教具】

ケント紙、. カッターナイフ、定規、コンパス、セロテープ、カッティングマット、接着剤、クリップ、トワール など

科目名	クロッキー	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	ブランドデザイナーコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 10 % 実習 90%
時間数	30	作成者	山本廣道(山田浩之)

【科目の到達目標】

ファッションデザインに必要なイメージスケッチ、デザイン画制作のための絵画技術と知識を理解・習得し、観察力を向上させる。さらに、ブランドデザイナーとしてコンセプトを視覚化し、独自の世界観を表現するための描画力を養う。

【科目の概要】

対象物を観察し、自ら手を動かして表現することを通じ、オリジナルな表現のための基本的な技術を習得する。交替で学生モデルやプロモデルを描きながら、ブランドコンセプトを反映したファッションイラストレーションを制作し、デザイナーとしての表現力を高める。

【授業計画】 90分/コマ

- 1 線の引き方
- 2 プロポーションと頭身割
- 3 骨格、筋肉と、重心
- 4 遠近法
- 5 正中線
- 6 量感と回り込み
- 7 コンテで描く1 シャツ・ブラウスアイテム スカートアイテム
- 8 コンテで描く2 シャツ・ブラウスアイテム スカートアイテム
- 9 筆で描く1 シャツ・ブラウスアイテム スカートアイテム
- 10 筆で描く2 シャツ・ブラウスアイテム スカートアイテム
- 11 大きなクロッキー スカートアイテム
- 12 細部のクロッキー、顔、髪、手
- 13 アングル、俯瞰と仰瞰
- 14 動きのあるポーズ 学生自身がモデル スカートアイテム
- 15 動きのあるポーズ 学生自身がモデル パンツアイテム

試験期間 モデルを招集しヌードクロッキーを行う(試験)

【成績評価方法】

クロッキー課題90%、授業態度(出席率等)10%。以上を指導要項の認定に基づき評価。成績の総課題数は5で共通させる

『クリエイションドローイング』立嶋滋樹、『脳の右側で描け』ベティ エドワーズ (著)エルテ出版; 第3版

【教材・教具】

クロッキー帳、鉛筆、筆ペン、コンテ、マーカー、色鉛筆