

科目名	衣装製作Ⅱ-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	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	210	作成者	安田圭織

【科目の到達目標】

様々な用途を考えた求められるデザインを形にするため、衣装として扱われるアイテムを製作する。

【科目の概要】

目的に合わせた衣装を提案し、製作できるアイデア、想像力をつけ、形にするため縫製力が重要である。そのためには新しい縫製方や、素材にあった縫製方法やデザイン力が必要であり、作品製作により修得する。

【授業計画】	前期	【授業計画】	後期
90分/コマ		90分/コマ	
1.2	・ブレタ作品	61.62	上田学園コレクション メンズアイドル
3.4	〃	63	〃 〃
5.6	〃	64.65	〃 〃
7.8	〃	66	〃 〃
9.10.	〃	67.68	〃 ・外部コラボ作品企画
11.12	〃	69	〃 〃 パターン作成
13.14	〃 ・外部コラボ作品企画	70.71	〃 〃
15.16	〃 〃 パターン作成	72	〃 〃
17.18	〃 〃	73.74	〃 〃
19.20.	〃 〃	75	〃 〃
21.22	〃 〃	76.77	〃 〃 縫製
23.24	〃 〃 縫製	78	〃 〃
25.26	〃 〃	79.80.	〃 〃
27.28	〃 〃	81	〃 〃
29.30.	〃 〃	82.83	〃 〃
31.32	〃 〃	84	〃 〃
33.34	〃 〃	85.86	〃 〃
35.36	〃 〃	87	〃 〃
37.38	〃 〃	88.89	〃 〃
39.40.	メンズアイドル衣装(デザイン企画)	90	〃 〃
41.42	〃 パターン作成	91.92	〃 〃
43.44	〃	93	舞台をイメージした創作衣装
45.46	〃	94.95	〃 1つの舞台をテーマに各自分担してデザイン
47.48	〃	96	〃 ・パターン製作・縫製
49.50.	〃	97.98	〃
51.52	〃	99	〃
53.54	〃	100.101	〃
55.56	〃 縫製	102	〃
57.58	〃	103.104	〃
59.60.	〃	105	〃 作品発表プレゼン(テスト)

【成績評価方法】

提出物評価60% テスト30% 授業態度10%

科目名	衣装製作Ⅱ-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	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	30	作成者	上田安子服飾専門学校
<b>【科目の到達目標】</b>			
バレエ衣装の構造を理解し、ベーシックなロマンチックチュチュとクラシックチュチュの制作方法を修得する。 激しい動きに耐えられる造り・縫製や踊りを妨げないデザイン・シルエットの考え方を理解し、舞台上に乗った時に美しく見えるための技法などを身に付けながら作品を制作する。			
<b>【科目の概要】</b>			
世界各地・日本全国でそれぞれ独自の制作方法が発展しているバレエ衣装の現状や課題、今後の展望などを紹介しながら、様々なバレエ衣装制作方法のうち、1つの手法をベースに授業を展開する。 9号サイズのロマンチックチュチュ(装飾ナシ)とクラシックチュチュを製作し、バレエ衣装の構造を理解させる。 「踊る時に着用する衣装」として、「丈夫であること」「サイズ(フィット感)」「振付・動きを妨げないシルエット」「等身バランスを補正する工夫」など、バレエ衣装に必要な仕様上の制約を理解していることを、最終的な評価基準としたい。 クラシックチュチュは、バレエ衣装ならではの「舞台上で美しく見せるデザインとは何か」を学ぶために多少の装飾を施す。			
<b>【授業計画】</b>			
90分/コマ			
1	オリエンテーション、バレエ衣装概要 採寸方法		
2	ロマンチックチュチュ 身頃パターン制作		
3	裁断		
4	身頃縫製1		
5	身頃縫製2 チュールカット		
6	クラシックチュチュ パンツパターン制作1 チュール縫製1		
7	パンツパターン制作2 裁断1		
8	チュール縫製2		
9	チュール縫製3 ロマンチックチュチュ スカート作成		
10	クラシックチュチュ ペプラムパターン制作～裁断		
11	ペプラム縫製 オーバースカートパターン制作		
12	クラシックチュチュ ロマンチックチュチュ オーバースカート縫製1		
13	オーバースカート縫製2 身頃装飾		
13	オーバースカート縫製、装飾		
14-15	まとめ		
<b>【成績評価方法】</b>			
提出物の評価 70%、修了レポート(期末試験) 10%、授業態度 20%			
<b>【教科書・参考書】</b>			
オリジナル教材(プリント)配布			
<b>【教材・教具】</b>			
筆記用具、製図用具一式、分度器、メンディングテープ、紙用はさみ / 洋裁道具一式、ミシン用品(片押さえ(左右とも)必須)、トワル、アイシテープ、ルレット、両面チャコペーパー / タコ糸12番、平ゴム(ベージュ)、スプリングホックNo.3 / ツイル、シャンタン、チュールなど 作品制作材料			

科目名	RTW技術	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	オートクチュールコース 舞台衣装専攻		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】

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】

ファッション産業において生産拠点は海外に移行している時代ではあるが、オリジナルデザインの製作技術の伝承は不可欠である。本授業では色々な種類の素材の縫製方法を学び、素材に応じた工業パターンへの展開、縫製工程、縫製仕様の理解を深める。各自の創造性を生かした作品を製作発表する

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1・2	プレタポルテ展示会作品	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	レース&ジョーゼットのドレス(子供服)	47・48
19・20	↓	49・50
21・22	↓	51・52 シチュエーションドレス(卒業式)
23・24	↓	53・54
25・26	↓	55・56
27・28	カットソー	57・58
29・30	↓	59・60

【成績評価方法】

課題作品5点の評価 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』『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	パターンメイキング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	オートクチュールコース 舞台衣装専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	作成者	上田安子パターン担当

**【科目の到達目標】**

基本パターンの製図からトワールチェックし工業用パターンを作成。各種デザインパターンへ理論的に展開トワールチェック後、パターン作成まで。規格サイズの理解。既制服のサイズ展開の基本知識を養う。  
自由に企画・デザインするための形状の知識を培う。

**【科目の概要】**

基本パターンの製図からトワールチェックし工業用パターンを作成。各種デザインパターンへ理論的に展開トワールチェック後、パターン作成まで。基本のアイテムのサイズ展開の方法を習得する。  
自由に企画・デザインするためのパターン展開のバリエーションを発想、検証する。

**【授業計画】**

90分/コマ	前期	後期
1・2	●パターンメイキング概論	31・32 ●スカートの展開とデザイン
3・4	●ラッフルブラウス	33・34
		35・36
5・6	●グレーディング	37・38 ●デザイン ワンピース
7・8		39・40
9・10	●サンプルジャケット(マニプレ)	41・42
11・12		
13・14		43・44 ●フード付きアウター
15・16		45・46
		47・48
17・18	●創作 ドレス	
19・20		49・50 ●ラグランスリーブのコート
21・22		51・52
23・24		
25・26	●メンズ ジャケット	53・54 ●サンプル ジャケット
27・28		55・56
		57・58
29・30	試験	59・60 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】**

山路俊美 『メンズ製図集抜粋』  
配布プリント

**【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・裁断はさみ等

科目名	ドレーピングⅡ	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	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	60	作成者	上田安子パターン担当
<b>【科目の到達目標】</b>			
ドレーピングによる衣服の立体的な把握、新しさと美しさを兼ね備えた商品作りのためのトワールを作成できる人材。			
<b>【科目の概要】</b>			
平面製図、CAD等パターンメイキングの手法が多様化する中で、素材の特性を感じながら実際にデザインをボディ上で形にする経験はとても重要である。ドレーピングにより、新しさと美しさを兼ね備えたトワールを作成し、プレゼンテーションする。			
<b>【授業計画】</b>			
90分/コマ			
1・2	●ダンスチュニック		
3・4			
5・6	●ビスチェ		
7・8			
9・10			
11・12	●ドレープ襟コート		
13・14			
15・16	●ギャザーのブラウス		
17・18			
19・20	●タキシードジャケット		
21・22			
23・24			
25・26	●ロングドレス		
27・28			
29・30	後期試験		
<b>【成績評価方法】</b>			
課題作品評価 60%・・・評価シートによる 期末試験 30% 授業態度 10 %			
<b>【教科書・参考書】</b>			
オリジナルプリント			
<b>【教材・教具】</b>			
実寸製図用具・トワール・シルクピン・メジャー・筆記用具・裁断はさみ等			

科目名	衣装デザイン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	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	120	作成者	於保 可那子

**【科目の到達目標】**

クライアントの意図を読み取り、デザインを提案、イメージをきちんと可視化し伝えることができるようになる。  
デザインにスケジュールを常に意識。時間感覚を身につけ、その中でできるハイクオリティとは何かを考察し、まとめあげる習慣をつける。

**【科目の概要】**

伝統を守りながらも、新しさが要求されるエンターテインメントの世界で何を残し、新たなクリエイションを加えるかを考える。  
ただし、リアルな現場での実践的実習になるので、クライアントの求めるものを読み取る力、時間内・予算内に収めるために工夫し、アイデアを出すことができるように指導していく。

**【授業計画】**

90分/コマ		前期	【授業計画】	後期
90分/コマ			90分/コマ	
1-2	衣装デザイン	演習Ⅰ①	31-32	上コレデザイン①
3-4	衣装デザイン	演習Ⅰ②	33-34	上コレデザイン②
5-6	衣装デザイン	演習Ⅰ③	35-36	上コレデザイン③
7-8	衣装デザイン	演習Ⅰ④	37-38	コラボ衣装デザインⅡ①
9-10	衣装デザイン	演習Ⅰ⑤	39-40	コラボ衣装デザインⅡ②
11-12	コラボ衣装デザインⅠ	①	40-41	コラボ衣装デザインⅡ③
13-14	コラボ衣装デザインⅠ	②	41-42	コラボ衣装デザインⅡ④
15-16	コラボ衣装デザインⅠ	③	43-44	エフェクト衣装 ①
17-18	コラボ衣装デザインⅠ	④	45-46	エフェクト衣装 ②
19-20	コラボ衣装デザインⅠ	⑤	47-48	エフェクト衣装 ③
21-22	衣装デザイン	演習Ⅱ①	49-50	エフェクト衣装 ④
23-24	衣装デザイン	演習Ⅱ②	51-52	衣装デザイン 演習Ⅱ①
25-26	衣装デザイン	演習Ⅱ③	53-54	衣装デザイン 演習Ⅱ②
27-28	衣装デザイン	演習Ⅱ④	55-56	衣装デザイン 演習Ⅱ③
29-30	まとめ		57-60	衣装デザイン 演習Ⅱ④

**【成績評価方法】**

提出物評価60% プレゼンテーション20% 授業態度20%

**【教科書・参考書】**

プリントを配布

**【教材・教具】**

筆記用具・のり・はさみ・各自参考資料・画材

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	前期
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	30	作成者	三谷和也

**【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】**

前期		後期
90分/コマ		
1	9頭身応用編、オリジナルのポーズ作成	
2	顔(前、横、斜め)髪、手、足	
3	男性ポーズ、顔、髪型	
4	小物、靴、ドレスデザイン(B4ケント紙)	
5	ドレスデザイン(B4ケント紙)	
6	キッズの書き方	
7	プリントデザイン(B4ケント紙)墨入れ	
8	ガッシュ着色(B4ケント紙)	
9	マーカー着色(B4ケント紙)	
10	パステル着色(B4ケント紙)	
11	テーマ 宇宙自由デザイン	
12	ファーデザイン&ニットデザイン	
13	テーマキルティングダウン	
14	フォーマルスーツ	
15	テスト	

**【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  
ファッション画(志村萌)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	コンピュータ演習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	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	60	作成者	野田光晴・安田圭織

**【科目の到達目標】**

ホームページの作り方を習得し、就職や、卒業後の活動の際に作成できる基礎力をつける。  
 イラストレーター・フォトショップの復習応用をしながら、名刺などのアイテムを作成する。  
 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】**

クオリティとスピードを要求されるエンターテイメントの世界において、スタートから具体的に出来上がりを伝える必要があると考える。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。  
 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分/コマ		前期	後期
1	アパレル業界概要と就職指導		16 アパレルCAD概論
2	ポートフォリオ制作A-① 作品テーマの明確化とイメージ		17 " 縫製仕様書作成(ハンガーイラスト復習) 作図(表地、裏地) パターンチェック
3	ポートフォリオ制作A-② 作品のまとめとページ構成		18 " 情報入力、縫代付け、マーキング
4	ポートフォリオ制作A-③ ページの見直しと編集		19 " 縫製指示書作成
5	ポートフォリオ制作A-④ 完成		20 ジャケット 縫製仕様書作成(ハンガーイラスト復習)
6	OEM企画演習① ブランドイメージと競合ブランド分析		21 " 作図 パターンチェック
7	OEM企画演習② アイテム構成とデザイン1		22 " 表地、裏地、芯地作成 工業用パターン作成
8	OEM企画演習③ アイテム構成とデザイン2		23 " 情報入力、縫代付け
9	デザイン発想ⅢArtからのデザイン① アーティストの説明とデザイン発想		24 " マーキング
10	デザイン発想ⅢArtからのデザイン② デザイン画		25 "
11	エクセル① エクセル基本操作		26 "
12	エクセル② 表計算:原価率と利益率 1		27 "
13	エクセル③ 表計算:原価率と利益率 2		28 "
14	エクセル④ 練習問題		29 ジャケット 縫製指示書作成
15	前期末試験		30 まとめ

**【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  
 コンピュータ演習 \*アパレルCAD\*

**【教材・教具】**

筆記用具 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	後期
コース	オートオートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	3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	後期
		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	前期
コース	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 100 %
時間数	30	作成者	高瀬博文

**【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】**

- 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: レアリスム、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

**【教材・教具】**

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	染色	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	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 10 % 実習 90 %
時間数	28	作成者	長田 綾美

**【科目の到達目標】**

染色技法基礎の修得。デザインの感性を高め作業を計画的に進めて行く能力を養う。

染料と繊維の関係を学ぶ。

色彩感覚を養い染色のおもしろさを知る。

**【科目の概要】**

アナログ的な手作りを基本とした制作実習。シルクスクリーン、絞り染め、ステンシルなどの技法を使ってTシャツ、トートバッグ、ハンカチ、革素材、生地素材などを染めながら染色技法を修得していきます。

**【授業計画】 90分/コマ**

1・2 染色概論 染色器材、備品の説明。

3・4 絞り染め。 縄などで縛り浸染め。 参考書から色々な縛り方の方法を修得。

5・6 絞り染め。 絞り方の変化によるデザインの違いや表情のおもしろさを学習する。

7・8 シルクスクリーン。 繊細なデザイン原稿を制作し、革、布の素材を創造する。

9・10 シルクスクリーン。 繊細なデザイン原稿を制作し、革、布の素材を創造する。

11・12 ステンシル。 ペーパーワークで描いた下絵がステンシルの特徴を表現出来るかどうかの考察。

13・14 ステンシル。 カッティングの持つチャープな動きの表現方法。

**【成績評価方法】**

提出課題の評価60% 期末試験30% 授業態度10%

**【教科書・参考書】**

『染色の基礎知識』 染織と生活社発行

**【教材・教具】**

各種染料。 刷毛、筆、伸子、張り木、ステンレスタンク、蒸し器等の染色用具。  
ガスコンロ、水洗場等の設備。 シルクスクリーン感光器