

科目名	RTW技術	整理番号	
学科	ファッションクリエイターアドバンス学科	期	通年
コース	ファッションクリエイターアドバンスコース デザイン専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義10% 実習 90%
時間数	300	作成者	安田 圭織

**【科目の到達目標】**

既製服のデザイン・パターン・カッティング・縫製の一貫した知識と技術を修得する。

**【科目の概要】**

ファッション業界において商品企画するために洋服の構造を理解することは不可欠である。企画を立てるにあたっての必要な縫製技術と知識への理解を深める。

【授業計画】 90分/コマ	前期	【授業計画】 90分/コマ	後期
1.2.3	部分縫い 薄物 縫製	76.77.78	・ラグランスリーブコート創作
4.5.6	台襟付きシャツ パターントレース	79.80.81	〃 縫製 フライフロント
7.8.9	〃 裁断、縫製	82.83.84	〃 半裏仕立て
10.11.12	〃	85.86.87	〃
13.14.15	・プレタ作品	88.89.90	〃
16.17.18	〃	91.92.93	〃
19.20.21	〃	94.95.96	・上田学戦コレクション作品
22.23.24	・デニムパンツ	97.98.99	〃
25.26.27	〃 パターントレース	100.101.102	〃
28.29.30	〃 定番デニムの縫製	103.104.105	〃
31.32.33	〃	106.107.108	〃
34.35.36	〃	109.110.111	・フォーマルドレス
37.38.39	・子供服 デザイン、工業用パターン作成	112.113.114	〃
40.41.42	〃 縫製	115.116.117	〃
43.44.45	〃	118.119.120	〃
46.47	・プレタ作品	121.122	・上田学戦コレクション作品
48.49	〃	123.124	〃
50.51	〃	125.126	〃
52.53	〃	127.128	〃
54.55	〃	129.130	〃
56.57	〃	131.132	〃
58.59	〃	133.134	〃
60.61	〃	135.136	〃
62.63	・創作ジャケット(革を取り入れたデザイン)	137.138	〃
64.65	〃 デザイン企画、工業用パターン作成	139.140	〃
66.67	〃 縫製	141.142	〃
68.69	〃	143.144	〃
70.71	〃	145.146	・フォーマルドレス
72.73	〃	147.148	〃
74.75	〃	149.150	〃

**【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】**

『ブラウス』『ジャケット』『コート』『ワンピース』『テーラリング』教科書、プリントを配布

**【教材・教具】**

ミシン用具、洋裁道具一式、筆記用具

科目名	パターンメイキングⅡ-A	整理番号	
学科	ファッションクリエイターアドバンス学科	期	通年
コース	ファッションクリエイターアドバンスコース デザイン専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義20% 実習 80%
時間数	120	作成者	安田 圭織

**【科目の到達目標】**

企画サイズの理解。既製のサイズ展開の基本知識を養う。  
デザイン画・実物サンプルからの確かなパターンを指定された時間内に完成させる。

**【科目の概要】**

ジャケット・ワンピース・コートなどのパターンの習得。

【授業計画】 90分/コマ	前期	【授業計画】 90分/コマ	後期
1	パターンメイキング概論	31	・グレーディング
2	・プリンセスライン、テーラードジャケット	32	〃 ブラウス(フラットカラー・半袖)(実寸)
3	〃 作図・トワール組	33	・身頃の展開(ドレープをデザインする)
4	〃 工業用パターン作成	34	〃 作図・トワール組
5	〃 表襟・見返し展開	35	〃
6	〃 裏地パターン作成	36	〃
7	〃	37	・スカートの展開とデザイン
8	〃	38	〃 タイトスカート2本ダーツ
9	・ジャケット(オリジナル) * RTW授業	39	〃 タイトスカート1本ダーツ
10	〃 作図・トワール組	40	〃 ハイウエスト6枚はぎ
11	〃 工業用パターン作成	41	〃 デザインスカートⅡ
12	〃 表襟・見返し展開	42	〃
13	〃	43	〃
14	〃	44	〃
15	・ジャケットの展開	45	・ブラウス(オリジナル)
16	〃 Aショルダー→アームホール切替	46	〃 作図・トワール組
17	〃 Bテーラードカラー→ショールカラー	47	〃
18	〃 Cショルダー→ポケット切替	48	〃
19	〃 Dテーラードカラー→ピークドラペル	49	・ワンピース(オリジナル)
20	〃 F一枚袖→二枚袖	50	〃 作図・トワール組
21	・子供服原型110cm(身頃・袖)	51	〃
22	・カットソー	52	〃
23	・ラグランスリーブコート	53	・パンツ(オリジナル)
24	〃 作図・トワール組	54	〃 作図・トワール組
25	〃 工業用パターン作成	55	〃
26	〃	56	〃
27	〃	57	・メンズジャケット
28	〃	58	〃 作図・トワール組
29	・グレーディング	59	〃
30	〃 タイトスカート(実寸)	60	〃

**【成績評価方法】**

完成パターン、立体においてのトワールの扱い・ピンの打ち方・デザインの表現力を 課題表評価60% 試験評価 30%  
授業研究態度 10%  
以上を指導要項の認定基準に基づき総合的に評価する。

**【教科書・参考書】**

『パターンメイキング3年』江副玲子著 『グレーディング』相尾順子著  
『図解紳士服製図・型紙の作り方抜粋編』山路俊美著

**【教材・教具】**

実寸製図用具・トワール・シルクピン・メジャー・筆記用具・裁断ばさみなど

科目名	ドレーピング	整理番号	
学科	ファッションクリエイターアドバンス学科	期	前期
コース	ファッションクリエイターアドバンスコース デザイン専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	60	作成者	渡辺 杉子

#### 【科目の到達目標】

ボディ上でゆとりやシルエットを確認し、デザインを創作しながらパターンを作り、およびこれを平面パターンに出来る。

#### 【科目の概要】

立体製図(ドレーピング)技術を習得することで、今日アパレルメーカーで求められるスピード感や、新しい素材や難しいデザインに対応出来るスキルを獲得する。凸凹のある女性の体(ボディ)に布地(トワール)を合わせてゆとりやシルエットを確認し、デザインを創作しながらパターンを作る技術、およびこれを平面パターンにする方法を学ぶ。

#### 【授業計画】

90分/コマ

前期

1	「ドレーピング概論」
2	・ボディ、トワールの扱い方の講義
3	ショルダーカット(ダーツ)
4	〃
5	アームホールカット(ダーツ)
6	〃
7	サイドカット(ダーツ)
8	〃
9	ウエストカット(ダーツ)
10	〃
11	ステンカラー ・カットで作った身頃を使用
12	ピーターパンカラー ・カットで作った身頃を使用
13	台襟付きシャツカラー ・カットで作った身頃を使用
14	開襟シャツカラー ・カットで作った身頃を使用
15	身頃の復習(ダーツ)
16	〃
17	テーラードジャケット
18	〃 (ショルダー切替)
19	〃 テーラードカラー
20	〃
21	〃 一枚袖
22	〃
23	タイトスカート
24	タイトスカートのパターンどり
25	フレアースカートの製作
26	〃
27	まとめ
28	〃
29	前期試験
30	〃

#### 【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】

江副玲子『ドレーピング』最新版

#### 【教材・教具】

トワール、シルクピン、黒綿テープ、ICテープ、はさみ、メンディングテープ、カッター、製図道具、模造紙、製図用シャープペンシル

科目名	ファッションデザイン論Ⅱ-A	整理番号	
学科	ファッションクリエイターアドバンス学科	期	通年
コース	ファッションクリエイターアドバンスコース		昼間
学年	2年	授業形態	講義 40% 実習 60%
時間数	120	作成者	藤原博之

**【科目の到達目標】**

本授業ではアパレル商品企画・基礎知識を身に付け、自ら企画を立ててニーズに合った企画提案ができ、デザインを考える能力の向上や感性を身につけることを目標とする。  
また企画したものを分かり易くプレゼンテーションすることができる。

**【科目の概要】**

アパレル産業におけるデザイン・商品企画に必要な知識と技術を学んでいく。  
企画書を伝える手段としてプレゼンテーション内容・表現の充実を図る。

**【授業計画】**

90分/コマ	前期	後期
1	オリエンテーション	31・32 デザイン演習①学内企画
2	デザインについて	33・34 デザイン演習②学内企画
		35・36 デザイン演習③学内企画
3・4	ブランド企画シミュレーション①	
5・6	ブランド企画シミュレーション②	37・38 グループワーク①
7・8	ブランド企画シミュレーション③	39・40 グループワーク②
9・10	ブランド企画シミュレーション④	41・42 グループワーク③
11・12	ブランド企画シミュレーションプレゼン	43・44 グループワーク④
		45・46 グループワークプレゼン
13・14	商品企画Ⅰ①	
15・16	商品企画Ⅰ②	47・48 商品企画Ⅱ①
17・18	商品企画Ⅰ③	49・50 商品企画Ⅱ②
19・20	商品企画Ⅰ④	51・52 商品企画Ⅱ③
21・22	商品企画Ⅰプレゼン	53・54 商品企画Ⅱ④
		55・56 商品企画Ⅱプレゼン
23・24	素材企画①	
25・26	素材企画②	57・58 まとめ
27・28	素材企画③	
		59・60 テスト
29・30	テスト	

**【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】**

高村是州 『スタイリングブック』 株式会社グラフィック社 2008年  
『ファッション販売』 商業界

**【教材・教具】**

筆記用具 専用ノート 参考プリント 画材 パワーポイント モニター OHP 副教材（プリント配布）等

**【実務経験の内容】**

企業デザイナーとしての長年にわたる経験を活かし、実践的なデザイン、商品企画について指導する。

科目名	ファッションデザイン論Ⅱ-B	整理番号	
学科	ファッションクリエイターアドバンス学科	期	昼間
コース	ファッションクリエイターアドバンスコース デザイン専攻		通年
学年	2	授業形態	講義 80% 実習 20%
時間数	120	作成者	佐山 孝典

**【科目の到達目標】**

企画や商品デザインを考えるにあたり、アパレルおよびファッションビジネスに関する知識を身に付けることを目標とする。また、ファッションに影響を与えるカルチャーや歴史についても解説し、体系的な知識を修得する。

**【科目の概要】**

ファッション業界に関する様々な事項やデザインに関する用語、トピックなどを体系的に解説する。

【授業計画】 90分/コマ	前期	【授業計画】 90分/コマ	後期
1	アパレルとファッションの現状	31	デザイン史2
2		32	
3	ファッション史1 1920-1940	33	素材と加工1 サステナビリティ
4		34	
5	ファッション史2 1950-1970	35	素材と加工2 製品デザイン
6		36	
7	ファッション史4 1980-1990	37	トレンドとスタイル1
8		38	
9	ファッション史3 2000-2020	39	トレンドとスタイル2
10		40	
11	ファッションアイテム1	41	ファッション業界1
12		42	
13	ファッションアイテム2	43	ファッション業界2
14		44	
15	ファッションアイテム3	45	ファッション業界3
16		46	
17	ファッションアイテム4	47	海外のファッション1
18		48	
19	ファッションスタイル1	49	海外のファッション2
20		50	
21	ファッションスタイル2	51	ファッションと身体性1 身体論
22		52	
23	ファッションスタイル3	53	ファッションと身体性2 ボディケア
24		54	
25	ファッションスタイル4	55	ファッションアクセサリー1
26		56	
27	デザイン史1	57	ファッションアクセサリー2
28		58	
29	試験	59	試験
30		60	

**【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】**

『FAHION』Karen Homer 2018 Quartro Publishing 『ITEMS:Is Fashion Modern ?』2017MoMA

**【教材・教具】**

筆記用具 デザイン画の描画用具一式

科目名	ファッションドローイングII	整理番号	
学科	ファッションクリエイターアドバンス学科	期	前期
コース	ファッションクリエイターアドバンスコース		昼間
学年	2	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	60	作成者	長滝浩美

**【科目の到達目標】**

半年間終了時に、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	
3・4	顔、ヘアスタイル、足、靴の表現	
5・6	着装表現1（男性的ディテール表現）	
7・8	着装表現2（女性的ディテール表現）	
9・10	着装表現3（その他の応用表現）	
11・12	画材表現1（ガッシュの使い方）	
13・14	画材表現2（マーカーの使い方）	
15・16	画材表現3（パステルの使い方）	
17・18	アイテム画の表現1（ボトムス）	
19・20	アイテム画の表現2（トップス）	
21・22	メンズ表現	
23・24	キッズ表現	
25・26	デザイン画選手権の作品製作1（ラフ）	
27・28	デザイン画選手権の作品製作2（下絵）	
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『Creation Drawing』服飾手帖社2009年、高村是州『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

**【実務経験の内容】**

ファッションイラストレーターとして多くのアパレル企業の業務を手掛けた経験を活かし、業界で必要とされるデザイン画の表現について指導する。

科目名	ファッションビジネス論Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクリエイターアドバンス学科	期	後期
コース	ファッションクリエイターアドバンスコース デザイン専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 80% 実習 20%
時間数	30	作成者	三谷 和也

**【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の能力を高め、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身につける。

**【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、なぜそうなのかを考える。アパレル業界のしくみの本質を理解し、今の時代にあったビジネス感を養う。

**【授業計画】**

90分/コマ

後期

1	アパレルにおける仕事の流れ。
2	機能素材の話。機能ウエアの話実習
3	テキスタイル産地の現状
4	原料メーカー、専門商社、産地(デニムの知識)
5	5大コレクションと観察カトレーニング
6	機能素材の話。機能ウエアの話実習
7	日本のファッション史と観察力
8	繊維関係各社の仕事内容 (学生面談)
9	VMDの話 A4に実習
10	コロナ禍置けるブランド戦略(注目会社)
11	ブランド作成、ブレインストーミング
12	店舗開発についての話とパースの考え方。
13	これからのファッションにおけるブランドビジネスについての講義
14	即戦力として知っておきたい計数についての講義
15	テスト 筆記試験

**【成績評価方法】**

- ・ 授業における評価 40% ・ プレゼンテーション 20% ・ 期末試験 40%

**【教科書・参考書】**

『織研新聞』『WWD』『ファッション蘊蓄辞典』(アポロ出版)

**【教材・教具】**

ノート、筆記用具

科目名	コンピュータ演習Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクリエイターアドバンス学科	期	通年
コース	ファッションクリエイターアドバンスコース デザイン専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義20% 実習 80%
時間数	60	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、ブラウスやジャケット、パンツ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。  
イラストレーター&フォトショップのソフトを使いこなし、ポートフォリオなどを作成できる。

**【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。パタンナーはそのシステムを理解し、利用できる技術を身につけなければならない。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ための利用手順を修得する。

【授業計画】 90分/コマ	前期	【授業計画】 90分/コマ	後期
	1		自己PR表作成 (Illustrator & Photoshop)
2	ブレタ作品 工業用パターン	17	ジャケット パターン作成 (Pattern Magic)
3	” 製図(表地、裏地) パターンチェック	18	” 製図(表地、裏地) パターンチェック
4	” 情報入力、縫代付け、マーキング	19	” 情報入力、縫代付け、マーキング
5	”	20	”
6	”	21	”
7	デザイン画作成 (Photoshop復習)	22	”
8	テキスタイルデザインシート作成 (Illustrator応用)	23	”
9	ブランドイメージマップ作成 (Photoshop応用)	24	”
10	ブラウス	25	ジャケット 縫製指示書作成
11	縫製仕様書 パターン作成 マーキング 縫製指示書	26	デザインパンツ
12	”	27	縫製仕様書 パターン作成 マーキング 縫製指示書
13	”	28	製図(表地、裏地) パターンチェック
14	”	29	情報入力、縫代付け、マーキング
15	√ ”	30	√

**【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 \* 』プリントを配布

**【教材・教具】**

筆記用具・USBメモリ

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アドバンス学科	期	前期
コース	ファッションクリエイターアドバンスコースデザイン専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 100 % 実習 0 %
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】		前期	後期
90分/コマ			
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