学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
ビジネス	デザイン学	2年/通年	2	必修
担当講師	大島　由紀	実務経験のある教員等による授業科目		○

講義目的

デザイン発想の基礎となる考え方、落とし込みを学ぶ

授業内容

素材やデェティールの基礎を学びデザインの基礎をデザイン画やレポートにする

授業計画および学習課題

項目	内容	コマ数	学習課題
1	デザインについての講義	6	デザインの持つ力を知る
2	デザインにおけるポイント	10	感性や感覚を磨いてデザインにつなげるた
3	アパレル生産のプロセス	4	アパレル生産のプロセスを理解する
4	素材について生地巾、マテリアル	4	素材の基礎知識を習得する
5	布帛・ニットの基礎理解	4	素材の基礎知識を習得する
6	布地を知るためのアプローチの方法	4	素材を実際に触れてみて学ぶ
7	アイテムディテールと運動機能の解説	4	具体的な名称を覚え機能を理解する
8	着衣機能について	4	具体的な名称を覚え機能を理解する
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

留意事項（履修条件）

講義内容を振り返りクリエイションポイントを再度確認する
講義の後にミニレポート提出

使用教材

プリントを配布

最終到達目標	学習形態	成績評価方法
素材やディティールの基礎知識を習得し、ファッションデザインに落とし込むことができる。	講義60%・実習40%	作品提出 レポート提出 A～E評価　※C,D,Eは不認定となる（出席重視）

【実務経験の内容】
大手アパレルの企画職を経て企画会社を設立。現在はOEM・小売事業を手掛け、 業界での幅広い経験を活かし、ファッションデザイン企画の知識・技術を指導する。

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
ビジネス	色彩学	2年/通年	1.5	必修
担当講師	川澣　康子	実務経験のある教員等による授業科目		○

講義目的

色彩理論と感覚の関係を理解し、ファッション業界で必要とされる的確な配色テクニックを身につける。

授業内容

講義とテキストおよびカラーカードを使用した演習で理解を深める

授業計画および学習課題

項目	内容	コマ数	学習課題
1	カラーの資格(検定)の種類や職業の説明	3	A.T.F色彩検定3級レベルに対応した内容で学
2	色名について	3	色の伝達方法で言葉による色表示の種類を理
3	色相環を理解し、3つに分類	3	P.C.C.Sは色彩調和を目的
4	P.C.C.Sトーンの概念について	3	色を2つの属性で色を整理
5	まとまり配色ときわだち配色について	3	調和を理論的に考える
6	混色について	3	混色を分類する
7	多色配色について	3	多色配色を正確に選ぶ
8	多色配色のまとめ方	3	実践的に活用する
9	日本の伝統色1	3	演習し、一覧表で日本の伝統色を理解する
10	日本の伝統色2	3	演習し、一覧表で日本の伝統色を理解する
11			
12			
13			
14			
15			

留意事項（履修条件）

テーマにあったターゲットアイテムを的確に選ぶ目を持つ

使用教材

プリント等を配布

最終到達目標	学習形態	成績評価方法
色彩についての基礎知識を習得	講義80%・実習20%	ノート提出 A～E評価　※C,D,Eは不認定となる（出席重視）

【実務経験の内容】
アパレルでブランド企画・販売指導および運営に至るまで従事。パーソナルカラーアナリストとして企業研修を担う。販売からバイヤー・スタイリスト育成まで 幅広い技術・企画を指導。

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
ビジネス	販売学	2年／前期	0.9	必修
担当講師	川澥　泰子	実務経験のある教員等による授業科目		○

講義目的

MDや売上管理、クレーム対応を学び販売に必要な技術を身に着ける。

授業内容

講義で学習したことを実践に移して学んでいく。

授業計画および学習課題

項目	内容	コマ数	学習課題
1	店舗の売上の構造と作り方	1	MD・VP/売上管理
2	店舗の運営	1	イベントなどの趣旨を理解し、数字分析
3	ビジュアルプレゼンテーション①	2	VPの作り方と考え方
4	ビジュアルプレゼンテーション②	2	VPロールプレイングの実践
5	アプローチ方法とニーズの聞き出し①	2	アプローチの方法を実践から学ぶ
6	アプローチ方法とニーズの聞き出し②	2	ニーズを聞き出す実践
7	バイイングについて	2	仕入れの考えと流れを学ぶ
8	マーチャンダイジング	2	商品構成の考え方
9	オーダー実践	2	オーダー実践
10	顧客作り/クレーム対応	2	クレーム対応実践
11			
12			
13			
14			
15			

留意事項（履修条件）

カリキュラム前半は提出課題での店舗リサーチが毎回あるので
次回の授業までに必ず提出すること。

使用教材

プリント等を配布

最終到達目標	学習形態	成績評価方法
販売の基礎を学び、リサーチ実践する。	講義30% 実践50% 課題20%	出席・実践意欲・課題提出を総合で評価

【実務経験の内容】
アパレルでブランド企画・販売指導および運営に至るまで従事。パーソナルカラーアナリストとして企業研修を担う。販売からバイヤー・スタイリスト育成まで 幅広い技術・企画を指導。

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
ビジネス	品質管理・クレーム	2年／通年	1	必修
担当講師	川澣　泰子	実務経験のある教員等による授業科目		○

講義目的

品質管理の目的と意義を理解し、素材に合わせた計画から改善までサイクルを理解する。
ロールプレイングで検証し、クレーム対応の仕方を学ぶ。

授業内容

品質管理の体系を理解し手法を身に着けることで、お客様との会話とトラブル対応など
実店舗で実際に起きうる事態を想定して演習。

授業計画および学習課題

項目	内容	コマ数	学習課題
1	綿麻製品の商品知識	1	品質保証のプロセスの管理等について
2	綿麻製品の商品知識　実習	1	
3	ロールプレイング	2	応答の技法について理解して演習
4	ウール・獣毛・シルク製品の商品知識	1	品質保証のプロセスの管理等について
5	ウール・獣毛・シルク製品の商品知識実習	1	
6	ロールプレイング	2	応答の技法について理解して演習
7	合成繊維製品の商品知識	1	品質保証のプロセスの管理等について
8	合成繊維製品の商品知識　実習	1	
9	ロールプレイング	2	応答の技法について理解して演習
10	再生繊維・半合成繊維製品の商品知識	1	品質保証のプロセスの管理等について
11	再生繊維・半合成繊維製品の商品知識実習	1	
12	ロールプレイング	2	応答の技法について理解して演習
13	皮革・毛皮製品の商品知識	1	品質保証のプロセスの管理等について
14	皮革・毛皮製品の商品知識　実習	1	
15	ロールプレイング	2	応答の技法について理解して演習

留意事項（履修条件）

特になし

使用教材

プリント等を配布

最終到達目標	学習形態	成績評価方法
求められる販売員としての自覚・理解し、実践実行できるようになるまでを目標とする	（例）講義20%・実習80%	出席・実践意欲・課題提出を総合で評価

【実務経験の内容】
アパレルでブランド企画・販売指導および運営に至るまで従事。パーソナルカラーアナリストとして企業研修を担う。販売からバイヤー・スタイリスト育成まで 幅広い技術・企画を指導。

学科名	科目名	年次／学期	単位数	必修・選択
ビジネス	IT（ビジネス）	2年／通年	2.5	必修
担当講師	劉　重孝	実務経験のある教員等による授業科目		○

講義目的

Illustrator・Photoshop等を社会に出てスムーズに作業できるよう応用力をつけるための基礎を学ぶ。

授業内容

Illustrator・Photoshop等のソフトを使用しプレゼンテーション資料の作成や、
より実践的な技術や手法を体験し学ぶ。

授業計画および学習課題

項目	内容	コマ数	学習課題
1	Photoshop ①	3	画質調整・色調補正の練習
2	Photoshop ②	3	レイヤーの説明・切抜の練習
3	Illustrator ①	3	図形描画・変形・色設定
4	Illustrator ②	3	文字入力、ベジェラインなどの基本練習
5	Illustrator ③	3	スウォッチ・その他機能の練習
6	Excel 演習	4	グラフ作成練習
7	Illustrator ④	3	Illustratorでのグラフ作成練習
8	Illustrator ⑤	3	チラシ作成練習
9	Illustrator ⑥	3	トレース練習
10	Photoshop ③	4	レイヤーを使用したメイク効果の表現練習
11	Illustrator ⑦	3	ロゴデザイン・図形の変化応用
12	Illustrator ⑧	4	販促アイテム作成
13	解像度・素材の活用	3	画像取扱い時の解像度の基礎知識
14	PowerPoint ①	4	プレゼン演習
15	PowerPoint ②	4	プレゼン発表

留意事項（履修条件）

欠席した場合、次の授業までに自習しておくこと。

使用教材

USBメモリ・筆記用具を毎回用意しておくこと。

最終到達目標	学習形態	成績評価方法
各ソフトの使い方を覚え、 駆使していけるようになる。	（例）講義20%・実習80%	課題提出 A～E評価　※C,D,Eは不認定となる（出席重視）

【実務経験の内容】
アパレルEC事業で企画コンテンツ編成・プロデュース業に従事したのち起業。幅広いITスキルを生かし、Web構築からCGデザインの手法まで指導する。