

科目名	クリエイションテクニック&デザインⅡ	整理番号	記入しないで下さい
学科	トップクリエイター	期	通年
コース	トップクリエイター		昼間
学年	2年	授業形態	講義20% 実習80%
時間数	330	作成者	宮田 共子
【科目の到達目標】 一般的な既製服から一点物の舞台衣装やコスチュームアートとも言われる作品まで製作出来る縫製知識と技術を修得する。			
【科目の概要】自身のイメージをファッションで表現する為に必要な各アイテムやディテールの構造を製作を通じて学び、縫製技術を向上させる			
【授業計画】 90分/コマ		前期	後期
4月	シャツ+ニット		10月 部分縫い 各種のあき、ポケット
5月	デニムパンツ		11月 オリジナル企画 連作の5作品
6月	プレタ作品		12月
7月	オリジナル企画 連作の5作品		1月
9月			2月
【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】 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』・『ワンピース』・『ジャケット』・『コート』上田安子服飾専門学校 最新版 教員作成のオリジナルプリント			
【教科・教具】 ミシン等縫製機器、洋裁道具一式 実物または部分縫いの見本			

科目名	パターンメイキングⅡ	整理番号	
学科	トップクリエイター	期	通年
コース	トップクリエイター		昼間
学年	2	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	作成者	渡辺 杉子

【科目の到達目標】

理論を技術に結びつける。アイテムのパターンをデザイン画を見て表現できるようになる

【科目の概要】

時代のデジタル化に伴い、ファッション業界におけるパターン分野では3DやCADの多様化が進んでいる。しかしパターンの基礎・応用が確立した上でのデジタル化が必要不可欠である。この科目では原型から平面パターンを作り、トワールを組み立て立体としての確認を行い、さらに工業パターンに仕上げるための技術を学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1	デニムのパターンメイキング	1・2 スカートのパターンメイキング 製図
2	サンプル使用によるパターンの作り方	3・4 トワール組み
3	トワール組み	5・6 縫い代付きパターン作成
4	工業パターン作成	7・8 ブラウスのパターンメイキング
5	スラックス原型・パンツスローパー	9・10 製図
6	スリムパンツ・ハイウエストパンツ	11・12 トワール組み
7	バギーパンツ・ベルボトムパンツ	13・14 工業パターン作成
8	ペグトップパンツ・フレアーパンツ	15・16 ジャケットのパターンメイキング
9	上記の中から創作パンツトワール組・工業パ	17・18 製図
10	ターン作成	19・20
11		21・22 トワール組み
12	身頃原型 一枚袖	23・24
13	パターンチェック	25・26 工業パターン作成（見返し、表襟展開）
14	ダーツ操作のバリエーション ウエスト	27・28 裏地・芯地について
15	センター・ゴージ	29・30 後期試験
16	ショルダー・アームホール	
17	襟のバリエーション シャツ・台襟シャツ	
18	ステン・リビア	
19	袖のバリエーション フレアー・ランタン	
20	ベタル・タック	
21	ジゴ	
22	上記の中から創作ブラウストワール組・工業	
23	パターン作成	
24	メンズシャツ	
25	製図、トワール準備	
26	トワール組み	
27・28	縫い代付きパターン作製	
29・30	前期試験	

【成績評価方法】

課題の評価60%
 期末試験の評価30%
 授業態度の評価10%

【教科書・参考書】

服飾手帖社『パターンメイキングⅡ』
 山路俊美『メンズ製図集抜粋』
 教員作成 オリジナルプリント

【教材・教具】

製図用具、模造紙、製図用シャープペンシル カッター、メンディングテープ、ドラフトテープ
 トワール、シルクピン、ミシン用具

科目名	クリエイションドローイング	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	前期
コース	トップクリエイターコース		
学年	2	授業形態	講義 % 実習 %
時間数	30	作成者	中村 賢

【科目の到達目標】

アートを取り入れたドローイングを学び、潜在しているアート感を引き出し、幅広い分野に生かしていく。

【科目の概要】

事務作業が人の手からAIに受け継がれつつある時代にクリエイティブな手作業を実践し価値を高める。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 モードイラストレーションのデッサンとアート画を解説。アートの考え方、生み出し方をレクチャー。
- 2 ファッション誌からデッサンのトレーニング。
- 3 【顔】をデッサン→オリジナルモードイラストレーションを仕上げる①
- 4 【顔】をデッサン→オリジナルモードイラストレーションを仕上げる②
- 5 【全身】をデッサン→オリジナルモードイラストレーションを仕上げる①
- 6 【全身】をデッサン→オリジナルモードイラストレーションを仕上げる②
- 7 面と線で描くイラストレーション①
- 8 面と線で描くイラストレーション②
- 9 構図→コラージュとイラストレーションで作品を仕上げる。
- 10 構図→10パターン。ポストカード制作
- 11 東京新人ファッション大賞 作品制作①【デザインテーマ設定】
- 12 東京新人ファッション大賞 作品制作②【デザイン出し】
- 13 東京新人ファッション大賞 作品制作②【2デザインを仕上げる】
- 14 まとめ
- 15 テスト

【成績評価方法】

課題60%期末試験30%平常点10%

【教科書・参考書】

WWD

【教材・教具】

科目名	クリエイションデザイン論Ⅱ	整理番号	
学科	トップクリエイター	期	通年
コース	トップクリエイター		昼間
学年	2	授業形態	講義 60 % 実習 40 %
時間数	120	作成者	大槻剛

【科目の到達目標】

クリエイティブデザインを考えるとときに、衣服の変遷、アイテムの構造、アート、時代性を知ることは必須である。本科目ではこれらについての知識を修得し、「自分で調べ、考え、まとめる」ことをとおしてクリエイティブデザインを制作するための基礎を養成す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変遷と、民族・習慣等による衣服のデザインについて理解を深めるための講義と演習

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1・2	2年クリエイションデザインの概要	31・32 パリコレクションと東京コレクション
3・4	ワンピースのデザイン1	33・34 パリコレブランド企画1
5・6	ワンピースのデザイン2	35・36 パリコレブランド企画2
7・8	ワンピースのデザイン3	37・38 パリコレブランド企画3
9・10	リアルクローズとコレクション	39・40 デニム素材からのデザイン
11・12	有名デザイナーの特別セミナー受講	41・42 メンズファッションとミリタリーファッション
13・14	ワンピースのプレゼンテーション	43・44 子供服のデザイン
15・16	JFW素材セミナー受講	45・46 フォーマルウェアのデザイン
17・18	テキスタイルデザイン	47・48 オリジナル企画1
19・20	JFWフォルムプレゼンテーション1	49・50 オリジナル企画2
21・22	JFWフォルムプレゼンテーション2	51・52 オリジナル企画3
23・24	JFWフォルムプレゼンテーション3	53・54 オリジナル企画プレゼンテーション
25・26	外部コンテストのデザイン	55・56 プレタ展のデザイン1
27・28	上田学園コレクション1	57・58 プレタ展のデザイン2
29・30	上田学園コレクション2	59・60 まとめ

【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】

高村是州『スタイリング・ブック』グラフィック社、文化出版局『ファッション辞典』

【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	クリエイションデザイン論Ⅱ-B	整理番号	
学科	トップクリエイター	期	通年
コース	トップクリエイター		昼間
学年	2	授業形態	講義 60 % 実習 40 %
時間数	120	作成者	大槻剛

【科目の到達目標】

クリエイティブデザインを考えると、衣服の変遷、アイテムの構造、アート、時代性を知ることは必須である。本科目ではこれらについての知識を修得し、「自分で調べ、考え、まとめる」ことをとおしてクリエイティブデザインを制作するための基礎を養成す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変遷と、民族・習慣等による衣服のデザインについて理解を深めるための講義と演習

【授業計画】

90分/コマ

前期

後期

1	2年クリエイションデザインの概要	16	東京コレクションの研究①
2	造形知識①	17	東京コレクションの研究②
3	造形知識②	18	東京コレクションの研究③
4	造形知識③	19	東京コレクションの研究④
5	造形知識④	20	東京コレクションの研究⑤
6	造形知識⑤	21	2019SS企画デザイン①
7	デザイナー研究①	22	2019SS企画デザイン②
8	デザイナー研究②	23	2019SS企画デザイン③
9	デザイナー研究③	24	2019SS企画デザイン④
10	デザイナー研究④	25	2019SS企画デザイン⑤
11	デザイナー研究⑤	26	2019SS企画デザイン⑥
12	素材とデザイン①	27	2019SS企画デザイン⑦
13	素材とデザイン②	28	2019SS企画デザイン⑧
14	素材とデザイン③	29	2019SS企画デザイン⑨
15	素材とデザイン④	30	まとめ

【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】

高村是州『スタイリング・ブック』グラフィック社、文化出版局『ファッション辞典』

【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

教科名	服飾素材論Ⅱ	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	後期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	2	授業形態	講義100% 実習 %
時間数	30	作成者	河本 育子

【授業の到達目標】

ファッション業界での素材の位置づけ、役割を体系的に理解し、素材の知識を深めていく。
市場動向を読み取り、そのコンセプトにあったデザイン、素材に落とし込めるようになる。

【授業概要】

ファッショントレンドと素材の関連性を意識、また市場の動向を踏まえながら、
アパレル繊維知識の体系的理解を深めていく。

【授業計画】

90分/コマ

- 第1週 オリエンテーション
素材とファッショントレンドの関係について
- 第2週 ■アパレル製品の生産流通経路(1)
- 第3週 ■アパレル製品の生産流通経路(2)
産地
- 第4週 ■布地 織物
- 第5週 ■布地 編物
- 第6週 布地まとめ
- 第7週 ■糸の種類と太さ
- 第8週 ■繊維の種類と特性
天然繊維(植物繊維)
- 第9週 天然繊維(動物繊維)
- 第10週 化学繊維(再生繊維・半合成繊維)
- 第11週 化学繊維(合成繊維)
- 第12週 ■素材の機能性
- 第13週 ■生地加工 染色・プリント・仕上げ
- 第14週 総復習(テスト傾向と対策)
- 第15週 総合テスト

【成績評価方法】

平常点(授業態度)10% 理解力(小テスト,総合テスト)50% 提出物40%
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】

- ・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
- ・田中道一『洋服地の事典』関西衣生活研究所

【教材・教具】

筆記用具

科目名	コンピューター演習Ⅱ	整理番号	
学科	トップクリエイター	期	後期
コース	トップクリエイター		昼間
学年	2	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	30	作成者	於保 可那子

【科目の到達目標】

Illustrator&Photoshopのデザインソフトの活用技術を習得し、ハンガーイラストやデザイン画、イメージマップなどを駆使しポートフォリオが作成できる。イメージを可視化する力をつけ、より効率的・スピーディーに豊富なデザイン展開が提案でき、同時にプレゼン力を身につける。

【科目の概要】

時代に合った作品のアピールの方法として、Illustrator&Photoshopは必要不可欠となった。まずは基礎的な操作方法を固め効率を考えた一連の知識や技術習得する。後半は、デザインやイメージが的確に伝わり、作り手の思いや温度を伝えるためにはどうすればいいか、出力だけで終わらないポートフォリオ作りを考察する。

【授業計画】

90分/コマ

1	Illustrator&Photoshop 復習
2	ポートフォリオ作成演習 (プレタ展作品)
3	画像素材の収集と編集・画像解像度の理解
4	デザイン画スキャナーでのとりこみ
5	QRコード付 PRカード
6	〃
7	ポートフォリオ作成演習 ポートフォリオの考え方・形式の考察
8	画像素材の収集と編集・スキャナーの使い方・画像解像度の理解
9	素材と形 (出力紙・ポートフォリオ自体の形式など)・レイアウト考察
10	デザイン展開・ハンガーイラスト(Illustrator ペンツールテクニック)
11	〃
12	ポートフォリオ応用演習 (実績まとめ)
13	〃 個人個人に合わせた+αの技術指導
14	〃
15	完成・総評会

【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%
以上を指導要項に基づいて総合的に評価する。

【教科書・参考書】

【教材・教具】

データ配布 フラッシュメモリ 筆記用具 のり はさみ

科目名	ファッションビジネス論Ⅱ	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	後期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 80 % 実習 20 %
時間数	30	作成者	津曲公夫

【科目の到達目標】

アパレル業界で役立つ知識の構築。

【科目の概要】

アパレル業界に必要なキーワードとファッションの流れを解説。

【授業計画】 90分/コマ

- 1 【オートクチュールとプレタポルテ】
【ファッション界をリードする世界5大コレクション】
- 2 【世界のラグジュアリーブランド勢力地図】
【デザイナーを支える世界の見本市】
- 3 【業界人必見のファッション見本市JFW-IFF】
【マーケティング】
- 4 【ブランド開発】 ⇒ 以上7項目小テスト
- 5 【日本の合繊産業】
【紡績】
- 6 【テキスタイル産地】
【染色加工業】
- 7 【商社】
【構築進むSCM】
- 8 【重要性高まる物流、加工】
⇒ 以上7項目小テスト
- 9 【戦後日本のアパレル産業史】
【技術革新の波に乗り合繊登場】
- 10 【既製服化ノ向上ヲ支えた小売業】
【舶来からインポートへ】
- 11 【ファッションの流れ1970～2014】
- 12 【ファッションの流れ1980～1990】
- 13 【ファッションの流れ1990～2000】
- 14 【ファッションの流れ2000～2015】
- 15 テスト

【成績評価方法】

課題評価50% 試験評価40% 授業研究態度10%

【教科書・参考書】

書籍『よくわかるアパレル業界』

【教材・教具】

科目名	映像実習Ⅱ	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	前期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	2	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	30	作成者	平原 栄治

【科目の到達目標】

映像表現に必要なソフトウェアを学習する。
作品発表のためのホームページを制作し、IT社会に対応するプロモーション技術を習得する。

【科目の概要】

現代のファッションビジネスに対応するため、基本的なソフトウェアの使い方を修得する。
講義を行い教員と同時進行でコンピューターを使用してそれぞれの課題を取り組み、
目的に合わせてソフトウェア選択し、使いこなせる。

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1	授業ガイダンス・写実実習 Google Chrome Adobe Photoshop等	
2	写実実習 Google Chrome Adobe Photoshop等	
3	ポートフォリオ・ホームページ制作 Google Chrome Adobe Photoshop等	
4	ポートフォリオ・ホームページ制作 Google Chrome Adobe Photoshop等	
5	ポートフォリオ・ホームページ制作 Google Chrome Adobe Photoshop等	
6	ポートフォリオ・ホームページ制作 Google Chrome Adobe Photoshop等	
7	グラフィック・デザイン演習 Adobe Photoshop Adobe Illustrator	
8	グラフィック・デザイン演習 Adobe Photoshop Adobe Illustrator	
9	映像制作実習 Powerpoint Adobe Premier 等	
10	映像制作実習 Powerpoint Adobe Premier 等	
11	映像制作実習 Adobe Premier Adobe Aftereffect等	
12	映像制作実習 Adobe Premier Adobe Aftereffect等	
13	作品プロモーションまとめ	
14	作品プロモーションまとめ	
15	テスト	

【成績評価方法】

課題点 70%
テスト 20%
平常点(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。

【教科書・参考書】

【教材・教具】

パソコン ・USBメモリー ・デジタルカメラ等

科目名	英会話 I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	後期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	2	授業形態	講義 50% 実習 50%
時間数	30	作成者	衛藤 沙耶加

【科目の到達目標】

簡単な言葉を用いて英語でコミュニケーションをとることに慣れ、臆せず自分の意思を伝える力を鍛えるべく、日常会話をベースにファッション用語や表現法を学び、ビジネスの場で対応できる生きた英語を習得する。

【科目の概要】

日常会話を中心に英語でコミュニケーションをとる。ファッション関連の語句や表現法を学び、ビジネスの場で対応できる会話などを習得する。書き取り、音読、暗誦、ロールプレイを使用する。

90分/コマ

1. 挨拶 : 初対面／日常の挨拶いろいろ
2. ・紹介のしかた
・天候、体調を語る
3. 数字、数量、時間に関する表現
4. ファッション関連英単語・フレーズ
5. レストランにて／ディナーの席で
6. ボディパーツと動き(スタイリスト編)
7. 職場で使う英語・電話の対応
8. 英文メール(手紙)の書き方
9. 道案内の英語
10. 日常会話(応用編) 天気以外の話題 ・ 適切なあいづち、感情表現
11. 基本動詞(Have/Get/Make)
12. 基本動詞(Take/Give/Come/Go)
13. 基本動詞(Put/Keep/Run/Turn)
14. これまでの授業の内容の復習 / 期末テストの対策と傾向
15. 期末テスト／ おすすめの教材の紹介

【成績評価方法】

ダイアログ、基本構文の暗誦等の表現能力60% 期末筆記テスト30% 授業態度と出席率10%

【教科書・参考書】

講師作成のスライド(状況設定したダイアログ)
ネイティブの発音のためのYoutubeなどのビデオ

【教材・教具】

筆記用具(ノートとペン)

科目名	ニットデザイン I-A	整理番号	
学科	トップクリエイター	期	後期
コース	トップクリエイター		昼間
学年	2年	授業形態	講義 50 % 実習 50 %
時間数	30	作成者	重本昌利

【科目の到達目標】

ニットの基礎知識を有して、その知識を用いてオリジナルのニット製品を企画する事が出来る
ニットデザイナーの養成を目標とする。

【科目の概要】

現在市場で販売されるアパレル商品の中で、ニット製品の占める比率は大変多い。
また、カットソーとニットのドッキングなど、生地とニット両方の知識を有したデザイナーが必要とされている。
織生地と、ニット生地の違いを比較しながらニットの基礎知識の理解を深めていく。

【授業計画】

180分/コマ

- 1 ニットの基礎 概要
ニットCAD 基礎知識
- 2 組織編み 1
- 3 組織編み 2
- 4 組織編み 3
- 5 ジャカードの考察
- 6 インターシャの考察
- 7 まとめ、総復習

【成績評価方法】

課題評価 50% 期末試験 40%、平常点 10%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

A4用紙 縦型A4フラットファイル
SDS-ONE(ニットCAD) SES122-S 8G (コンピューター制御横編み機)

科目名	ニットB	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	後期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 60% 実習 30% 工場見学10%
時間数	30	作成者	宮田 共子

【科目の到達目標】

編み地ファブリックの構造と、ニット製品の企画・設計に必要な基礎知識を習得することで、素材が秘める可能性を見出し、素材の段階から踏み込んだ新しい商品開発にチャレンジする。また、ニット商品の企画に必要な関係者と円滑に意思疎通が図れることができることを目標とする。

【科目の概要】

手編みで実際に編み地を作り、裏目と表目の理解をしたうえで基礎知識の習得を行う。現職のニットデザイナーによる解説と、ニット工場の訪問・見学を実施することで、リアリティのある講義を展開。同時期に並行して展開される島精機による機械編みの授業と絡めて、PARISコレTRANOI出展サンプル企画へ。また、ニットデザイン事務所でのアシスタントや、島精機による編立やニットCADオペレーションのインターンを誘致する見通し。

【授業計画】 90分/コマ

第1週	・手編み実習 →基本の編み地	(佐藤良祐 先生)
第2週	・手編み実習→基本の編み地	(宮田)
第3週	・手編み実習 →クリエイション	(佐藤良祐 先生)
第4週	・家庭機による編み立てとしくみ	(子安先生:デモンストレーション)
第5週	・ゲージと番手、適正本数の計算 ・編み地のサンプルと解説	(株式会社インプルーヴ:鈴木弘美先生)
第6週	・糸のつくり方と意匠糸種類、サンプル比較 ・製品サンプルの分析	(株式会社インプルーヴ:鈴木弘美 先生)
第7週	・工場見学:島精機	(宮田)
第8週	・工場見学:I・SO・TOPE	(宮田)
第9週	・編み地のサンプルと製品サンプルの分析	(宮田)
第10週	・ニット製品の基礎知識 ・ニットデザイナーの仕事、仕様設計書の解説と分析	(株式会社インプルーヴ:鈴木弘美先生)
第11週	・デザイン出し→仕様設計書作成	(宮田)
第12週	・デザイン出し→仕様設計書作成	(宮田)
第13週	・デザイン出し→仕様設計書作成	(株式会社インプルーヴ:鈴木弘美先生)
第14週	・プレゼン(試験)	(株式会社インプルーヴ:鈴木弘美先生)
第15週	まとめ	(宮田)

【成績評価方法】

- ・平常点(出席率、授業態度)・・・10%
- ・提出物の評価・・・30%
- ・プレゼンの評価(理解力30%、企画力30%)

【教科書・参考書】

【教材・教具】

- ・適宜配布資料
- ・編み地サンプルとスワッチ、糸サンプル、製品サンプル、仕様設計書現物