

科目名	キッズ実習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	ファッションクリエイターコース キッズ専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	180	作成者	木村 有希

【科目の到達目標】

子供服の特徴を把握し、クリエイション力を高め、作品製作への総合的な力を付ける。
 様々なアイテム・素材の仕様を理解し、作品製作へと応用できる。
 企画・デザイン・パターン・縫製の一連の流れにのっとり作品製作を行う。

【科目の概要】

子供服のデザイナー・パタンナーになる為に、子供服としての特徴を把握し、
 各サイズに応じた仕様・バランスを考えて作品製作に取り組む。
 市場リサーチを行い、様々なアイテムをサイズ別に実物製作する。

【授業計画】

90分/コマ			後期	
1・2	プレタ作品	31・32	上田学園コレクション作品	
3・4	↓	33・34	↓	
5・6		35・36		
7・8		37・38		
9・10		39・40		
11・12		41・42		
13・14		43・44		
15・16		45・46		
17・18		47・48		
19・20		49・50		
21・22		51・52		
23・24		53・54		
25・26		55・56		90cmセレモニードレス(薄物・レース)
27・28		57・58		
29・30		59・60		
		61・62		
		63・64		
		65・66		
		67・68		
	69・70			
	71・72			
	73・74			
	75・76	オリジナルブランド企画商品製作		
	77・78	↓		
	79・80			
	81・82			
	83・84			
	85・86			
	87・88			
	89・90	試験		

【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】

上田安子『立体式洋裁』『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版 オリジナルプリント、実物及び、部分縫い見本
 『スカート』『ブラウス』『ワンピース』『パンツ』『ジャケット』『コート』上田安子服飾専門学校 最新版

【教材・教具】

ミシン等縫製機器、洋裁道具一式、

科目名	キッズ商品製作	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	ファッションクリエイターコース キッズ専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	150	作成者	木村 有希

【科目の到達目標】

子供服の特徴を把握し、クリエイション力を高め、作品製作への総合的な力を付ける。
 様々なアイテム・素材の仕様を理解し、作品製作へと応用できる。
 企画・デザイン・パターン・縫製の一連の流れにのっとり作品製作を行う。

【科目の概要】

子供服のデザイナー・パタンナーになる為に、子供服としての特徴を把握し、
 各サイズに応じた仕様・バランスを考えて作品製作に取り組む。
 市場リサーチを行い、様々なアイテムをサイズ別に実物製作する。

【授業計画】

90分/コマ			後期	
1・2・3	110cmジーンズ	46・47	オリジナルブランド企画商品製作	
4・5・6	↓	48・49		
7・8・9	110cmジャケット・スカート(セットアップ)	50・51	↓	
10・11・12	↓	52・53		
13・14・15	↓	54・55		
16・17・18	↓	56・57		
19・20・21	↓	58・59		
22・23・24	↓	60・61		
25・26・27	↓	62・63		
28・29・30	↓	64・65		
31・32・33	130cmコーディネート(コーデュロイ・ペロア)	66・67		
34・35・36	↓	68・69		
37・38・39	↓	70・71		
40・41・42	↓	72・73		
43・44・45	まとめ・試験	74・75		まとめ・試験

【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】

上田安子『立体式洋裁』『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版 オリジナルプリント、実物及び、部分縫い見本
 『スカート』『ブラウス』『ワンピース』『パンツ』『ジャケット』『コート』上田安子服飾専門学校 最新版

【教材・教具】

ミシン等縫製機器、洋裁道具一式、

科目名	キッズ商品企画	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	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 35% 実習 65%
時間数	60	作成者	野田 光晴

【科目の到達目標】

クリエイションと企画力を伸ばし自己表現を学ぶ

【科目の概要】

就職活動を目的とするポートフォリオ制作とアパレルブランドの理解を深める

【授業計画】

90分/コマ	前期		後期
1	アパレル業界概要と就職指導	16	OEM企画①
2	ポートフォリオ制作 I 自己作品の見せ方	17	リサーチ OEM企画②
3	ポートフォリオ制作 I-① ページ構成と組み立て	18	依頼からのデザイン OEM企画③
4	ポートフォリオ制作 I-② ページ構成と組み立て	19	MAP制作-1 OEM企画④
5	ポートフォリオ制作 I-③ ページ構成と組み立て	20	MAP制作-2 OEM企画⑤
6	ポートフォリオ制作 I-④ 修正と追加	21	プレゼンテーション ブランド企画 II
7	ポートフォリオ制作 I-⑤ 修正と追加	22	上田学園コレクションからの企画 ブランド企画 II
8	ポートフォリオ制作 I-⑥ 完成	23	ターゲットからのイメージ ブランド企画 II
9	ブランド企画 I-① ブランドサインとは	24	ファミリーデザイン出し① ブランド企画 II
10	ブランド企画 I-② コンセプトとテーマ	25	ファミリーデザイン出し② ブランド企画 II
11	ブランド企画 I-③ ターゲットからのイメージ	26	修正と追加 ブランド企画 II
12	ブランド企画 I-④ デザイン出し1	27	プレゼンテーション ミニルックブック制作①
13	ブランド企画 I-⑤ デザイン出し2	28	イメージとラフ ミニルックブック制作②
14	ブランド企画 I-⑥ 修正と追加	29	撮影と編集 ミニルックブック制作③
15	ブランド企画 I-⑦ プレゼンテーション	30	ページ構成 ミニルックブック制作④ 完成

【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】

プリントを配布

【教材・教具】

パソコン・筆記用具

科目名	キッズパターンメイキング	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	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	作成者	木村 有希

【科目の到達目標】

基本パターンからデザインパターンへの理想的な展開方法を習得。
あらゆるアイテム・デザインの工業用パターンを作成出来る様になる。
サイズに応じたバランスの修得。

【科目の概要】

子供服のデザイナー・パタンナーに必要なパターンメイキングを修得する。
各パターンをトワール組みし、サイズ展開による体型の違いや、シルエットの特徴を把握する。
工業用パターン、仕様書の仕上げ方を学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ	前期		後期
1・2	概論・子供服のサイズ 110cmジーンズ製図、縫い代付け	31・32	製品研究①製図
3・4	ベビーTシャツ、カバーオール製図	33・34	製品研究①トワール組、まとめ
5・6	ベビーTシャツ、カバーオール縫い代付け	35・36	製品研究②製図
7・8	110cmジャケット+スカートのset up 製図	37・38	製品研究②トワール組、まとめ
9・10	110cmジャケット+スカートのset up 製図	39・40	製品研究③製図
11・12	110cmジャケット+スカートのset up トワール組	41・42	製品研究③トワール組、まとめ
13・14	110cmジャケット+スカートのset up 縫代付け	43・44	製品研究④製図
15・16	ラグランパーカー製図	45・46	製品研究④トワール組、まとめ
17・18	ラグランパーカートワール組み、縫い代付け	47・48	製品研究⑤製図
19・20	概論・子供服のサイズ90cm、130cm原型作成	49・50	製品研究⑤トワール組、まとめ
21・22	90cmセレモニー製図	51・52	製品研究⑥製図
23・24	90cmセレモニートワール組み、縫い代付け	53・54	製品研究⑥トワール組、まとめ
25・26	グレーディング	55・56	製品研究⑦製図
27・28	グレーディング	57・58	製品研究⑦トワール組、まとめ
29・30	テスト	59・60	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】

服飾手帖社「立体式洋裁」「パターンメイキング I ①・②」「パターンメイキング II」
配布プリント

【教材・教具】

製図道具一式
ピンクッション・シルクピン・黒テープ・ルレット

科目名	ファッションドローイングⅢ	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	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	3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】

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	画材表現 3(パステルの使い方)
3・4	顔、ヘアスタイル、足、靴の表現	17・18	アイテム画の表現 1(ボトムス)
5・6	着装表現 1(男性的ディテール表現)	19・20	アイテム画の表現 2(トップス)
7・8	着装表現 2(女性的ディテール表現)	21・22	メンズ表現
9・10	着装表現 3(その他の応用表現)	23・24	キッズ表現
11・12	画材表現 1(ガッシュの使い方)	25・26	デザイン画選手権の作品製作 1(ラフ)
13・14	画材表現 2(マーカーの使い方)	27・28	デザイン画選手権の作品製作 2(下絵)
15	画材表現 3(パステルの使い方)	29・30	デザイン画選手権の作品製作 3(着色)

【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	ファッションデザイン論Ⅲ	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	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義35% 実習 65%
時間数	60	作成者	野田光晴・於保可那子

【科目の到達目標】

キッズファッションデザインのトレンド、業態を知りメンズファッションのクリエイションを高め
企業デザインとの違いを理解修得する

【科目の概要】

デザインを考える上でリサーチ力を身に付けクリエイションをコントロールで多種多様のスタイルに対応できる
様に企業デザインとコンテストデザインを通して学ぶ

【授業計画】

90分/コマ	前期		後期
1	キッズファッション 近代キッズファッション	16	企業コラボ企画
2	コンテストデザイン I-① ナゴヤファッションコンテスト2024	17	リサーチワーク
3	コンテストデザイン I-② ナゴヤファッションコンテスト2024	18	アイデアワーク
4	コンテストデザイン I-③ ナゴヤファッションコンテスト2024	19	デザインワーク
5	コンテストデザイン I-④ ナゴヤファッションコンテスト2024	20	ヒアリング
6	トレンドデザイン I-① カラートrendからのデザイン	21	ブラッシュアップ
7	トレンドデザイン I-② トレンドアイテムからのデザイン	22	発表
8	トレンドデザイン I-③ スタイリングからのデザイン	23	商品企画
9	トレンドデザイン I-④ SDGsからのデザイン	24	リサーチワーク
10	コンテストデザイン II-①	25	アイデアワーク
11	コンテストデザイン II-②	26	デザインワーク
12	コンテストデザイン II-②	27	ヒアリング
13	上田学園コレクションデザイン	28	ブラッシュアップ
14	上田学園コレクションデザイン	29	まとめ
15	前期末試験	30	後期末試験

【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】

プリントを配布

【教材・教具】

パソコン・筆記用具

科目名	コンピュータ演習Ⅲ-A	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	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間部
学年	3年	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	90	作成者	鶴 鉄雄

【科目の到達目標】

ポートフォリオ作成の体験を通して、実践的な「情報編集能力」の習得を目標とする。
 情報編集の考え方と概念を理解し、「専門用語の記憶から、理解・応用・分析・評価・創造」へとステップアップを行う。□

【科目の概要】

本科目では「情報編集」の仕組みと考え方を活用して、印刷とWebで活用できるポートフォリオの作成を行う。
 可視化の基礎となる「デザインの原則と編集手順」を修得して実際の作成を行う。作成にあたっては、
 全体の仕上がりがイメージの方向決め、ドリルダウン分析のプロセスを体験に基づいて実践する。

【授業計画】 90/コマ	前期	【授業計画】 90/コマ	後期
1	オリエンテーション	31	レポートデザイン(業界分析) 情報分析の概念と原理の理解 ①情報編集の応用への手順 情報の整理(グループ化・構造化・可視化) ②職種とスキルセット情報の整理と階層化 ⑤印刷データ仕上げ ④Webレポート作成
2	ポートフォリオデザイン 情報編集の考え方と概念 ①デザインの原則と情報編集の基礎 ・イメージの方向決め ・コンテンツのマインドマップ化 ・台割 ・サムネイル ・ラフスケッチ ・編集レイアウト ②印刷データ仕上げ ③Webポートフォリオ作成	32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

【成績評価方法】

提出物評価60% テスト30% 授業態度10%
 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

【参考書】

参考情報PDFのURLを共有

【教材・教具】

ドライブで共有

科目名	コンピュータ演習Ⅲ-B	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	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	30	作成者	安田圭織

【科目の到達目標】

アパレルCADを利用して各自がCADを理解し、ブラウス・ジャケットなどの工業用パターンを作成できる。
各ソフトを利用し、仕様書・指示書をパターンに合わせ必要な内容を作成できる。

【科目の概要】

アパレルCAD(Computer Aided Design)とはコンピュータによる「パターン製作」などを行う機械、あるいはシステムのことを言い、時代に即した「アパレル生産」を極めるためには不可欠なものである。アパレルCADのソフトを理解し、パターンを引き、それに伴う仕様書などの書類を作成することを理解し、各自の発想の一つの手段として利用できるよう修得する。

【授業計画】

90/コマ		後期
1	アパレルCAD概論ブラウス 縫製仕様書作成(ハンガーイラスト復習)	
2	〃 作図(表地、裏地) パターンチェック	
3	〃 情報入力、縫代付け、マーキング	
4	〃 縫製指示書作成	
5	ジャケット 縫製仕様書作成(ハンガーイラスト復習)	
6	〃 作図 パターンチェック	
7	〃 表地、裏地、芯地作成 工業用パターン作成	
8	〃 情報入力、縫代付け	
9	〃 マーキング	
10	〃	
11	〃	
12	〃	
13	〃	
14	ジャケット 縫製指示書作成	
15	まとめ	

【成績評価方法】

提出課題(的確さ、完成度)70% 授業への取り組み態度30%
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】

コンピュータ演習 * アパレルCAD *

【教材・教具】

プリント配布 メモリフラッシュ 筆記用具

【参考書】

いちばんやさしいデジタルマーケティングの教本 第2版 人気講師が教えるコミュニケーションと販促の新しい基礎(2021)
著者:田村 修 出版社:インプレス ISBN: 9784295012542 コンピュータ演習 * アパレルCAD *

【教材・教具】

PDF配布 スマートフォン プリント配布 メモリフラッシュ 筆記用具

科目名	縫製工学	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	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 100 %
時間数	30	作成者	相馬成男

【科目の到達目標】専門学校では注文服(オートクチュール)作りを主体に履修するが、社会へ出ると既製服(プレタポルテ)が主流であり、工業生産的もの作りの道理、実務工程の知識を習得し、自分を取り巻く関係者と円滑に意思疎通が図れる技術者をを目指す。

【科目の概要】国内繊維産業は長年の厳しい国際競争の中で、①高機能・高性能繊維、②高品質・高感性の素材、③精緻な縫製技術の3点が強みとしてあげられているが、衣料品の輸出は先進国の中で極めて少ない。一方で持続可能な開発目標(SDGs)達成が掲げられており、これら現状認識をしながら、アパレル企業が行う技術的業務の基礎知識をテキスト、パワーポイント及び動画と適宜配布資料を用いて講義を進める。

【授業計画】 90分/コマ	前期
第1週	第1章 アパレル産業の歴史と変遷 第11章 世界と日本の繊維生産
第2週	第2章 アパレル製品の商品企画
第3週	第3章 アパレル製品の副資材 - 1
第4週	第3章 アパレル製品の副資材 - 2
第5週	各論 第3章 スポーツウエア
第6週	第4章 アパレル製品用材料の 試験と検査
第7週	第5章 アパレル製品の縫製 と二次加工
第8週	各論 第4章 下着(インナーウエア) 各論 第5章 靴下
第9週	第6章 アパレル製品の検査 と品質管理
第10週	第7章 アパレル製品の安全・安心
第11週	各論 第1章 紳士服 - 1
第12週	第8章 アパレルの表示と関連法規
第13週	第9章 アパレル製品の洗濯 とメンテナンス
第14週	各論 第1章 紳士服 - 2 各論 第2章 婦人服
第15週	第10章 アパレル製品の品質管理 と消費者対応

【成績評価方法】
毎回講義後の課題(宿題)の評価:50%、期末試験:40%、授業態度:10%

【教科書・参考書】
編集:一社団法人 日本繊維技術士センター、『業界マイスターに学ぶ「アパレルの基礎知識」』、
発行所:金壽堂出版有限会社、発行日:2020年7月3日

【教材・教具】
筆記用具

科目名	西洋美術史	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	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 100%
時間数	30	作成者	山本廣道

【科目の到達目標】

主として近世(ルネサンス)から現代美術に至る知識を獲得し、これまでの流れを踏まえ、その先端としての創作ができる人材を育成する。

【科目の概要】

初期ルネサンス美術から20世紀後半の西洋美術の歴史を通覧するとともに、各時代の代表的な画家や作品について解説する。また二回に一回(30分程度)4~5人である作品について考え結論を出すというグループワークを行う。

【授業計画】

90分/コマ	後期
1	初期ルネサンス美術1:マザッチョ、ピエロ・デラ・フランチェスカ、ボッティチェリなど
2	初期ルネサンス美術2:ルネサンス美術の特徴、遠近法(透視図法)とはなにか
3	盛期ルネサンス1:レオナルド・ダ・ヴィンチについて
4	盛期ルネサンス2:ミケランジェロ、ラファエロなど
5	マニエリスム美術:ティントレット、ブロンズイーノなど
6	バロック美術:ヴェルフリンによるバロック美術解釈、ルーベンス、ベラスケスなど
7	ロココ美術:ロココの特徴、ヴァトー、フラゴナールなど
8	19世紀の美術1:新古典主義、ロマン主義
9	19世紀の美術2:リアリズム、マネの作品、印象主義
10	19世紀の美術3:後期印象主義、世紀末美術
11	古代~中世の美術1
12	古代~中世の美術2
13	20世紀の美術1:キュビズム、ダダイズム、シュルレアリスムなど
14	20世紀の美術2:第二次世界大戦後の美術
15	全体のまとめ、テスト問題の傾向

【成績評価方法】

平常点(演習問題、グループワーク、授業態度など)50%、テスト(期末一回)50%で評価を行う

【教科書・参考書】

教科書:千足伸行監修 『新西洋美術史』(西村書店)

【教材・教具】

科目名	ファッションビジネス論Ⅲ	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	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 100%
時間数	30	作成者	秦野 知邦

【科目の到達目標】

ファッションを通じて、社会に貢献できる社会人としての知識や考え方の基礎を身につける
 社会人としてのコミュニケーション能力を高め、即戦力としての知識や行動力を身につける
 一人ひとりの目標を明確にし、強い意志でその目標に向かって行動する姿勢を体得する

【科目の概要】

ファッションビジネスを業態や職種を通じてその仕事の中身を理解し、パーパスを考える
 アパレル業界の仕組みや流れを理解し、今の時代に合ったビジネスをデザインする
 最新の業界の情報を新聞・雑誌・ネット情報だけでなく、リサーチなど行動して五感で感じる

【授業計画】

90分/コマ	前期
1	ファッションの魅力とファッションビジネスの現状についての講義 ・即戦力＝今、企業が求める人材とは
2	ブランドの魅力とブランド戦略についての講義 ・パラダイムシフトにどのように対応するか→OMOビジネス
3	マーケティングのプロセスについての講義 ・コトラーの【マーケティング4. 0】
4	デジタルマーケティングについての講義 ・CX/UX・カスタマージャーニーマップ・ペルソナの重要性について
5	ブランディング戦略についての講義 ・ブランドエクイティ・ブランドコンセプト・ブランドアイデンティティなど
6	one to oneビジネスについての講義 ・Z世代の消費行動→自己実現ベネフィットなど
7	CXによるロイヤルカスタマー化への重要性についての講義 ・【LTV】【ユニファイドコマース】など
8	これからのマーチャンダイザーに必要とされる能力についての講義 ・【マーケティング5. 0】
9	【D2C/DNVB】ビジネスについての講義 ・海外国内の実例からビジネスを考える
10	パーパスのあるブランド/企業の重要性についての講義 ・WHYから始める→イミ消費
11	【D2C/DNVB】マーケティング・ブランディング戦略についての講義 ・D2Cビジネスのプロセス
12	サステナブルファッションとサーキュラーファッションについての講義 ・カーボンニュートラル・3R・アップサイクルなどの現状を知る
13	即戦力として、知っておきたい計数/取引慣行についての講義 ・損益分岐点・5つの利益など
14	ファッションの仕事にたずさわることのすばらしさを再確認するための講義 ・これからの消費のあり方やモノの先にあるものの大切さなど
15	期末テスト ・筆記試験90分

【成績評価方法】

ノートによる評価 40% テスト40% 授業態度20%

【教科書・参考書】

WWD・日経新聞・日経MJ・織研新聞

【教材・教具】

ビジネス論専用ノート・筆記用具