

_Fashion



- ① ファッション基礎（業界・職種・歴史など）
- ② ファッションデザイン（描く・作る）
- ③ ファッションビジネス
- ④ 発想・クリエイション
- ⑤ スタイリング・着付け
- ⑥ ランジェリー
- ⑦ Illustrator / Photoshop
- ⑧ 就職・独立・フリーランス・開業

▼ 検索方法 ▼



1] TOP画面上段の「カテゴリー検索」から希望ジャンル> 希望コース を選択

2] TOP画面上段の「検索」スペースに以下[科目No] or [科目名] or [番組名] or [講師名]で検索

※[番組No] では検索できませんのでご注意ください

▼ ファッション基礎 (業界・職種・歴史など)

▼視聴区分▼

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バン タン 学生	
					a	t	r		
					s	a	e		
					i	n	m		
					c	d	i		
FD01	ファッション基礎 情報	加藤 信之	1	トレンド	ファッションの定義とは？	●	●	●	●
			2		ファッショントレンドの情報源は？【1】	●	●	●	●
			3		ファッショントレンドの情報源は？【2】	●	●	●	●
			4		トレンドの評価する方法【1】	●	●	●	●
			5		トレンドの評価する方法【2】	●	●	●	●
			6	テイスト分類	テイスト分類の方法	●	●	●	●
			7		着装の場面や意識で商品を区分	●	●	●	●
			8		着装のイメージで商品を区分する【1】	●	●	●	●
			9		着装のイメージで商品を区分する【2】	●	●	●	●
			10	好きな服の系統で区分する	●	●	●	●	
			11	業界構造	繊維産業と小売業の区分	●	●	●	●
			12		紡績とテキスタイル業の役割	●	●	●	●
			13		アパレルメーカーの運営システム	●	●	●	●
			14		製造小売と仕入小売	●	●	●	●
			15	小売業の特徴と運営システム	●	●	●	●	
			16	消費行動	3段階に推移する消費行動	●	●	●	●
			17		アイドマの法則からアイサスの法則	●	●	●	●
			18		感情段階を3区分した購買行動	●	●	●	●
			19		服飾品の購入心理	●	●	●	●
			20		購入心理にアプローチする広告	●	●	●	●
			21	クラスター別の購入心理	●	●	●	●	
			22	ファッション& カルチャー	年代別ファッション&カルチャー 【1】	●	●	●	●
			23		18世紀のファッションとカルチャー 【2】	●	●	●	●
			24		18世紀のファッションとカルチャー 【3】	●	●	●	●
			25		18世紀のファッションとカルチャー 【4】	●	●	●	●
			26		18世紀のファッションとカルチャー 【5】	●	●	●	●
			27		18世紀のファッションとカルチャー 【6】	●	●	●	●
			28		19世紀のファッションとカルチャー 【7】	●	●	●	●
			29		19世紀のファッションとカルチャー 【8】	●	●	●	●
			30		19世紀のファッションとカルチャー 【9】	●	●	●	●
			31		19世紀のファッションとカルチャー 【10】	●	●	●	●
			32		19世紀のファッションとカルチャー 【11】	●	●	●	●
			33		19世紀のファッションとカルチャー 【12】	●	●	●	●
			34		19世紀のファッションとカルチャー 【13】	●	●	●	●
			35		20世紀のファッションとカルチャー 【14】	●	●	●	●
			36		20世紀のファッションとカルチャー 【15】	●	●	●	●
			37		20世紀のファッションとカルチャー 【16】	●	●	●	●
			38		20世紀のファッションとカルチャー 【17】	●	●	●	●
			39		20世紀のファッションとカルチャー 【18】	●	●	●	●
			40		20世紀のファッションとカルチャー 【19】	●	●	●	●
			41		20世紀のファッションとカルチャー 【20】	●	●	●	●
			42		20世紀のファッションとカルチャー 【21】	●	●	●	●
			43		20世紀のファッションとカルチャー 【22】	●	●	●	●
			44		20世紀のファッションとカルチャー 【23】	●	●	●	●

FD02	ファッションの 職業	出原 明子	1		ファッション業界相関図【1】	●	●	●	●
			2	ファッション業 界相関図	ファッション業界相関図【2】	●	●	●	●
			3		ファッション業界相関図【3】	●	●	●	●
			4		ファッション業界相関図【4】	●	●	●	●
			5	デザイナーの 仕事	デザイナーの仕事【1】	●	●	●	●
			6		デザイナーの仕事【2】	●	●	●	●
			7		OEM・ODMとは	●	●	●	●
		柵木頼人	8		パターンナーの仕事	●	●	●	●
		加藤 信之	9		バイヤーの仕事	●	●	●	●
		佐藤 大祠	10		ショッププロデュースの仕事	●	●	●	●
		加藤 信之	11		マーチャンダイザーの仕事	●	●	●	●
			12		企画営業と営業企画の仕事	●	●	●	●
		石井 真奈美	13	スタイリスト ・ライター	スタイリストの仕事【1】	●	●	●	●
			14		スタイリストの仕事【2】	●	●	●	●
			15		ライターの仕事【1】	●	●	●	●
			16		ファッション雑誌関係の仕事に就く秘訣【1】	●	●	●	●
			17		ファッション雑誌関係の仕事に就く秘訣【2】	●	●	●	●
			18		Zipperスタイリストが教えるコーディネート術【1】	●	●	●	●
			19		Zipperスタイリストが教えるコーディネート術【2】	●	●	●	●
		中村 麻衣子	20	プレス の仕事	プレスとは？	●	●	●	●
			21		SNS運営	●	●	●	●
			22		カタログ制作	●	●	●	●
			23		ファッションショー・展示会	●	●	●	●
			24		雑誌やテレビ・ネット媒体	●	●	●	●
			25	広告窓口	●	●	●	●	
			26	商品企画 の仕事	PLANNING & DESIGN	●	●	●	●
			27		Fabric select & PICKUP	●	●	●	●
			28		Order	●	●	●	●
			29		SAMPLE UP	●	●	●	●
FD24	ファッション マーケティング	米良 佳代子	1		ファッションとは？	●	●	●	●
			2		ファッションとは？のワード集	●	●	●	●
			3		ファッションのジャンル	●	●	●	●
			4		ファッションのジャンルのワード集	●	●	●	●
			5		スタイリストの仕事の種類	●	●	●	●
			6		スタイリストの仕事の種類ワード集	●	●	●	●
			7		ベーシックテイスト	●	●	●	●
			8		ベーシックテイストのワード集	●	●	●	●
			9		カラーージュ手法	●	●	●	●
			10		シルエットラインのワード集	●	●	●	●
			11		プレゼンテーションとは？	●	●	●	●
			12		首まわり、肩まわり、袖口のワード集	●	●	●	●
			13		コレクション分析	●	●	●	●
			14		色についてのワード集	●	●	●	●
			15		ターゲット・オケーション	●	●	●	●
			16		ファッションで使うワード集	●	●	●	●
			17		コンセプトとは？	●	●	●	●

FD23	ファッション ヒストリー	飯嶋 達機	1	ファッションの歴史を学ぶ意義（現在～2000年代）		●	●	●
			2	1990年代～80年代後半		●	●	●
			3	1980年代前半		●	●	●
			4	1970年代後半		●	●	●
			5	1970年代前半		●	●	●
			6	1960年代後半		●	●	●
			7	1960年代前半		●	●	●
			8	1950年代～1940年代後半		●	●	●
			9	1920年代～1940年代前半（レディス）		●	●	●
			10	1920年代～1940年代前半（メンズ）		●	●	●
			11	スーツの歴史【1】		●	●	●
			12	スーツの歴史【2】		●	●	●
			13	ブレザーの歴史		●	●	●
			14	スカートの歴史		●	●	●
			15	ジーンズとチノーズの歴史		●	●	●
			16	シャツの歴史		●	●	●
			17	Tシャツの歴史		●	●	●
			18	靴の歴史		●	●	●
			19	帽の歴史【1】		●	●	●
			20	帽の歴史【2】		●	●	●
			21	コート		●	●	●
			22	フォーマルウェアの歴史		●	●	●
			23	繊維の歴史【1】		●	●	●
			24	繊維の歴史【2】		●	●	●
FD27	CHRISTIAN DADAの世界	森川 マサリ	1	Profile = 森川マサリ				●
			2	Profile = CHRISTIAN DADA				●
			3	Designer = 森川マサリ				●
FD28	"QUOTATION FASHION ISSUE ファッションディレクター 麥田 氏が語る WRITTEN AFTER WARDS デザイナー 山縣良和氏の 軌跡と東京ファッション"	麥田 俊一	1	イントロダクション（東京ファッション）				●
			2	僕は0点				●
			3	動物たちの恩返し				●
			4	飛翔				●
			5	まとめ&Q&A				●
FD29	"水曜日のカンパネラ コ ムアイ × MIKIO SAKABEデザイナー 坂 部三樹郎 『妄想』と『創造』"	コムアイ× 坂部	1	イントロダクション & 2人の出会い	●	●	●	●
			2	ファッションとカルチャー	●	●	●	●
			3	『妄想』と『創造』	●	●	●	●
			4	ROOTS & MIND	●	●	●	●
FD42	Helsinki発Art& Fashion Magazine 「REVS」JAPAN issue #01	Federico Cabrera 萩原亮大	1	ABOUT REVS	●	●	●	●
			2	REVS×華道家 RYOTA HAGIWARA	●	●	●	●
			3	日本と海外のクリエイティブ・カルチャー	●	●	●	●
FD30	ファッション スタイリング	岩崎 清美	1	パーソナルスタイリング スタイリングmap		●	●	●
			2	パーソナルスタイリング セルフチェック		●	●	●
			3	パーソナルスタイリング 色の分析		●	●	●
			4	パーソナルスタイリング 形の分析		●	●	●
			5	パーソナルスタイリング 素材の分析		●	●	●
			6	パーソナルスタイリング 人の色の分析・診断[1]		●	●	●
			7	パーソナルスタイリング 人の色の分析・診断[2]		●	●	●
			8	パーソナルスタイリング 人の色の分析・診断[3]		●	●	●
			9	パーソナルスタイリング 人の色の分析・診断[4]		●	●	●
			10	パーソナルスタイリング 人の色の分析・診断[5]		●	●	●
			11	パーソナルスタイリング 人の形の分析・診断		●	●	●
			12	パーソナルスタイリング 人の素材(質感)の分析・診断		●	●	●

BE40	スタイリング マップ	あいざわ あゆみ	1	セルフチェック、Styling Mapを学ぶ前に			●	●	●	
			2	Styling Mapの基礎			●	●	●	
			3	物の色[1]			●	●	●	
			4	物の色[2]			●	●	●	
			5	カラーカード			●	●	●	
			6	人の色分析(目視)			●	●	●	
			7	人の色分析(ウイッグ)			●	●	●	
			8	物の形			●	●	●	
			9	物の形、カルタ			●	●	●	
			10	人の形			●	●	●	
			11	物の素材			●	●	●	
			12	物の素材、カルタ			●	●	●	
			13	人の素材			●	●	●	
			14	アイテム分析			●	●	●	
			15	トータル分析			●	●	●	
FD11	素材を知る	久保 典子	1	基礎	繊維【1】(天然繊維)			●	●	●
			2		繊維【2】(化学繊維)			●	●	●
			3		布帛(織組織)			●	●	●
			4		ニット			●	●	●
			5		糸			●	●	●
			6		素材の行程(先染めと後染め)			●	●	●
			7	素材加工	ダメージ加工 フリンジ加工			●	●	●
			8		プリーチ加工			●	●	●
			9		オパール加工			●	●	●
			10		スラッシュキルト			●	●	●
			11		シルクスクリーン1			●	●	●
			12		シルクスクリーン2			●	●	●
			13		フリーレース			●	●	●
			14		ニードルパンチ			●	●	●
			15		フェルト【1】			●	●	●
			16		フェルト【2】			●	●	●
			17		染色【1】(ムラ染め)			●	●	●
			18		染色【2】(紅茶染め)			●	●	●
FD25	マテリアル	島田 朋子	1	マテリアルを学ぶ意味			●	●	●	
			2	マテリアルの質感とは			●	●	●	
			3	マテリアルを知るためには			●	●	●	
			4	マテリアルの特徴とディティール【1】			●	●	●	
			5	マテリアルの特徴とディティール【2】			●	●	●	
			6	シーチングを知る			●	●	●	
			7	シフォンを知る			●	●	●	
			8	スムースを知る			●	●	●	
			9	バランスを意識してフォルムを作る			●	●	●	
			10	ジオメトリック			●	●	●	
			11	繊維の種類			●	●	●	
			12	テキスタイルの種類			●	●	●	
FD22	カラー【I】 基礎	海保 麻里子	1	入門 I	色の持つ役割		●	●	●	
			2		色の分類		●	●	●	
			3		色の体系・色の三属性【1】色相		●	●	●	
			4		色の三属性【2】明度		●	●	●	
			5		色の三属性【3】彩度		●	●	●	
			6		トーン		●	●	●	
			7	パーソナルカラー	似合う色を知ろう		●	●	●	
			8		似合う色の選び方～イエローベース～		●	●	●	
			9		似合う色の選び方～ブルーベース～		●	●	●	

	カラー【Ⅱ】 コーディネート	海保 麻里子	10	入門Ⅱ	色の持つイメージ【1】		●	●	●
			11		色の持つイメージ【2】		●	●	●
			12		色相が近いカラーコーディネート【1】		●	●	●
			13		色相が近いカラーコーディネート【2】		●	●	●
			14		色相が遠いカラーコーディネート		●	●	●
			15		トーンが近いカラーコーディネート		●	●	●
			16		トーンが遠いカラーコーディネート		●	●	●
			17		アクセントカラー		●	●	●
			BE30		色彩検定3級 受験対策	川島 彩子	1	色と光	
2	眼のしくみ			●			●	●	
3	混色			●			●	●	
4	色名			●			●	●	
5	色の心理的効果			●			●	●	
6	色の視覚効果(対比)			●			●	●	
7	色の視覚効果(同化・錯視)			●			●	●	
8	色彩と生活			●			●	●	
9	ファッションの色彩			●			●	●	
10	インテリアの色彩			●			●	●	
BE10	パーソナルス タイルング【都外 川】	都外川 八恵	1	スタイリングの地図帳		●	●	●	
			2	色の分析 テスト分類		●	●	●	
			3	似合う色パーソナルカラー編【1】		●	●	●	
			4	似合う色パーソナルカラー編【2】		●	●	●	
			5	似合う質感 パーソナルテクスチャー®編		●	●	●	
			6	パーソナルカラーの活用法		●	●	●	
			7	質感の分析・テスト分類		●	●	●	
			8	テスト分類の復習		●	●	●	
			9	似合う柄 パーソナルパターン®編【1】		●	●	●	
			10	似合う柄 パーソナルパターン®編【2】		●	●	●	
			11	似合う形パーソナルライン&シルエット®		●	●	●	
			12	色+質感+柄+形		●	●	●	
			13	色+質感+柄+形のテストミックスコーディネート		●	●	●	

▼ ファッションデザイン (描く・作る)

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
FD04	デザイン画の描き方-I 基礎	出原明子	1	ファッションデザインのためのイラストと道具説明	●	●	●	●
			2	正面ガイドラインと頭を描く	●	●	●	●
			3	正面 胴体を描く	●	●	●	●
			4	ベーシック正面 手、足を描く	●	●	●	●
			5	ベース製作 ベーシックボディ制作【4】手を描くときの考え方	●	●	●	●
			6	正面顔、ヘアスタイルを描く	●	●	●	●
			7	片足重心 ポージングのバリエーション	●	●	●	●
			8	ウォーキング ポージングのバリエーション	●	●	●	●
			9	ペン入れ	●	●	●	●
			10	服の絵を描く前に知っておきたい事	●	●	●	●
			11	ベーシックTシャツの下書き	●	●	●	●
			12	デザインTシャツの下書き	●	●	●	●
			13	タイトスカートの下書き	●	●	●	●
			14	ボリュームスカートの描き方	●	●	●	●
			15	Tシャツ×スカートへのペン入れ	●	●	●	●
			16	シャツの下書き	●	●	●	●
			17	パンツの下書き	●	●	●	●
			18	ワンピースの下書き	●	●	●	●
			19	テーラードジャケットの下書き	●	●	●	●
			20	トレンチコートの下書き	●	●	●	●
	34		着色準備と着色練習	●	●	●	●	
	35		色鉛筆 肌と髪の着色	●	●	●	●	
	36		ベーシックTシャツの着色	●	●	●	●	
	37		ボリュームスカートの着色	●	●	●	●	
	21		【コピック着色編】着色準備と着色練習		●	●	●	
	22		肌と髪の着色		●	●	●	
	23		ベーシックTシャツの着色		●	●	●	
	24		デザインTシャツの着色		●	●	●	
	25		タイトスカートの着色		●	●	●	
	26		ボリュームスカートの着色		●	●	●	
	27		シャツの着色		●	●	●	
	28		パンツの着色		●	●	●	
	29		ワンピースの着色		●	●	●	
	30		テーラードジャケットの着色		●	●	●	
	31		トレンチコートの着色		●	●	●	
	32		コピック補足 グラデーションの作り方		●	●	●	
	33		コピック補足 コピックのインク補充		●	●	●	
	38		アニメ系前編		●	●	●	
	39		アニメ系後編		●	●	●	
	40		ナチュラル系前編		●	●	●	
	41		ナチュラル系後編		●	●	●	
	42		モード系前編		●	●	●	
	43		モード系後編		●	●	●	
	44		ポイント 顔を描く時の考え方		●	●	●	
	57		レザー		●	●	●	
	58		ヒョウ柄		●	●	●	
	59		デニム		●	●	●	
	60		ローゲージニット		●	●	●	
	61		カモフラ柄		●	●	●	
	62		ファー		●	●	●	
	63		チェック		●	●	●	
	64		シースルー		●	●	●	
	65		レース		●	●	●	
	66		バックスタイルの下書き		●	●	●	
	67		デザイン画 下書き～着色まで一式		●	●	●	

FD05	デザイン画の描き方 -Ⅲメンズ	出原明子	45		正面 ガイドラインと頭を描く			●	●			
			46		正面 胴体を描く			●	●			
			47	メンズ		正面 手、足を描く			●	●		
			48	ベース製作		正面 顔、ヘアスタイルを描く			●	●		
			49			片足重心 ポーズのバリエーション			●	●		
			50			ウォーキング ポーズのバリエーション			●	●		
			51	メンズ		ニットカーディガンの下書き			●	●		
			52	下書き		裏毛パーカーの下書き			●	●		
			53			ジーンズの下書き			●	●		
			54	メンズ		ニットカーディガンの着色			●	●		
			55	着色		裏毛パーカーの着色			●	●		
			56			ジーンズの着色			●	●		
				デザイン画の描き方 -Ⅳハンガーイラスト		1		平絵とは何か？			●	●
						2	平絵準備	1/10レディースボディ制作 前編			●	●
						3		1/10レディースボディ制作 後編			●	●
						4		1/10 メンズボディ制作 前編			●	●
					5	1/10 メンズボディ制作 後編				●	●	
					6	メンズ・レディース共通 1/10ボディ展開				●	●	
					7	タイトスカート		タイトスカートの平絵 前編 前身			●	●
					8		タイトスカートの平絵 後編 後ろ身&解説			●	●	
					9	ベーシックTシャツ	ベーシックTシャツ フロントスタイル			●	●	
					10		ベーシックTシャツ バックスタイルと仕様			●	●	
					11		ベーシックTシャツ 解説			●	●	
					12	デザインTシャツ	デザインTシャツ フロントスタイル			●	●	
					13		デザインTシャツ バックスタイルと仕様			●	●	
					14		デザインTシャツ 解説			●	●	
					15	ベーシックシャツ	ベーシックシャツ フロントスタイル			●	●	
					16		ベーシックシャツ バックスタイルと仕様			●	●	
					17		ベーシックシャツ 解説			●	●	
					18	ボリュームスカート	ボリュームスカート フロントスタイル			●	●	
					19		ボリュームスカート バックスタイル			●	●	
					20		ボリュームスカート 解説			●	●	
					21	パンツ	パンツ フロントスタイル			●	●	
					22		パンツ バックスタイル			●	●	
					23		パンツ 解説			●	●	
					24	ワンピース	ワンピース フロントスタイル			●	●	
					25		ワンピース バックスタイル			●	●	
					26		ワンピース 解説			●	●	
					27	テーラードジャケット	テーラードジャケット フロントスタイル			●	●	
					28		テーラードジャケット フロントスタイル			●	●	
					29		テーラードジャケット バックスタイル			●	●	
					30		テーラードジャケット 解説			●	●	
					31	トレンチコート	トレンチコート フロントスタイル			●	●	
					32		トレンチコート フロントスタイル			●	●	
					33		トレンチコート バックスタイル			●	●	
					34		トレンチコート 解説			●	●	
			デザイン画の描き方 -Ⅴハンガーイラストメンズ		35	メンズ	ニットカーディガン フロントスタイル			●	●	
					36		ニットカーディガン バックスタイル			●	●	
					37		ニットカーディガン 解説			●	●	
					38		裏毛パーカー フロントスタイル			●	●	
					39		裏毛パーカー バックスタイル			●	●	
					40		裏毛パーカー 解説			●	●	
					41		ジーンズフロントスタイル			●	●	
					42		ジーンズバックスタイル			●	●	
					43		ジーンズ 解説			●	●	
					44		応用	平絵補足 総柄の表現方法			●	●

FD35	アイデアをデザインに落としこむ	山本拓	1	インプットしたらアウトプットしよう			●	●
			2	デザインはARTと工学を兼ね備えたもの			●	●
			3	どこまでがデザイン？何がデザイン？[1]			●	●
			4	どこまでがデザイン？何がデザイン？[2]			●	●
			5	デザインは当てはめるのではなく、はみ出すこと			●	●
			6	デザインを目的化する[1]			●	●
			7	デザインを目的化する[2]			●	●
			8	デザインを目的化する[3]			●	●
			9	デザインを目的化する[4]			●	●
			10	デザインを目的化する[5]			●	●
			11	実践デザイン[1]～ルールを知る～			●	●
			12	実践デザイン[2]～解体再構築～			●	●
			13	実践デザイン[3]～何フェチ？～			●	●
			14	実践デザイン[4]～アイテム構成～			●	●
			15	実践デザイン [5]～トップス～			●	●
			16	実践デザイン [6]～ボトムス～			●	●
			17	実践デザイン[7]～アイテムを成長させる～			●	●
			18	実践デザイン[8]～3ルックで1ラック～			●	●
			19	実践デザイン[9]～具体例～			●	●
			20	実践デザイン[10]～まとめ～			●	●
FD06	服のパターンの作り方【軽衣料】【I】基礎	柵木頼人	1	パターンについて	●	●	●	●
			2	道具の説明	●	●	●	●
			3	名称の説明	●	●	●	●
			4	採寸	●	●	●	●
			5	基礎 原型について	●	●	●	●
			6	ダーツについて	●	●	●	●
			7	ダーツ移動	●	●	●	●
			8	メンズパターン	●	●	●	●
			9	ダーツ移動 実技	●	●	●	●
		10	スカート	スカートの後原型	●	●	●	●
		11		スカートの前原型	●	●	●	●
		12		セミフレアスカート【1】	●	●	●	●
		13		セミフレアスカート【2】ダーツを一本にまとめる	●	●	●	●
		14		フレアスカート	●	●	●	●
		15		ギャザースカート	●	●	●	●
		16		ヨークスカート	●	●	●	●
		17		タイトスカート	●	●	●	●
		18		ハイウエストスカート	●	●	●	●
		19		ティアードスカート	●	●	●	●
		20		キュロットスカート【1】（後身頃）	●	●	●	●
		21	キュロットスカート【2】（前身頃）	●	●	●	●	
FD52	パターン基礎 I 【軽衣料】【講師:川勝】	川勝麻子	1	スカート原型の作成	●	●	●	●
			2	セミタイトスカート	●	●	●	●
			3	Aラインスカート	●	●	●	●
			4	Aラインスカート（ダーツの一本化）	●	●	●	●
			5	フレアスカート	●	●	●	●
			6	サーキュラースカート	●	●	●	●
			7	ベーシックギャザースカート	●	●	●	●
			8	フレアギャザースカート	●	●	●	●
			9	カープベルトギャザースカート	●	●	●	●
			10	ヨーク切替えスカート前編	●	●	●	●
			11	ヨーク切替えスカート後編	●	●	●	●
			12	ティアードスカート	●	●	●	●
			13	ゴアードスカート	●	●	●	●
			14	マーメイドスカート	●	●	●	●

FD06			15	ヨーク切替スカート [工業用パターンⅠ]	●	●	●	●			
			16	ヨーク切替スカート [工業用パターンⅡ]	●	●	●	●			
			17	ヨーク切替スカート [工業用パターンⅢ]	●	●	●	●			
			18	スカート裏地	●	●	●	●			
			19	ストレートパンツ	●	●	●	●			
			20	ストレートパンツ [工業用パターンⅠ]	●	●	●	●			
			21	ストレートパンツ [工業用パターンⅡ]	●	●	●	●			
			22	ストレートパンツ [工業用パターンⅢ]	●	●	●	●			
			23	ワイドパンツ [ウエスト後のみゴム入りⅠ]	●	●	●	●			
			24	ワイドパンツ [ウエスト後のみゴム入りⅡ]	●	●	●	●			
			25	カーブベルトパンツ [Ⅰ]	●	●	●	●			
			26	カーブベルトパンツ [Ⅱ]	●	●	●	●			
					22	パンツ	パンツストレート原型【1】(前身頃)		●	●	●
					23		パンツストレート原型【2】(前身頃)		●	●	●
					24		パンツストレート原型【3】(後身頃)		●	●	●
					25		パンツストレート原型【4】(後身頃)		●	●	●
					26		パンツのシルエット操作		●	●	●
					27		サルエルパンツ		●	●	●
					28		腰のシームポケットの工業パターン		●	●	●
					29		部分パターン 前開きの工業パターン		●	●	●
					30		ノースリーブワンピース【1】(後身頃)		●	●	●
					31	ノースリーブワンピース【2】(前身頃)		●	●	●	
					32	ノースリーブワンピース【3】(展開)		●	●	●	
					33	ワンピース	ウエスト切替のワンピース【1】(後身頃)		●	●	●
					34		ウエスト切替のワンピース【2】(前身頃)		●	●	●
					35		ウエスト切り替のワンピース【3】(展開)		●	●	●
		36	ウエスト切り替のワンピース【4】(袖)		●		●	●			
		37	シャツ	ステンカラーシャツ【1】(後身頃)		●	●	●			
		38		ステンカラーシャツ【2】(前身頃)		●	●	●			
		39		ステンカラーシャツ【3】(衿)		●	●	●			
		40		ステンカラーシャツ【4】(半袖)		●	●	●			
		41		ステンカラーシャツ【5】(後身頃)		●	●	●			
		42		タイトシャツ【1】(前身頃)		●	●	●			
		43		タイトシャツ【2】(衿)		●	●	●			
		44	タイトシャツ【3】(袖)①		●	●	●				
		45	タイトシャツ【4】(袖)②		●	●	●				
		46	カラー(襟)	スタンドカラー【1】		●	●	●			
		47		ステンカラー【2】(2種類)		●	●	●			
		48		台衿付きシャツカラー		●	●	●			
		49		フラットカラー		●	●	●			
		50		セーラーカラー		●	●	●			
		51		フード		●	●	●			
		52		テラードカラー【1】		●	●	●			
		53	テラードカラー【2】		●	●	●				
		54	カラー(襟)	オープンカラー		●	●	●			
		55		ショールカラー【1】		●	●	●			
		56		ショールカラー【2】		●	●	●			
		57	スリーブ(袖)	シェイプドスリーブ		●	●	●			
		58		ベルスリーブ		●	●	●			
		59		袖山にギャザーを入れる		●	●	●			
		60		パフスリーブ		●	●	●			
		61		タックスリーブ		●	●	●			
		62		2枚袖【1】		●	●	●			
		63		2枚袖【2】		●	●	●			
		64		ドロップスリーブ		●	●	●			
		65		ラグランスリーブ(後ろ見頃)		●	●	●			
		66		ラグランスリーブ(前見頃)		●	●	●			
		67	トワフル	トワフルの作り方		●	●	●			

服のパターン
の作り方
軽衣料【Ⅱ】

柵木
頼人

FD07	服のパターンの作り方【重衣料】	柵木 頼人	1	ジャケット	ジャケット原型の作り方(後身頃)			●	●	
			2	ジャケット	ジャケット原型の作り方(前身頃)			●	●	
			3			サイズ展開【1】			●	●
			4			サイズ展開【2】			●	●
			5			サイズ展開【3】			●	●
			6			テラードカラー			●	●
			7	ジャケット	袖山のひき方				●	●
			8		袖を作る【1】				●	●
			9		袖を作る【2】				●	●
			10		袖を作る【3】				●	●
			11		ジャケット 袖の振りの展開				●	●
			12		ジャケット 表衿と見返しの展開				●	●
			13		袖裏地パターン				●	●
			14		後身頃【1】				●	●
			15		後身頃【2】				●	●
			16		前身頃【1】				●	●
			17		前身頃【2】				●	●
			18	コート	身頃まとめ				●	●
			19		衿				●	●
			20		衿の展開				●	●
			21		袖【1】				●	●
			22		袖【2】				●	●
			23		袖【3】				●	●
FD08	服のパターンの作り方【メンズ】	柵木 頼人	1	基礎	メンズパターン原型【1】			●	●	
			2	基礎	メンズパターン原型【2】			●	●	
			3	基礎	メンズパターン原型【3】			●	●	
			4	基礎	メンズ原型 (ウェストダーツ分量)				●	●
			5		メンズパンツ原型 (前パンツ)【1】				●	●
			6		メンズパンツ原型 (前パンツ)【2】				●	●
			7		メンズパンツ原型 (後パンツ)【1】				●	●
			8		メンズパンツ原型 (後パンツ)【2】				●	●
			9		メンズブルゾン 後見頃				●	●
			10		メンズブルゾン 前見頃				●	●
			11	ブルゾン	身頃ポケットと見返し				●	●
			12		袖【1】				●	●
			13		袖【2】				●	●
			14		衿リブ 裾リブ				●	●
FD46	服のパターンの作り方【応用】	柵木 頼人	1		ワイドパンツ[ウエスト]			●	●	
			2		ワイドパンツ[展開]			●	●	
			3		ワイドパンツ[カーブベルト]			●	●	
			4		ワイドパンツ[ダーツ操作]			●	●	
			5		2タック[展開]			●	●	
			6		2タック[タック処理]			●	●	
			7		ジョガーパンツ			●	●	
			8		スキニーパンツ【1】シルエット			●	●	
			9		スキニーパンツ【2】カーブベルトと股ぐり			●	●	
			10		パンツの前開きとウエストベルト			●	●	
			11		縫い代処理			●	●	
			12		ハイウエストパンツ			●	●	
			13		ラッピングパンツ			●	●	
BE11	ファッションリメイク	佐分利 真	1		手縫い・玉留め・並縫い・返し縫い		●	●	●	
			2		ミシン・上糸・下糸・布を軽く支える		●	●	●	
			3		リメイクデザインとは		●	●	●	
			4		大きめのスウェットを使ってリメイクする		●	●	●	
			5		薄手のスウェットを使ってリメイクする		●	●	●	
			6		大きめのTシャツを使ってリメイクする		●	●	●	

FD09	服の作り方／ ソーイング 【軽衣料】【Ⅰ】 基礎	戸村 優香	1	基礎	ミシンの使い方	●	●	●	●
			2		ロックミシンの使い方	●	●	●	●
			3		生地地の直し	●	●	●	●
			4		裁断	●	●	●	●
			5		芯貼り	●	●	●	●
			6		コンシールファスナーのつけ方	●	●	●	●
			7		エロンファスナーのつけ方	●	●	●	●
			8		ボタンホールの作り方	●	●	●	●
			9		ボタンつけ・流しまつり・奥まつり	●	●	●	●
			10	カバン	クラッチバック【持ち手をつける】	●	●	●	●
			11		クラッチバック【ファスナーつけ】	●	●	●	●
			12		ポーチ【説明 ハンドル作り】	●	●	●	●
			13		ポーチ【ファスナーつけ】	●	●	●	●
			14	ポーチ【側面つけ】	●	●	●	●	
			15	スカート	スカート制作準備	●	●	●	●
			16		ダーツ、脇縫いの仕方	●	●	●	●
			17		ファスナーの付け方	●	●	●	●
			18		ウエストベルトの付け方	●	●	●	●
			19	裾上げ、ホック付け&スカート完成	●	●	●	●	
	20		パンツ	パンツ制作準備		●	●	●	
	21			前ポケットの縫い方		●	●	●	
	22			ダーツ、パッチポケットのつけ方		●	●	●	
	23			脇縫い、フライフロント		●	●	●	
	24			フライフロント完成		●	●	●	
	25			ベルトループの作り方		●	●	●	
	26			ウエストベルトの縫い方		●	●	●	
	27		ボタンホール、ボタンつけ&パンツ完成		●	●	●		
	28		ワンピース	ワンピース制作準備		●	●	●	
	29			伸び止めテープ ダーツ 肩線を縫う		●	●	●	
	30			見返しと身頃を縫い付け方		●	●	●	
	31			ファスナーつけ方		●	●	●	
	32			裏コバ、脇の縫い方		●	●	●	
	33		裾を上げ、スプリングホックの付け方		●	●	●		
	34		シャツ	シャツ制作準備		●	●	●	
	35			ポケットつけ、前立て		●	●	●	
	36			肩ヨーク付け、裾上げの仕方		●	●	●	
	37			剣ボロの作り方、タックの付け方		●	●	●	
	38			袖の付け方		●	●	●	
	39			身頃縫い、カフスの付け方		●	●	●	
	40			衿の作り方		●	●	●	
	41			台衿と身頃の縫い方		●	●	●	
	42			ボタンホール、ボタン		●	●	●	
	服の作り方／ ソーイング 【軽衣料】【Ⅱ】		1	ジャケット	ジャケット製作準備			●	●
		2	縫い代始末 バイヤステープの作り方				●	●	●
		3	身頃作成、肩つけ				●	●	●
		4	後中心はぎ、見返しの作成				●	●	●
		5	衿つけ 見返しと身頃				●	●	●
		6	身返し端をパイピング、ポケット作り				●	●	●
		7	身頃にポケットをつける				●	●	●
		8	表の身頃と見返しの合体【1】				●	●	●
		9	表の身頃と見返しの合体【2】				●	●	●
		10	裾のパイピング、衿ぐりどめ				●	●	●
		11	袖づくり				●	●	●
		12	ジャケットに袖付け				●	●	●
		13	アームホールのパイピング				●	●	●
		14	袖口と裾の始末				●	●	●
		15	仕上げ				●	●	●

FD10

服の作り方／
ソーイング
【重衣料】高橋
由美

16		ブルゾン製作準備			●	●
17		ポケットつけ【1】			●	●
18		ポケットつけ【2】			●	●
19		ポケットつけ【3】			●	●
20		肩ハギ・袖付け			●	●
21		脇ハギ・ステッチ			●	●
22	ブルゾン	見返し作り			●	●
23		リブ作り			●	●
24		ファスナー付けの為にパーツつなぎ			●	●
25		ファスナーと衿の仮づけ			●	●
26		ファスナーつけ 本縫い			●	●
27		衿のリブつけ			●	●
28		裾のリブつけ			●	●
29		ブルゾン仕上げ ステッチ、ボタンの付け方			●	●
30		トレンチコート 導入			●	●
31		背ヨーク ガンパッチ 部分縫い			●	●
32		身頃の切り替え 縫合せ（ハギ）			●	●
33		脇の縫合せ（ハギ） ポケットの下準備			●	●
34		ポケット作り【1】			●	●
35		ポケット作り【2】			●	●
36		ポケット仕上げ			●	●
37		トレンチコート 袖作り			●	●
38		ベルト通し作り			●	●
39		パンツ タブ作り			●	●
40		後ろ中心とパンツ作成			●	●
41		袖つけ			●	●
42	トレンチコート	肩縫い			●	●
43		見返し付け			●	●
44		裾始末とステッチ			●	●
45		衿作成			●	●
46		衿付け			●	●
47		袖口の始末と見返し裏始末			●	●
48		ベルト作り【1】			●	●
49		ベルト作り【2】			●	●
50		肩章作り			●	●
51		チンウォーマー作り			●	●
52		袖口ベルト作成			●	●
53		ベルト通し作成			●	●
54		ボタンホール ボタンつけ バックル			●	●
55		はとめ総仕上げ			●	●
56	裏地の 付け方	キセ作り			●	●
57	(ジャケット)	身頃と裏を縫い合わせる			●	●
58		仕上げ 裾始末 袖口の合わせ方			●	●
1		基礎			●	●
2		繊維【1】（天然繊維）			●	●
3		繊維【2】（化学繊維）			●	●
4		布帛（織組織）			●	●
5		ニット			●	●
6		糸			●	●
		素材の行程（先染めと後染め）			●	●

FD11	素材を知る	久保典子	7		ダメージ加工 フリンジ加工		●	●	●
			8		フリース加工		●	●	●
			9		オパール加工		●	●	●
			10		スラッシュキルト		●	●	●
			11		シルクスクリーン1		●	●	●
			12	素材加工	シルクスクリーン2		●	●	●
			13		フリーレース		●	●	●
			14		ニードルパンチ		●	●	●
			15		フェルト【1】		●	●	●
			16		フェルト【2】		●	●	●
			17		染色【1】（ムラ染め）		●	●	●
			18		染色【2】（紅茶染め）		●	●	●
FD25	マテリアル	島田朋子	1		マテリアルを学ぶ意味		●	●	●
			2		マテリアルの質感とは		●	●	●
			3		マテリアルを知るためには		●	●	●
			4		マテリアルの特徴とディティール【1】		●	●	●
			5		マテリアルの特徴とディティール【2】		●	●	●
			6		シーチングを知る		●	●	●
			7		シフォンを知る		●	●	●
			8		スムースを知る		●	●	●
			9		バランスを意識してフォルムを作る		●	●	●
			10		ジオメトリック		●	●	●
			11		繊維の種類		●	●	●
			12		テキスタイルの種類		●	●	●
FD22	カラー【I】 基礎	海保麻里子	1	入門Ⅰ	色の持つ役割	●	●	●	●
			2		色の分類	●	●	●	●
			3		色の体系・色の三属性【1】色相	●	●	●	●
			4		色の三属性【2】明度	●	●	●	●
			5		色の三属性【3】彩度	●	●	●	●
			6		トーン	●	●	●	●
			7		パーソナル カラー	似合う色を知ろう	●	●	●
	8	似合う色の選び方～イエローベース～	●	●		●	●		
	9	似合う色の選び方～ブルーベース～	●	●		●	●		
	カラー【II】 コーディネート	海保麻里子	10	入門Ⅱ	色の持つイメージ【1】		●	●	●
			11		色の持つイメージ【2】		●	●	●
			12		色相配色 色相が近いカラーコード		●	●	●
			13		色相配色 色相が近いカラーコード		●	●	●
			14		色相配色 色相が遠いカラーコード		●	●	●
			15		トーン配色 トーンが近いカラーコード		●	●	●
			16		トーン配色 トーンが遠いカラーコード		●	●	●
			17		アクセントカラー		●	●	●
ブランドビジネス			1	ブランド 企画	ブランド企画の流れ		●	●	●
			2		ファッション情報の流れを予測		●	●	●
			3		ブランドコンセプト立案の流れ		●	●	●
			4		ブランドの顧客設定を決める流れ		●	●	●
			5		ブランドイメージとなるスタイリングを決める流れ		●	●	●
			6		生産計画の流れと設定事項		●	●	●
			7		ファッションロジスティックの現状とこれから		●	●	●
			8		ブランドの販売先とマーチャンドライジング		●	●	●
			9	ブランディング	ブランドの意味と達成目標		●	●	●
			10		ファッションブランドの価値と条件		●	●	●
			11		ブランド顧客の設定とベネフィットの創出		●	●	●
			12		ブランド名とロゴについての考え方		●	●	●
			13		ブランドを続けるための考え方		●	●	●

FD13	【Ⅰ】 ブランド・ショップ プ立ち上げ	加藤 信之	14	ショップ 出店	店舗開店までの流れ		●	●	●			
			15		ショップコンセプトの立案と差別化ポイント創出		●	●	●			
			16		ショップコンセプト設定の流れ		●	●	●			
			17		品揃えの考え方		●	●	●			
			18		仕入先選択と取り組みポイント		●	●	●			
			19		出店地で変わる条件		●	●	●			
			20		年間販売計画のポイントと売場構成の流れ		●	●	●			
			21		店舗条件の契約から開店までの流れ		●	●	●			
			22		店舗運営のシステムとスタッフ雇用の流れ		●	●	●			
			23		開業から運用までの資金ポイント		●	●	●			
			24		イメージ 戦略	イメージ戦略の立案ポイントと流れ		●	●	●		
			25			イメージ戦略の意味とシステム		●	●	●		
			26			イメージをあげる社会的価値		●	●	●		
			27	ブランドイメージの訴求ポイント			●	●	●			
			28	企業の社会的価値とブランディングの関係			●	●	●			
			ブランドビジネス 【Ⅱ】 商品企画 ・著作権	出原 明子	著作権 基礎	29	著作権の現状とオープンソースの考え方			●	●	
						30	ファッション商品の著作権確認の考え方			●	●	
						31	著作権問題				●	●
						32	店舗BGMで売上が変わる現実				●	●
						33	ファッション業界の音響利用				●	●
						34	ラインシートについて				●	●
				久保 典子	商品企画	35	素材の種類				●	●
						36	春夏、秋冬の素材				●	●
						37	アイテム素材【1】					●
						38	アイテム素材【2】(ボトム)					●
						39	アイテム素材【3】(ジャケット、コート)					●
						40	アイテム素材【4】(カットソー)					●
						41	附属					●
	出原 明子	工場発注		工場へのサンプル依頼 職出し				●	●			
	FD14	ブランドビジネス 【Ⅲ】 ブランド独立の ために必要な事	坂部 三樹郎	1	今のアパレル産業と'ファッション'との関係		●	●	●			
				2	大手企業と独立する若手		●	●	●			
				3	自分でできる新しい展示会やPR		●	●	●			
				4	デザイナーとお客さんとの関係性		●	●	●			
				5	これからのデザイナーが求められる新たな人間像開発		●	●	●			
	FD15	ビジュアル デザインスキル	秋本 英之	Illustrator 基礎	1	PC導入		●	●	●		
					2	図形の描き方		●	●	●		
					3	図形応用		●	●	●		
					4	図形実践		●	●	●		
					5	文字設定とフォントについて		●	●	●		
					6	ステッカーの作り方		●	●	●		
					7	線と曲線の描き方		●	●	●		
					8	山と谷		●	●	●		
9					猫のトレース(図案作成)		●	●	●			
10					覚えておく便利な操作		●	●	●			
11					いろいろなウィンドウパレットの使い方		●	●	●			
12					色調補正について		●	●	●			
13					基本概念について		●	●	●			
14					素材の切り抜き		●	●	●			
15					画像の簡単な合成		●	●	●			
16					色つけ		●	●	●			
17					デザイン画への色付け【1】		●	●	●			
18					デザイン画への色付け【2】		●	●	●			
19					レタッチ		●	●	●			
20					色を変える(色域指定)		●	●	●			
21					カラージュ デジタル【1】		●	●	●			
22					カラージュ デジタル【2】		●	●	●			

FD16	ビジュアル デザインスキル 【ハンガー イラスト】	佐藤 大祠	ハンガー イラスト	1	ハンガーイラストの基礎			●	●
				2	Tシャツ【1】			●	●
				3	Tシャツ【2】			●	●
				4	フードパーカー【1】			●	●
				5	フードパーカー【2】			●	●
				6	フードパーカー【3】			●	●
				7	パーツ			●	●
		佐藤 大祠	ハンガー イラスト	8	スカート【1】			●	●
				9	スカート【2】			●	●
				10	ジャケット【1】			●	●
				11	ジャケット【2】			●	●
				12	ジャケット【3】			●	●
				13	ジャケット【4】			●	●
				14	シャツ 前身頃			●	●
				15	シャツ 細かいディテールを描く			●	●
				16	開いている部分を描く			●	●
				17	後ろ側も描いて色をつけてみる			●	●

▼ ファッションビジネス

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
FD24	ファッションマーケティング	米良佳代子	1	ファッションとは？	●	●	●	●
			2	ファッションとは？のワード集	●	●	●	●
			3	ファッションのジャンル	●	●	●	●
			4	ファッションのジャンルのワード集	●	●	●	●
			5	スタイリストの仕事の種類	●	●	●	●
			6	スタイリストの仕事の種類ワード集	●	●	●	●
			7	ベーシックテイスト	●	●	●	●
			8	ベーシックテイストのワード集	●	●	●	●
			9	コラージュ手法	●	●	●	●
			10	シルエットラインのワード集	●	●	●	●
			11	プレゼンテーションとは？	●	●	●	●
			12	首まわり、肩まわり、袖口のワード集	●	●	●	●
			13	コレクション分析	●	●	●	●
			14	色についてのワード集	●	●	●	●
			15	ターゲット・オケーション	●	●	●	●
			16	ファッションで使うワード集	●	●	●	●
			17	コンセプトとは？	●	●	●	●
FD12	MD/マーケティング	加藤信之	1	アパレルの生産原価構成		●	●	●
			2	生産ロスの考え方と算入方法		●	●	●
			3	アパレル品の原価項目		●	●	●
			4	原価の算出と原価の種類		●	●	●
			5	材料費・労務費・経費の項目		●	●	●
			6	生産原価を変える方法		●	●	●
			7	同一定価品でも原価が同じとはならない理由		●	●	●
FD18	ファッションビジネス分析手法	加藤信之	1	トレンド分析の種類		●	●	●
			2	リサーチの方法と注意点		●	●	●
			3	トレンドの2区分と情報源の区分		●	●	●
			4	ブームとファッションの意味と特徴		●	●	●
			5	流行表現のポイントと特徴		●	●	●
			6	ブランドのポジション対比		●	●	●
			7	流行色の構成と系統分類		●	●	●
			8	テイスト分析の考え方と表の作り方		●	●	●
			9	コンサバティブな人達の表現ポイント		●	●	●
			10	コンテンポラリーな人達の表現ポイント		●	●	●
			11	アドバンストな人達の表現ポイント		●	●	●
			12	マインド別ファッション表現		●	●	●
			13	ペルソナ分析の意味		●	●	●
			14	ペルソナ分析の方法		●	●	●
			15	ターゲット別の購買特性		●	●	●
			16	アパレルの3C分析の意味		●	●	●
			17	アパレル業でのS T P分析の活用方法		●	●	●
			18	ポジショニングの意味と設定方法		●	●	●
			19	ファッションのポジショニング設定		●	●	●
			20	ファッションをトレンドと価格		●	●	●
			21	テイストとデザインでポジショニングする方法		●	●	●
			22	ライフスタイル分析と購買行動の分析		●	●	●
			23	ライフスタイル		●	●	●
			24	マインド分類とテイスト分類		●	●	●
			25	生活の場面別ファッション		●	●	●
			26	マーケティングの構造とシステム		●	●	●
			27	マーケティング		●	●	●
			28	立地で変化するマーケティングポイント		●	●	●
			29	商品特性で変わるマーケティングポイント		●	●	●
				価格区分で変わるマーケティングポイント		●	●	●
				情報発信の方法で変わるマーケティングポイント		●	●	●

FD13	ブランドビジネス【I】 ブランド・ショップ プ立上げ	藤原 大朗	30		メディアとは		●	●	●	
			31		マスメディア		●	●	●	
			32		ネットワークメディア		●	●	●	
			33	メディア 分析		パーソナルメディア		●	●	●
			34		テレビ・ラジオ（音声、動画配信）		●	●	●	
			35		新聞・雑誌		●	●	●	
			36		インターネット		●	●	●	
		37		メディアの今後		●	●	●		
		加藤 信之	消費行動	38		消費行動を取り巻く変化		●	●	●
				39		ブランド品への消費行動の変化		●	●	●
				40		消費行動の多様化と買い控え		●	●	●
				41		消費欲求を喚起する方法		●	●	●
				42		クラスターによる消費行動の変化		●	●	●
				43		消費行動へのアクションプラン		●	●	●
			デジタル マーケティング	44		デジタルマーケティングの今		●	●	●
				45		ベネフィットとコモディティ		●	●	●
				46		消費行動の変化		●	●	●
				47		イノベーター理論とキャズム		●	●	●
				48		バイラルマーケティング		●	●	●
				49		Web市場における販売手法の特徴		●	●	●
				50		これからのデジタルマーケティング		●	●	●
		加藤 信之	ブランド 企画	1		ブランド企画の流れ		●	●	●
				2		ファッション情報の流れを予測		●	●	●
				3		ブランドコンセプト立案の流れ		●	●	●
				4		ブランドの顧客設定を決める流れ		●	●	●
				5		ブランドイメージとなるスタイリングを決める流れ		●	●	●
				6		生産計画の流れと設定事項		●	●	●
	7				ファッションロジスティックの現状とこれから		●	●	●	
	8				ブランドの販売先とマーチャンダイジング		●	●	●	
	ブランディング		9		ブランドの意味と達成目標		●	●	●	
			10		ファッションブランドの価値と条件		●	●	●	
			11		ブランド顧客の設定とベネフィットの創出		●	●	●	
			12		ブランド名とロゴについての考え方		●	●	●	
			13		ブランドを続けるための考え方		●	●	●	
	ショップ 出店	14		店舗開店までの流れ		●	●	●		
		15		ショップコンセプトの立案と差別化		●	●	●		
		16		ショップコンセプト設定の流れ		●	●	●		
		17		品揃えの考え方		●	●	●		
		18		仕入先選択と取り組みポイント		●	●	●		
		19		出店地で変わる条件		●	●	●		
		20		年間販売計画のポイントと売場構成		●	●	●		
	イメージ戦略	21		店舗条件の契約から開店		●	●	●		
		22		店舗運営のシステムとスタッフ雇用		●	●	●		
		23		開業から運用までの資金ポイント		●	●	●		
		24		イメージ戦略の立案ポイント		●	●	●		
		25		イメージ戦略の意味とシステム		●	●	●		
		26		イメージをあげる社会的価値		●	●	●		
		27		ブランドイメージの訴求ポイント		●	●	●		
		28		企業の社会的価値とブランディングの関係		●	●	●		

	ブランドビジネス 【Ⅱ】商品企画・著作権	出原 明子	29	著作権基礎	著作権の現状とオープンソースの考え方			●	●
			30		ファッション商品の著作権確認の考え方			●	●
			31		ファッションの著作問題			●	●
			32		店舗BGMで売上が変わる現実			●	●
			33		ファッション業界の音響利用			●	●
		久保典子	34	商品企画	ラインシートについて			●	●
			35		素材の種類			●	●
			36		春夏、秋冬の素材			●	●
			37		アイテム素材【1】(シャツブラウスとワンピース)			●	●
			38		アイテム素材【2】(ボトム)			●	●
			39		アイテム素材【3】(ジャケット、コート)			●	●
出原 明子	工場発注	40	アイテム素材【4】(カットソー)			●	●		
		41	附属			●	●		
FD14	ブランドビジネス 【Ⅲ】 ブランド独立のために必要な事	坂部三樹郎	42	工場発注	工場へのサンプル依頼 職出し			●	●
			1		今のアパレル産業とファッションとの関係		●	●	
			2		大手企業と独立する若手		●	●	
			3		自分でできる新しい展示会やPR		●	●	
			4		デザイナーとお客さんとの関係性		●	●	
5	これからのデザイナーが求められる新たな人間像開発		●		●				
FD19	店舗企画【Ⅰ】 コンセプトおカネ プロモバイイング	加藤 信之	基礎	1	店舗に関わる数値			●	●
				2	売り場の運営に役立つ係数			●	●
				3	年間販売予算の考え方を理解する			●	●
				4	開業資金と運転資金の予算を理解する			●	●
		佐藤大祠	コンセプトメイキング	5	コンセプトメイキング			●	●
				6	マーケットリサーチの必要性			●	●
				7	ターゲット分析 ロケーション分析			●	●
				8	洋服のテイストと展開アイテムを考えて見る			●	●
				9	メーカー(ブランド)と商品を調べて見る			●	●
				10	メーカー、卸売、小売、消費者/粗利、純利			●	●
		佐藤大祠	おカネ	11	卸売掛け率/粗利、純利			●	●
				12	店の広さ坪と平方メートルの概念			●	●
				13	損益分岐点【1】			●	●
				14	損益分岐点【2】			●	●
				15	損益分岐点【3】			●	●
				16	損益分岐点から導き出されるFACE在庫			●	●
		佐藤大祠	コンセプトとおカネ	17	FACE在庫を考えたレイアウト(平面図)【1】			●	●
				18	FACE在庫を考えたレイアウト(平面図)【2】			●	●
				19	ディスプレイ演出を考えてみる			●	●
				20	まとめ			●	●
				21	オープン前の必要な備品項目			●	●
22	セールスプロモーションを考える【1】					●	●		
加藤 信之	セールスプロモーション &販売計画	23	セールスプロモーションを考える【2】			●	●		
		24	年間販売計画を考える【1】			●	●		
		25	年間販売計画を考える【2】			●	●		
		26	売上、仕入、在庫の3つの関係性			●	●		
FD19	店舗企画【Ⅰ】 コンセプトおカネ プロモバイイング	加藤 信之	バイイング	27	商品仕入れの方法と仕入れ取引の条件			●	●
				28	商品で変わる取引条件			●	●
				29	部門構成で変わる業態			●	●
				30	商品の3区分			●	●
				31	バイイング用語を理解する			●	●
				32	商品役割分担ト品揃えの目的を理解する			●	●
		加藤 信之	VMD	33	VMDの意味			●	●
				34	ディスプレイの大切さ			●	●
				35	VMD企画立案の流れ			●	●
				36	CI、SI、CS、を考慮したVMD			●	●
				37	空間構成の方法			●	●
				38	展示の際の基本テクニック			●	●
				39	共感を得るVMDのシステム			●	●

	店舗企画【Ⅱ】 事業計画書作成	加藤 信之	40		事業計画を作る前に考える事			●	●
			41		フィージビリティ・スタディ			●	●
			42		事業計画の確認事項			●	●
			43	事業計画の 作り方	事業計画の内容			●	●
			44		アパレル小売の業事業計画			●	●
			45		アパレルブランドの事業計画			●	●
			46		ネットショップの事業計画			●	●
47	事業計画のまとめ				●	●			
GI07	VMD	石橋 紀子	1		VMDの必要性とその力 [1]				●
			2		VMDの必要性とその力 [2]				●
			3		VMDの必要性とその力 [3]				●
			4		店舗運営におけるVMDのポジション				●
			5		VMDの表現の流れ [1]				●
			6		VMDの表現の流れ [2]				●
			7		VMDの表現の流れ [3]				●
			8		回遊性の良い売場レイアウトの作り方				●
			9		商品陳列の基本				●
			10		陳列方法の種類とポイント				●
			11		棚割り設計 (フェイスング)				●
			12		入店・再来店率を上げるV P 企画とテクニック				●
			13		スタイリング基本構成とテクニック				●
			14		お客様に衝動買いを起こさせる色の力				●
			15		カラーコーディネーションの活用				●
			16		買いたくなるP O Pの作り方				●
			17		VMDの仕上げは「照明計画」				●
			18		ショップのVMD企画				●
FD20	プロモーション	藤原 大朗	1	SNS	SNSとは何か	●	●	●	●
			2		Twitter	●	●	●	●
			3		Facebook	●	●	●	●
			4		Instagram	●	●	●	●
			5		LINE	●	●	●	●
			6		その他SNS	●	●	●	●
			7		SNSまとめ	●	●	●	●
			8	パブリシティ	パブリシティとは	●	●	●	●
			9		フリーパブリシティ	●	●	●	●
			10		ペイドパブリシティ	●	●	●	●
			11		プレスリリース	●	●	●	●
			12		プレスリリースの制作のポイント	●	●	●	●
13	ニュース	●	●		●	●			
14	編集記事	●	●	●	●				
15	イベント企画	ショップインショップ	●	●	●	●			
16		ポップアップショップ	●	●	●	●			
17		展示会・受注会	●	●	●	●			
18		ファッションショー	●	●	●	●			
19		レセプション	●	●	●	●			
20		オールナイトイベント	●	●	●	●			

FD26	プレスワーク	大井 宗太郎	1	プレスって何？		●	●	●
			2	プレスが関わる業務		●	●	●
			3	パブリシティと広告の違い		●	●	●
			4	広告メディアの研究		●	●	●
			5	何と言ってもファッション雑誌		●	●	●
			6	プレスリリースの書き方		●	●	●
			7	メディアキャラバン		●	●	●
			8	プレス発表		●	●	●
			9	取材対応		●	●	●
			10	SNSで発信しよう		●	●	●
			11	商品リリース		●	●	●
			12	プレスに必要なスキル		●	●	●
			13	コミュニケーション能力		●	●	●
			14	トレンドを知る		●	●	●
			15	スタイリングのテーマ		●	●	●
			16	プレスワークのまとめ		●	●	●
FD39	SNSマーケティング 【I】基礎	石井 リナ	1	SNSマーケティングを考える上で重要なこと		●	●	●
			2	SNSを取り巻く環境		●	●	●
			3	SNS別の特長		●	●	●
			4	Instagramの運用方法		●	●	●
			5	SNSの今後		●	●	●
			6	Roots		●	●	●
FD40	SNSマーケティング【II】 SNS活用について	生駒 幸恵	1	BAROQUE JAPAN LIMITED		●	●	●
			2	SNS活用～ツイッター編[1]～		●	●	●
			3	SNS活用～ツイッター編[2]～		●	●	●
			4	SNS活用～Instagram編[1]～		●	●	●
			5	SNS活用～Instagram編[2]～		●	●	●
			6	SNS活用～Instagram編[3]～		●	●	●
			7	SNS活用まとめ（ツイッター・インスタ・FB）		●	●	●
			8	インフルエンサー活用方法		●	●	●
			9	SNSを活用したプロデューサー育成方法		●	●	●
			10	セルフブランディング		●	●	●
			11	Roots		●	●	●
FD27	CHRISTIAN DADAの世界	森川 マサリ	1	Profile = 森川マサリ				●
			2	Proffile = CHRISTIAN DADA				●
			3	Designer = 森川マサリ				●
FD28	"QUOTATION" FASHION ISSUE ファッションディレクター 麥田氏が語る WRITTEN AFTER WARDS デザイナー山縣良和氏	麥田 俊一	1	イントロダクション（東京ファッション）				●
			2	僕は0点				●
			3	動物たちの恩返し				●
			4	飛翔				●
			5	まとめ&Q&A				●

FD15	ビジュアル デザインスキル	秋本 英之	Illustrator 基礎	1	PC導入		●	●	●
				2	図形の描き方		●	●	●
				3	図形応用		●	●	●
				4	図形実践		●	●	●
				5	文字設定とフォントについて		●	●	●
				6	ステッカーの作り方		●	●	●
				7	線と曲線の描き方		●	●	●
				8	山と谷		●	●	●
				9	猫のトレース（図案作成）		●	●	●
				10	覚えておくと便利な操作		●	●	●
				11	いろいろなウィンドウパレットの使い方		●	●	●
				12	色調補正について		●	●	●
				13	基本概念について		●	●	●
				14	素材の切り抜き		●	●	●
				15	画像の簡単な合成		●	●	●
				16	色つけ		●	●	●
				17	デザイン画への色付け【1】		●	●	●
				18	デザイン画への色付け【2】		●	●	●
				19	レタッチ		●	●	●
				20	色を変える（色域指定）		●	●	●
				21	カラージュ デジタル【1】		●	●	●
				22	カラージュ デジタル【2】		●	●	●
FD16	ビジュアルデザイ ンスキル 【ハンガーイラス ト】	佐藤 大祠	ハンガーイ ラスト	1	ハンガーイラストの基礎			●	●
				2	Tシャツ【1】			●	●
				3	Tシャツ【2】			●	●
				4	フードパーカー【1】			●	●
				5	フードパーカー【2】			●	●
				6	フードパーカー【3】			●	●
				7	パーツ			●	●
				8	スカート【1】			●	●
				9	スカート【2】			●	●
				10	ジャケット【1】			●	●
				11	ジャケット【2】			●	●
				12	ジャケット【3】			●	●
				13	ジャケット【4】			●	●
				14	シャツ 前身頃			●	●
				15	シャツ 細かいディテールを描く			●	●
				16	開いている部分を描く			●	●
				17	後ろ側も描いて色をつけてみる			●	●

▼ 発想・クリエイション

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
FD03	ファッション デザイン発想	HACHI	1	ファッションと印象	●	●	●	●
			2	テーマ・コンセプトとは	●	●	●	●
			3	マインドマップ	●	●	●	●
			4	コラージュ【1】拡大縮小 色や濃度	●	●	●	●
			5	コラージュ【2】デザイン違い、性別違い、デザイン組み替え	●	●	●	●
			6	アイデアを自分流のデザインに落とし込む方法	●	●	●	●
FD32	発想の仕方 [1]	山本拓	1	デザインの4要素	●	●	●	●
			2	テーマの設定とインスピレーション	●	●	●	●
			3	コンセプトとターゲット	●	●	●	●
			4	アイデア出し（導入）	●	●	●	●
			5	アイデア出しの方法（mix～要素を混ぜ合わせる発想～）	●	●	●	●
			6	アイデア出しの方法（if…もし○○だったら○○できたら）	●	●	●	●
			7	アイデア出しの方法（不満や怒りをデザインに）	●	●	●	●
			8	発想トレーニング	●	●	●	●
			9	発想の仕方[1]まとめ	●	●	●	●
FD33	発想の仕方 [2]	山本拓	1	クリエイティブ業界の職種とそのあり方～作る編～		●	●	●
			2	クリエイティブ業界の職種とそのあり方～魅せる編～		●	●	●
			3	クリエイティブ業界の職種とそのあり方～宣伝・売る編～		●	●	●
			4	クリエイティブ業界の職種とそのあり方～まとめ編～		●	●	●
			5	デザインは都市計画から生まれる[1]		●	●	●
			6	デザインは都市計画から生まれる[2]		●	●	●
			7	リサーチ&リコメント[1]		●	●	●
			8	リサーチ&リコメント[2]		●	●	●
			9	表裏一体・二律相反のコンセプトワーク		●	●	●
			10	表現することは中身の一番外側である		●	●	●
FD34	インスピレーションを高める技術	山本拓	1	インスピレーションとは		●	●	●
			2	インスピレーションのとらえ方		●	●	●
			3	～全体編～		●	●	●
			4	～ガジェロ編～		●	●	●
			5	～ストーリー性のあるもの編～		●	●	●
			6	～身に着けるもの編～		●	●	●
			7	～アイコン（人）編～		●	●	●
			8	～マテリアル[1]編～		●	●	●
			9	～マテリアル[2]編～		●	●	●
			10	～マテリアル(オノマトペ)[3]編～		●	●	●
			11	～マテリアル(素材加工&まとめ)[4]編～		●	●	●
			12	～トレンド編～		●	●	●
			13	～生き物編～		●	●	●
			14	～自然編～		●	●	●
			15	～ニュース・経済[1]編～		●	●	●
			16	～ニュース・経済[2]編～		●	●	●
			17	～食べ物・飲み物編～		●	●	●
			18	～デジタル・アナログ編～		●	●	●
			19	～身体としぐさ編～		●	●	●
			20	～作品[1]編～		●	●	●
			21	～作品[2]編～		●	●	●
			22	～色と柄編～		●	●	●

FD35	アイデアをデザインに落としこむ	山本拓	1	インプットしたらアウトプットしよう			●	●
			2	デザインはARTと工学を兼ね備えたもの			●	●
			3	どこまでがデザイン？何がデザイン？[1]			●	●
			4	どこまでがデザイン？何がデザイン？[2]			●	●
			5	デザインは当てはめるのではなく、はみ出すこと			●	●
			6	デザインを目的化する[1]			●	●
			7	デザインを目的化する[2]			●	●
			8	デザインを目的化する[3]			●	●
			9	デザインを目的化する[4]			●	●
			10	デザインを目的化する[5]			●	●
			11	実践デザイン[1]～ルールを知る～			●	●
			12	実践デザイン[2]～解体再構築～			●	●
			13	実践デザイン[3]～何フェチ？～			●	●
			14	実践デザイン[4]～アイテム構成～			●	●
			15	実践デザイン [5]～トップス～			●	●
			16	実践デザイン [6]～ボトムス～			●	●
			17	実践デザイン[7]～アイテムを成長させる～			●	●
			18	実践デザイン[8]～3ルックで1ラック～			●	●
			19	実践デザイン[9]～具体例～			●	●
			20	実践デザイン[10]～まとめ～			●	●
FD36	リサーチブック	山本拓	1	リサーチブック～導入編～		●	●	●
			2	～アイテムのリサーチ編～		●	●	●
			3	～コレクションのリサーチ編～		●	●	●
			4	～ビジュアルが見つからないとき編～		●	●	●
			5	ムードボード		●	●	●
			6	ムードボードの発展～リサーチブックにしてみよう～		●	●	●
			7	～ビジュアルから言語化する～		●	●	●
			8	～ビジュアルから言語化する～		●	●	●
			9	～ビジュアルと言語化を繰り返す～		●	●	●
			10	～ラフスケッチにしよう～		●	●	●
			11	リサーチブックまとめ		●	●	●
FD37	ブックメイキング	山本拓	1	ブックメイキングについて			●	●
			2	～キービジュアルを見つけよう～			●	●
			3	～コンセプトワーク～			●	●
			4	～構想しよう [1] 台割り編～			●	●
			5	～構想しよう [2] レイアウト編～			●	●
			6	～構想しよう [3] グラフィック編～			●	●
			7	～デザインの4要素 [1] カラーガム編～			●	●
			8	～デザインの4要素 [2] 素材探し編～			●	●
			9	～デザインの4要素 [3] シルエット編～			●	●
			10	～デザインの4要素 [4] デティール編～			●	●
			11	～デザイン出しらフ～			●	●
			12	～デザインの落とし込み[1]～			●	●
			13	～デザインの落とし込み[2]～			●	●
			14	～平面図～			●	●
			15	～まとめ[1]～			●	●
			16	～まとめ[2]～			●	●
			17	～まとめ[3]～			●	●
			18	～まとめ[4]～			●	●
			19	～まとめ[5]～			●	●

FD38	ポートフォリオメイキング	山本拓	1	ポートフォリオについて～導入編～			●	●
			2	～デザイナーの役割を理解する～			●	●
			3	～関係性を理解する～			●	●
			4	～5W2H～			●	●
			5	～SWOT分析～			●	●
			6	ポートフォリオ実践編[1]～ポートフォリオに必要な物の確認～			●	●
			7	ポートフォリオ実践編[2]～就職先に合わせたデザインにするために～			●	●
			8	ポートフォリオ実践編[3]～就職先に合わせたデザイン展開～			●	●
			9	ポートフォリオ実践編[4]～就職先に合わせたデザインをまとめる～			●	●
			10	ポートフォリオ実践編[5]～自分のワークスをまとめる～			●	●
			11	ポートフォリオ実践編[6]～まとめ～			●	●
F29	"水曜日のカンパネラ コムアイ × MIKIO SAKABEデザイナー坂部三樹郎 『妄想』と『創造』"	コムアイ ×坂部	1	イントロダクション&2人の出会い	●	●	●	●
			2	ファッションとカルチャー	●	●	●	●
			3	『妄想』と『創造』	●	●	●	●
			4	ROOTS & MIND	●	●	●	●
FD27	CHRISTIAN DADAの世界	森川マサリ	1	Profile = 森川マサリ				●
			2	Proffile = CHRISTIAN DADA				●
			3	Designer = 森川マサリ				●
FD28	"QUOTATION FASHION ISSUE ファッションディレクター 麥田氏が語る WRITTEN AFTER WARDS デザイナー 山縣良和氏の軌跡と東京ファッション"	麥田 俊一	1	イントロダクション (東京ファッション)				●
			2	僕は0点				●
			3	動物たちの恩返し				●
			4	飛翔				●
			5	まとめ&Q&A				●

▼ スタイリング・着付け

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学
FD30	ファッション スタイリング	岩崎 清美	1	パーソナルスタイリング スタイリングmap		●	●	●
			2	パーソナルスタイリング セルフチェック		●	●	●
			3	パーソナルスタイリング 色の分析		●	●	●
			4	パーソナルスタイリング 形の分析		●	●	●
			5	パーソナルスタイリング 素材の分析		●	●	●
			6	パーソナルスタイリング 人の色の分析・診断[1]		●	●	●
			7	パーソナルスタイリング 人の色の分析・診断[2]		●	●	●
			8	パーソナルスタイリング 人の色の分析・診断[3]		●	●	●
			9	パーソナルスタイリング 人の色の分析・診断[4]		●	●	●
			10	パーソナルスタイリング 人の色の分析・診断[5]		●	●	●
			11	パーソナルスタイリング 人の形の分析・診断		●	●	●
			12	パーソナルスタイリング 人の素材(質感)の分析・診断		●	●	●
FD31	スタイリスト スキル	吉野 耀脩	1	スタイリストのカテゴリー		●	●	●
			2	雑誌		●	●	●
			3	PV タレント付き		●	●	●
			4	TV ドラマ 映画		●	●	●
			5	CM広告		●	●	●
			6	カタログ・ショー		●	●	●
			7	スタイリストの役割		●	●	●
			8	スタイリストアシスタントの仕事		●	●	●
			9	アイロンのかけ方[1]		●	●	●
			10	アイロンのかけ方[2]		●	●	●
			11	シューズそこばり		●	●	●
			12	道具の説明		●	●	●
			13	サイズの測り方		●	●	●
BE10	パーソナル スタイリング	都外川 八恵	1	スタイリングの地図帳		●	●	●
			2	色の分析 テイスト分類		●	●	●
			3	似合う色パーソナルカラー編【1】		●	●	●
			4	似合う色パーソナルカラー編【2】		●	●	●
			5	似合う質感 パーソナルテクスチャー®編		●	●	●
			6	パーソナルカラーの活用法		●	●	●
			7	質感の分析・テイスト分類		●	●	●
			8	テイスト分類の復習		●	●	●
			9	似合う柄 パーソナルパターン®編【1】		●	●	●
			10	似合う柄 パーソナルパターン®編【2】		●	●	●
			11	似合う形パーソナルライン&シルエット®		●	●	●
			12	色+質感+柄+形		●	●	●
			13	色+質感+柄+形のテイストミックスコーディネート		●	●	●
BE12	和装ベーシック	近藤 和美	1	和装小物の説明	●	●	●	●
			2	着物と帯を学ぶ	●	●	●	●
			3	あとかたづけ たたみかた	●	●	●	●
			4	下着、襦袢を着る	●	●	●	●
			5	着物を着る	●	●	●	●
			6	帯を巻く	●	●	●	●
			7	帯締め・帯揚げ	●	●	●	●
			8	着物を知る 大事なポイント	●	●	●	●
WE05	和装スタイ ング	島田 ねね	1	基本の着付け (浴衣)		●	●	●
			2	浴衣と文庫結び		●	●	●
			3	じゅばんの着付け		●	●	●
			4	着物の着付け		●	●	●
			5	お太鼓[1]		●	●	●
			6	お太鼓[2]		●	●	●
			7	フォーマルについて (黒留袖と袋帯)		●	●	●
			8	黒紋付羽織袴		●	●	●
			9	花嫁衣裳		●	●	●

BE29	スタイリスト KOBAのトータル コーディネート (原宿ナンバー	KOBA	1	トレンドメイク ～ボルドーメイク～	●	●	●	●
			2	トレンドヘアスタイル ～ヘアアレンジ三つ編～	●	●	●	●
			3	ファッションコーデ[1]～POP系提案～	●	●	●	●
			4	ファッションコーデ[2]～大人カジュアル系提案～	●	●	●	●

▼ ランジェリー

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ 学
FD50	ランジェリー ベーシック	西沢 桂子	1	下着の歴史		●	●	●
			2	日本の下着の歴史		●	●	●
			3	下着の種類		●	●	●
			4	ブラジャーの種類		●	●	●
			5	ファンデーションのブラジャーの種類とアウターデザインの相性		●	●	●
			6	ブラジャーの構造		●	●	●
			7	ファンデーションブラジャーのディテール		●	●	●
			8	企画開発生産する為のポイント		●	●	●
			9	roots of Keiko Nishizawa		●	●	●
FD47	ランジェリー デザイン	出原 明子	1	デザイン画 三角ブラ下書き		●	●	●
			2	デザイン画 プランジングブラ下書き		●	●	●
			3	デザイン画 ショーツの下書き		●	●	●
			4	デザイン画 レースの描き方		●	●	●
			5	デザイン画 ペン入れの基本		●	●	●
			6	デザイン画 三角ブラ着色		●	●	●
			7	デザイン画 プランジングブラ着色		●	●	●
			8	デザイン画 レースブラ着色		●	●	●
			9	平面図 三角ブラ		●	●	●
			10	平面図 プランジングブラ		●	●	●
			11	平面図 ショーツ		●	●	●
FD51	ランジェリー フィッティング	西沢 桂子	1	バスの構造			●	●
			2	「西沢式フィッティング」			●	●
			3	ワイヤー形状とサイズ			●	●
			4	バストメイクのお国柄			●	●
FD53	ランジェリー ブランディング	西沢 桂子	1	アイテム訴求型			●	●
			2	世界観の作り方			●	●
			3	下着業界の規模			●	●
			4	独立系ブランドの作り方			●	●
			5	生産背景の現状			●	●
			6	可能性の創り方 ~株式会社BRALABOの場合~			●	●
FD54	ランジェリー サンプル クリエイション I	西沢 桂子	1	商品コンセプトの考え方			●	●
			2	ディテール設計			●	●
			3	資材・副資材の種類			●	●
			4	レースの種類			●	●
			5	パターンの作り方			●	●
			6	グレーディングの考え方			●	●
			7	パターンディレクション			●	●
			8	縫製工程			●	●
			9	ミシステッチ			●	●
FD55	ランジェリー サンプル クリエイション II	西沢 桂子	1	企画書・縫製仕様書の作り方			●	●
			2	サンプルの役割			●	●
			3	サンプル依頼の注意点			●	●
			4	サンプルのチェック項目			●	●
			5	生産の現場について			●	●
			6	パタンナーについて			●	●
			7	資材調達について			●	●
			8	ロットと資金			●	●

▼ Illustrator / Photoshop

科目 No	科目名	出演講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ学	
MV01	Illustrator basic	勝田眞黄	1	Mac立ち上げ		●	●	●	
			2	Illustrator®起動		●	●	●	
			3	楕円ツール【パンダ】		●	●	●	
			4	パンダの体を描く		●	●	●	
			5	パンダの色変更		●	●	●	
			6	ブラシパレット草を描く		●	●	●	
			7	パンダの名前をつける		●	●	●	
			8	ペンツール直線・曲線を使ったイラスト		●	●	●	
			9	ペンツール【1】		●	●	●	
			10	ペンツール【2】		●	●	●	
			11	髪の毛・顔を描く		●	●	●	
			12	レースの襟を描く		●	●	●	
			13	パス上文字ツール		●	●	●	
			14	塗りブラシ・ブラシツール		●	●	●	
			15	レイヤーパレットの活用		●	●	●	
			16	塗りブラシ 消す・切断		●	●	●	
			17	塗りブラシ 面の切断		●	●	●	
			18	レイヤーの応用		●	●	●	
MV05		勝田眞黄	1	MV05 フライヤー制作_勝田眞黄	STEP1 文字の入力 復習			●	●
			2		STEP2 ロゴマークを制作[1]			●	●
			3		STEP3 ロゴマークを制作[2]			●	●
			4		STEP4 ロゴマークを制作[3]			●	●
			5		STEP5 クリッピングマスク			●	●
			6		STEP6 ハガキを制作			●	●
			7		STEP7 ハガキに写真を配置			●	●
			8		STEP8 地図のトレース[1]			●	●
			9		STEP9 地図のトレース[2]			●	●
			10		STEP10 散布ブラシを制作			●	●
			11		STEP11 ハガキのレイアウト			●	●
GI08		石橋紀子	1	GI08	Tシャツデザイン～レイアウト編～			●	●
			2	Tシャツデザイン～アイロンプリント実践編～			●	●	
			3	パッケージデザイン～レイアウト編～			●	●	
			4	パッケージデザイン～組み立て実践編～			●	●	
GG01		石橋紀子	9	GG01	ロゴを作ってみよう【1】			●	●
			10	ロゴを作ってみよう【2】			●	●	
GI17	Illustrator advance	松本健志	5	GI17	フライヤー①プランニングと台紙（トリムマーク）作成			●	●
			6		フライヤー②角版（丸版）画像のレイアウト			●	●
			7		写真加工フライヤー制作			●	●
			8		フライヤー④Photoshopで画像合成			●	●
			9		フライヤー⑤文字をレイアウト			●	●
10	フライヤー⑥入稿用データ			●	●				
GI11		勝田眞黄	1	GI11	名刺を作成			●	●
			2		A2ポスターを作成			●	●
			3		POPを作成			●	●
			4		メニュー（リーフレット）を作成【1】			●	●
			5		メニュー（リーフレット）を作成【2】			●	●
			6		A5冊子を作成【1】			●	●
			7		A5冊子を作成【2】			●	●
GW07		笠野佳美	1	GW07	Illustratorで名刺を作ってみよう【1】			●	●
			2		Illustratorで名刺を作ってみよう【2】			●	●
			3		Illustratorで名刺を作ってみよう【3】			●	●
			4		Photoshopで配置素材を作成			●	●
			8		Illustratorでグリーンディングカードを制作しよう【1】			●	●
			9		Illustratorでグリーンディングカードを制作しよう【2】			●	●
10	DTPとIllustratorとPhotoshopまとめ			●	●				

PG01		中本 淳子	10	PG01 印刷の仕方 _中本淳子	印刷物の作成【1】「名刺を作る」			●	●
			11		印刷物の作成【2】「案内状を作る」			●	●
			12		色の設定			●	●
			13		入稿（印刷）の準備			●	●
			14		紙の選び方			●	●
MV04	Photoshop basic	勝田 眞黄	1	MV04 ツール紹介 01_勝田眞 黄	Photoshopワークスペースの説明		●	●	●
			2		Photoshopの特性[1]		●	●	●
			3		Photoshopと特性[2]		●	●	●
			4		選択ツール[1] 長方形		●	●	●
			5		選択ツール[2] 楕円形		●	●	●
			6		選択ツール[3] 自動選択・レイヤー		●	●	●
			7		選択ツール[4] クイック選択・保存・プリント		●	●	●
			8		選択ツール[5] マグネット・多角形		●	●	●
			9		オリジナルブラシ制作[1]		●	●	●
			10		オリジナルブラシ制作[2]		●	●	●
			11		オリジナルパターン制作		●	●	●
			12		境界線調整		●	●	●
			13		色調補正 [1]		●	●	●
			14		色調補正 [2]		●	●	●
			15		消ゴム [1]		●	●	●
			16		消ゴム [2]		●	●	●
			17		画像補正 [1]		●	●	●
			18		画像補正 [2]		●	●	●
MV06		勝田 眞黄	1	MV06 ツール紹介 02_勝田眞 黄	サイズの認識		●	●	●
			2		レイヤーを使いこなす		●	●	●
			3		クイックマスクによる切り抜き		●	●	●
			4		選択範囲の保存 Illustratorに配置について		●	●	●
			5		文字の入力		●	●	●
			6		シェイプを描く		●	●	●
			7		カスタムシェイプ		●	●	●
			9		文字の変形[1]		●	●	●
			10		文字の変形[2]		●	●	●
			11		描画モードについて[1]		●	●	●
			12		描画モードについて[2]		●	●	●
			MV06			MV06 広告制作_勝 田眞黄	13	MV06 広告制作_ 勝田眞黄	無地のソファに柄をつける
14	ガラス瓶をテーブルに映り込ませる			●			●		●
15	影を付ける			●			●		●
16	ビルの看板に広告を入れ込む			●			●		●
ILO1		ILO1 2Dキャラク ター制作01_ 広瀬総士	2	ILO1 2Dキャラク ター制作 01_広瀬総 士	【PCオペレーション】		●	●	●
			3		【キャラデザ制作手順：ラフ1】		●	●	●
			4		【迷い線を整える方法：初級】		●	●	●
			5		【線を綺麗に引くには：初級】		●	●	●
			6		【上達方法と模写について】		●	●	●
			7		【Shade陰とShadow影】		●	●	●
			8		【配色に困ったら】		●	●	●
9	【配色その2】		●	●	●				
10	【キャラの流行パーツ】		●	●	●				
ILO2		ILO2 2Dキャラク ター制作02_ 広瀬総士	4	ILO2 2Dキャラク ター制作 02_広瀬総 士	【手の形を覚えよう】		●	●	●
			5		【髪の描き方】		●	●	●
			7		【自己練習】		●	●	●
			8		【仕上げ】		●	●	●
9	【環境光Ⅰ】		●	●	●				
10	【環境光Ⅱ】		●	●	●				

GG02	Photoshop advance	GG02 2Dキャラクター制作_ドルバッキーヨウコ	3	GG02 2Dキャラクター制作_ドルバッキーヨウコ	グリザイロ塗り			●	●			
			4		アニメ塗り1			●	●			
			5		アニメ塗り2			●	●			
			6		エアブラシ塗り1			●	●			
			7		エアブラシ塗り2			●	●			
			8		水彩塗り			●	●			
			9		厚塗り			●	●			
			10		ドット塗り			●	●			
			GG11		GG11 アナログ表現 ツール紹介_濱田順教	2	GG11 アナログ表現 ツール紹介_濱田順教	絵作りの仕方。カスタムブラシの設定。			●	●
						3		自然物を描こう～雲			●	●
4		自然物を描こう～木						●	●			
5		自然物を描こう～草						●	●			
6		自然物を描こう～岩						●	●			
7		人工物を描こう～1						●	●			
8		人工物を描こう～2						●	●			
9		空間を描こう						●	●			
10		作品の仕上げ方 まとめ						●	●			
GP16		GP16 ゲームツール 制作_石橋紀子		5		GP16 ゲームツール 制作_石橋紀子		キャラを作ろう			●	●
			6	gifアニメを作ろう				●	●			
			7	ボタンを作ろう【1】				●	●			
			8	ボタンを作ろう【2】				●	●			
			9	ゲームの背景素材を作ってみよう				●	●			
			10	ゲームのイメージ図を作ってみよう				●	●			

▼ 就職・独立・フリーランス・開業

科目 No	科目名	出演 講師	番組 NO	番組名	B	S	P	バ 学
FD17	ファッションデザイン系職種	出原 明子	1	就活BOOKの作り方【1】		●	●	●
			2	就活BOOKの作り方【2】		●	●	●
FD21	ファッションビジネス系職種の就職活動	加藤 信之	1	アパレルメーカーの仕事区分と直販型アパレルメーカー		●	●	●
			2	製造小売業の仕事区分		●	●	●
			3	アパレル業態の川上から川下までの構成		●	●	●
			4	就職の方法【1】		●	●	●
			5	就職の方法【2】		●	●	●
FD36	リサーチブック	山本拓	1	リサーチブック～導入編～		●	●	●
			2	～アイテムのリサーチ編～		●	●	●
			3	～コレクションのリサーチ編～		●	●	●
			4	～ビジュアルが見つからないとき編～		●	●	●
			5	ムードボード		●	●	●
			6	ムードボードの発展～リサーチブックにしてみよう～		●	●	●
			7	～ビジュアルから言語化する～		●	●	●
			8	～ビジュアルから言語化する～		●	●	●
			9	～ビジュアルと言語化を繰り返す～		●	●	●
			10	～ラフスケッチにしよう～		●	●	●
			11	リサーチブックまとめ		●	●	●
FD37	ブックメイキング	山本拓	1	ブックメイキングについて			●	●
			2	～キービジュアルを見つけよう～			●	●
			3	～コンセプトワーク～			●	●
			4	～構想しよう【1】 台割り編～			●	●
			5	～構想しよう【2】 レイアウト編～			●	●
			6	～構想しよう【3】 グラフィック編～			●	●
			7	～デザインの4要素【1】 カラーガム編～			●	●
			8	～デザインの4要素【2】 素材探し編～			●	●
			9	～デザインの4要素【3】 シルエット編～			●	●
			10	～デザインの4要素【4】 デティール編～			●	●
			11	～デザイン出しラフ～			●	●
			12	～デザインの落とし込み【1】～			●	●
			13	～デザインの落とし込み【2】～			●	●
			14	～平面図～			●	●
			15	～まとめ【1】～			●	●
			16	～まとめ【2】～			●	●
			17	～まとめ【3】～			●	●
			18	～まとめ【4】～			●	●
			19	～まとめ【5】～			●	●
FD38	ポートフォリオメイキング	山本拓	1	ポートフォリオについて～導入編～			●	●
			2	～デザイナーの役割を理解する～			●	●
			3	～関係性を理解する～			●	●
			4	～5W2H～			●	●
			5	～SWOT分析～			●	●
			6	ポートフォリオ実践編【1】～ポートフォリオに必要な物の確認～			●	●
			7	ポートフォリオ実践編【2】～就職先に合わせたデザインにするために～			●	●
			8	ポートフォリオ実践編【3】～就職先に合わせたデザイン展開～			●	●
			9	ポートフォリオ実践編【4】～就職先に合わせたデザインをまとめる～			●	●
			10	ポートフォリオ実践編【5】～自分のワークスをまとめる～			●	●
			11	ポートフォリオ実践編【6】～まとめ～			●	●

FD13	ブランドビジネス 【Ⅰ】 ブランド・ショッ プ立上げ	加藤 信之	1	ブランド企画の流れ		●	●	●
			2	ファッション情報の流れを予測		●	●	●
			3	ブランドコンセプト立案の流れ		●	●	●
			4	ブランドの顧客設定を決める流れ		●	●	●
			5	ブランドイメージとなるスタイリングを決める流れ		●	●	●
			6	生産計画の流れと設定事項		●	●	●
			7	ファッションロジスティックの現状とこれから		●	●	●
			8	ブランドの販売先とマーチャダイジング		●	●	●
			9	ブランドの意味と達成目標		●	●	●
			10	ファッションブランドの価値と条件		●	●	●
			11	ブランド顧客の設定とベネフィットの創出		●	●	●
			12	ブランド名とロゴについての考え方		●	●	●
			13	ブランドを続けるための考え方		●	●	●
			14	店舗開店までの流れ		●	●	●
			15	ショップコンセプトの立案と差別化ポイント創出		●	●	●
			16	ショップコンセプト設定の流れ		●	●	●
			17	品揃えの考え方		●	●	●
			18	仕入先選択と取り組みポイント		●	●	●
			19	出店地で変わる条件		●	●	●
			20	年間販売計画のポイントと売場構成の流れ		●	●	●
			21	店舗条件の契約から開店までの流れ		●	●	●
			22	店舗運営のシステムとスタッフ雇用の流れ		●	●	●
			23	開業から運用までの資金ポイント		●	●	●
	24	イメージ戦略の立案ポイントと流れ		●	●	●		
	25	イメージ戦略の意味とシステム		●	●	●		
	26	イメージをあげる社会的価値		●	●	●		
	27	ブランドイメージの訴求ポイント		●	●	●		
	28	企業の社会的価値とブランディングの関係		●	●	●		
	29	著作権の現状とオープンソースの考え方			●	●		
	30	ファッション商品の著作権確認の考え方			●	●		
	31	ファストファッションが変えた題			●	●		
	32	店舗 B G M で売上が変わる現実			●	●		
	33	ファッション業界の音響利用			●	●		
	34	ラインシートについて	出原 明子		●	●		
	35	素材の種類	久保 典子		●	●		
	36	春夏、秋冬の素材			●	●		
	37	アイテム素材【1】(シャツ、ブラウスとワンピース)			●	●		
	38	アイテム素材【2】(ボトム)			●	●		
	39	アイテム素材【3】(ジャケット、コート)			●	●		
	40	アイテム素材【4】(カットソー)			●	●		
	41	附属			●	●		
	42	工場発注	出原 明子	工場へのサンプル依頼 職出し		●	●	
FD14	ブランドビジネス 【Ⅲ】 ブランド独立の ために必要な事	坂部 三樹郎	1	今のアパレル産業とファッションとの関係		●	●	●
			2	大手企業と独立する若手		●	●	●
			3	自分でできる新しい展示会やPR		●	●	●
			4	デザイナーとお客さんとの関係性		●	●	●
			5	これからのデザイナーが求められる新たな人間像開発		●	●	●
FD39	SNSマーケ ティング 【Ⅰ】基礎	石井 リナ	1	SNSマーケティングを考える上で重要なこと		●	●	●
			2	SNSを取り巻く環境		●	●	●
			3	SNS別の特長		●	●	●
			4	インスタグラムの運用方法		●	●	●
			5	SNSの今後		●	●	●
			6	Roots		●	●	●

FD40	SNSマーケティング【Ⅱ】 SNS活用について	生駒幸恵	1	BAROQUE JAPAN LIMITED		●	●	●	
			2	SNS活用～ツイッター編【1】～		●	●	●	
			3	SNS活用～ツイッター編【2】～		●	●	●	
			4	SNS活用～インスタグラム編【1】～		●	●	●	
			5	SNS活用～インスタグラム編【2】～		●	●	●	
			6	SNS活用～インスタグラム編【3】～		●	●	●	
			7	SNS活用まとめ（ツイッター・インスタ・FB）		●	●	●	
			8	インフルエンサー活用方法		●	●	●	
			9	SNSを活用したプロデューサー育成方法		●	●	●	
			10	セルフブランディング		●	●	●	
			11	Roots		●	●	●	
FD19	店舗企画【Ⅰ】 コンセプトおカネ プロモバイイング	加藤信之	基礎	1	店舗に関わる数値		●	●	●
				2	売り場の運営に役立つ係数		●	●	●
				3	年間販売予算の考え方を理解する		●	●	●
				4	開業資金と運転資金の予算を理解する		●	●	●
		佐藤大祠	コンセプトメイキング	5	コンセプトメイキング		●	●	●
				6	マーケットリサーチの必要性		●	●	●
				7	ターゲット分析 ロケーション分析		●	●	●
				8	洋服のテイストと展開アイテムを考えて見る		●	●	●
				9	メーカー（ブランド）と商品を調べて見る		●	●	●
			おカネ	10	メーカー、卸売、小売、消費者/粗利、純利		●	●	●
				11	卸売掛け率/粗利、純利		●	●	●
				12	店の広さ坪と平方メートルの概念		●	●	●
				13	損益分岐点【1】		●	●	●
				14	損益分岐点【2】		●	●	●
				15	損益分岐点【3】		●	●	●
			コンセプトとおカネ	16	損益分岐点から導き出されるFACE在庫		●	●	●
				17	FACE在庫を考えたレイアウト（平面図）【1】		●	●	●
		18		FACE在庫を考えたレイアウト(平面図)【2】		●	●	●	
		19		ディスプレイ演出を考えてみる		●	●	●	
		20		まとめ		●	●	●	
		21		オープン前の必要な備品項目		●	●	●	
		セールスプロモーション &販売計画	22	セールスプロモーションを考える【1】		●	●	●	
			23	セールスプロモーションを考える【2】		●	●	●	
			24	年間販売計画を考える【1】		●	●	●	
			25	年間販売計画を考える【2】		●	●	●	
			26	売上、仕入、在庫の3つの関係性		●	●	●	
		加藤信之	バイイング	27	商品仕入れの方法と仕入れ取引の条件		●	●	●
28	商品で変わる取引条件				●	●	●		
29	部門構成で変わる業態				●	●	●		
30	商品の3区分				●	●	●		
31	バイイング用語を理解する				●	●	●		
VMD	32		商品役割分担ト品揃えの目的を理解する		●	●	●		
	33		VMDの意味		●	●	●		
	34		ディスプレイの大切さ		●	●	●		
	35		VMD企画立案の流れ		●	●	●		
	36		CI、SI、CS、を考慮したVMD		●	●	●		
加藤信之	事業計画の 作り方	37	空間構成の方法		●	●	●		
		38	展示の際の基本テクニック		●	●	●		
		39	共感を得るVMDのシステム		●	●	●		
		40	事業計画を作る前に考える事		●	●	●		
		41	フィジビリティ・スタディ		●	●	●		
		42	事業計画の確認事項		●	●	●		
		43	事業計画の内容		●	●	●		
		44	アパレル小売の事業計画		●	●	●		
		45	アパレルブランドの事業計画		●	●	●		
		46	ネットショップの事業計画		●	●	●		
47	事業計画のまとめ		●	●	●				

FD41	フリーランスで 仕事をする方 法	加藤 信之	1	オリエンテーション			●	●
			2	フリーランスと自営業の違い			●	●
			3	フリーランスで活躍するには？			●	●
			4	フリーランスでの開業準備			●	●
			5	フリーランスでの仕事の取り方			●	●
			6	フリーランスの契約書			●	●
			7	フリーランスの税金基礎知識			●	●
			8	飲食関連の店舗を出店する流れ			●	●
			9	飲食店を開業するための申請書関連			●	●
			10	服飾関連の店舗を出店する流れ			●	●
			11	商品輸入の仕組み			●	●
			12	服飾関連の店舗を出店する費用			●	●
			13	飲食関連の店舗を出店する費用			●	●
FD43	Excel (表計算) 基礎	奥田 貴男	1	Excelを始める前に	●	●	●	●
			2	最低限知っておきたい操作方法	●	●	●	●
			3	代表的な関数(SUM とIF)の使い方	●	●	●	●
			4	代表的な関数(CONCATENATE&COUNT、COUNTA)の使い方	●	●	●	●
FD44	Excel (表計算) 応用	奥田 貴男	1	関数～応用編～		●	●	●
			2	知っている就差がつく便利機能		●	●	●
			3	Excel活用例～店舗の売り上げ計算～		●	●	●
			4	グラフの作り方		●	●	●
FD48	ピボットテーブル の活用法	奥田 貴男	1	用語の説明			●	●
			2	ビジネスにおけるPVTの用途			●	●
			3	PVTの基本を理解しよう			●	●
			4	PVTの便利機能を理解しよう			●	●
			5	PVTの応用操作をマスターしよう			●	●
			6	リスト整理			●	●
			7	集計・加工の実践【1】			●	●
			8	集計・加工の実践【2】			●	●
FD45	パワーポイント (プレゼンテー ションソフト) 基礎	奥田 貴男	1	パワーポイントを始める前に		●	●	●
			2	ソフトの機能理解【1】 スライド、アウトライン、ノート		●	●	●
			3	ソフトの機能理解【2】 文字や図形の入力・編集		●	●	●
			4	ソフトの機能理解【3】 便利機能		●	●	●
			5	資料作成のポイント【1】 スライドを綺麗に見せるには		●	●	●
			6	資料作成のコツ【2】 グラフ選び		●	●	●
			7	資料作成のポイント【3】 資料全体仕上げ		●	●	●
			8	ケーススタディ 企画書を作成してみよう		●	●	●
FD49	就職活動	大井 宗太郎	1	就職活動を知る		●	●	●
			2	就職の仕方と就職活動の流れ		●	●	●
			3	就職活動の最初にやるべきこと		●	●	●
			4	自己理解		●	●	●
			5	仕事理解		●	●	●
			6	キャリアビジョン		●	●	●
			7	企業理解		●	●	●
			8	インターン・アルバイト（啓発的経験）		●	●	●
			9	会社説明会・合同説明会		●	●	●
			10	企業の探し方		●	●	●
			11	身だしなみ・服装		●	●	●
			12	企業とのコンタクト方法とマナー		●	●	●
			13	履歴書・ES（エントリーシート）の書き方		●	●	●
			14	自己PR		●	●	●
			15	志望動機		●	●	●
			16	面接①		●	●	●
			17	面接②		●	●	●
			18	グループディスカッション		●	●	●
			19	就活の重要ポイント		●	●	●
			20	内定から入社まで		●	●	●
			21	高校生の就職活動のルール		●	●	●

【 問合せ先 】
バンタンフリップチャンネル窓口
flipchannel@vantan.co.jp

