

アパレル企画～デザイン： アイテム・素材構成の設定とファブリケーション

職務遂行のための基準

（基本アイテム・素材構成の設定）

- 商品企画において、ブランドコンセプトを実現しつつ、デザインの意図が十分に実現されるような基本的アイテム構成、素材構成（布帛、ニット、カットソーの比率等）の設定となるように検討を重ねている。
- 販売現場の情報を参考としつつ、販売実績につながることに配慮している。
- ファブリケーション（イメージ素材・実際に用いる素材）
- マーケットリサーチ（海外の動向等）を行い、テキスタイルメーカーとコミュニケーションを図りながら、最新素材の情報を収集している。
- ブランドコンセプト、シーズンテーマに基づき、チーフデザイナーの指示の下、イメージ素材設定を行っている。
- マーチャンダイザーと協議しながら、イメージ素材の選定に基づき、商品素材を収集し、素材の機能性、素材自体のデザイン性、可縫性、コスト等について理解し、チーフデザイナーの指示の下、実際に用いる素材を選定している。
- デザインの特徴を活かすためにオリジナル素材開発の必要性の有無について理解し、オリジナル素材を開発する場合には、テキスタイルメーカーに適切な発注を行っている。

（必要な知識）

1. ファッション全般に関する知識 ・ コレクション情報 ・ カラートレンド情報 ・ 素材トレンド情報
2. デザインに関する知識 ・ デザインの種類、分類方法の知識 ・ シルエット基本知識 ・ アイテム知識 ・ ディテールデザイン知識
3. パターンメイキング、プロダクトに関する知識 ・ 繊維知識（種類、特性、取り扱い） ・ 布帛知識（種類、特性、取り扱い） ・ ニット知識（糸の種類、番手、ゲージ、編組織） ・ 付属品関連知識 ・ 色彩理論 ・ 色彩コーディネート ・ パターンメイキング基礎知識 ・ 製造工程に関する知識 ・ サイズの基礎知識 ・ 仕入れにかかわる原価の知識