

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	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 カットソー(カバーオール)	55・56
27・28	57・58
29・30 テスト	59・60 90cmコーディネイト
	61・62
	63・64
	65・66
	67・68
	69・70
	71・72
	73・74 商品製作
	75・76
	77・78
	79・80
	81・82
	83・84
	85・86
	87・88
	89・90 テスト

【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	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	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パンツ	46・47	商品製作
4・5・6	110cmパンツ・カットソー(Tシャツ)	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		66・67	
34・35・36		68・69	
37・38・39		70・71	
40・41・42	72・73		
43・44・45	↓	74・75	↓

【成績評価方法】

課題作品12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	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】 ファッション現場での企画提案の方法や視点を理解し市場を見て企画提案ができるようになる			
【科目の概要】 1・2年次に学んだ基礎知識をもとに、新たな情報やトレンドなどをプラスして企画提案を行う ファッションクリエイションを商品に落とし込めるデザイントレーニング			
【授業計画 90分/コマ		前期	後期
1	商品企画の流れ	16	商品構成MAP①カタログ
2	商品企画デザイン①	17	商品構成MAP②原価計算-1
3	MAP作成	18	商品構成MAP②原価計算-2
4	MAP作成	19	商品構成MAP②原価計算-3
5	商品企画デザイン②	20	マーケットリサーチからのDE①分析
6	MAP作成	21	マーケットリサーチからのDE②構成
7	MAP作成	22	マーケットリサーチからのDE③デザイン1
8	商品企画デザイン③	23	マーケットリサーチからのDE④デザイン2
9	MAP作成	24	マーケットリサーチからのDE⑤まとめ
10	MAP作成	25	シーズン企画①商品構成
11	OEM企画	26	シーズン企画②定番企画
12	OEM企画	27	シーズン企画③トレンド企画
13	OEM企画	28	シーズン企画④期中の企画
14	プレゼンテーション	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】 『ファッション・マーケティング』 ファッション教育社			
【教材・教具】 筆記用具 着色用具 カラーカード ファッション雑誌 他 筆記用具 着色用具 カラーカード ファッション雑誌 他			

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	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、体型、シルエットを把握する。 工業用パターン、仕様図の仕上げ方を学ぶ。			
【授業計画】			
90分/コマ		前期	後期
1・2	概論・子供服のサイズ 110cmパンツ製図、縫い代付け	31・32	製品研究①製図
3・4	110cmジャケット+スカートのset up パターン	33・34	製品研究①トワール組、まとめ
5・6	110cmジャケット+スカートのset up パターン	35・36	製品研究②製図
7・8	110cmジャケット+スカートのset up トワール組	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 縫代付き	39・40	製品研究③製図
11・12	ベビーTシャツ、カバーオール製図	41・42	製品研究③トワール組、まとめ
13・14	ベビーTシャツ、カバーオールトワール組み、縫い代付け	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コーディネイト製図	51・52	製品研究⑥製図
23・24	90cmコーディネイトトワール組み、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】 課題作品一点の評価 60%・・・評価シートによる 期末試験 30% 授業態度 10%			
【教科書・参考書】 教員作成のオリジナルプリント『パターンメイキング』・『パターングレーディング』			
【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 教員作成のオリジナルプリント『パターンメイキング』・『パターングレーディング』			
【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	山本廣道

【科目の到達目標】

授業メニューを通して、発想力・表現力・分析力・計画性などを身につける

【科目の概要】

1・2年次に学んだ基礎知識をもとに、新たな情報やトレンド、発想などをプラスして表現する。

【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	デザイン発想
2	コラボコンテスト	17	デザイン発想
3	コラボコンテスト	18	デザイン発想
4	プレゼンテーション	19	デザイン発想
5	コラボコンテスト	20	プレゼンテーション
6	コラボコンテスト	21	デザイン発想
7	プレゼンテーション	22	デザイン発想
8	外部コンテスト	23	プレゼンテーション
9	外部コンテスト	24	上田コレクション出品作品より
10	外部コンテスト	25	上田コレクション出品作品より
11	外部コンテスト	26	上田コレクション出品作品より
12	上田コレクションデザイン画	27	上田コレクション出品作品より
13	上田コレクションデザイン画	28	プレゼンテーション
14	デザイン画選手権	29	まとめ
15	まとめ	30	テスト

【成績評価方法】

課題 60%(小テスト含む) 試験 30% 出席 10%

【教科書・参考書】

スタイリングブック

【教材・教具】

筆記用具 着色用具 カラーカード ファッション雑誌 他

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	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	120	作成者	鶴 鉄雄/安田圭織

【科目の到達目標】

メディアとしてのポートフォリオの概念を理解し、デジタルマーケティングの視点を活用したポートフォリオの作成体験をする。その中で実現したいイメージを役立つ形にするまでの、実践的な考え方や編集能力の習得を目標とする。☑️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】

本科目ではデジタルマーケティングの仕組みと考え方を活用したWebで活用できるポートフォリオの作成を行う。「デザインの原則と編集の基礎知識」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、台割・コマ割を行い、キャッチフレーズなどの文字や図形、写真などの配置に対して全体のバランスを意識して組み立てる。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/コマ	前期	【授業計画】 90/コマ	後期
1	オリエンテーション	31	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	▼デザインの原則と編集の基礎知識 ・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	32	〃 作図(表地、裏地) パターンチェック
3		33	〃 情報入力、縫代付け、マーキング
4		34	〃 縫製指示書作成
5		35	ジャケット 縫製仕様書作成(ハンガーイラスト復習)
6		36	〃 作図 パターンチェック
7		37	〃 表地、裏地、芯地作成 工業用パターン作成
8		38	〃 情報入力、縫代付け
9		39	〃 マーキング
10		40	〃
11		41	〃
12		42	〃
13		43	〃
14		44	ジャケット 縫製指示書作成
15		45	まとめ
16		46	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)
17		47	〃 作図(表地、裏地) パターンチェック
18		48	〃 情報入力、縫代付け、マーキング
19		49	〃 縫製指示書作成
20		50	ジャケット 縫製仕様書作成(ハンガーイラスト復習)
21		51	〃 作図 パターンチェック
22	52	〃 表地、裏地、芯地作成 工業用パターン作成	
23	53	〃 情報入力、縫代付け	
24	54	〃 マーキング	
25	55	〃	
26	56	〃	
27	57	〃	
28	58	〃	
29	59	ジャケット 縫製指示書作成	
30	60	まとめ	

【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】

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 % 実習 0 %
時間数	30	作成者	相馬成男
<p>【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。</p>			
<p>【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。</p>			
【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		
<p>【成績評価方法】</p> <p>毎回講義後の課題(宿題)の評価:50%、期末試験:40%、授業態度:10%</p>			
<p>【教科書・参考書】</p> <p>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</p>			
<p>【教材・教具】</p> <p>筆記用具</p>			

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	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	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: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	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	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。
グループミーティングやプレゼンなどを取り入れ、自分の言葉や行動で表現する。
最新の業界の情報を新聞やリサーチなどで自分で行動して調べ、ファッションビジネスを理解する。

【授業計画 90分/コマ】

- 1 世界のコレクションとプロモーションについて
- 2 即戦力⇒企業が求める人材とは
- 3 プロフェッショナルとはについて話
- 4 セレクト系・メーカー系・グローバル系SPA
- 5 タイプ別SPAのショップをリサーチする
- 6 タイプ別SPAを比較して分析する
- 7 就活用としてのリサーチ資料を作成する
- 8 資料内容をグループミーティングでプレゼンする
- 9 ファッションビジネスのトレンドを追う
- 10 ファッションビジネスのトレンドを検証する
- 11 ファッションブランド戦略について
- 12 ブランディング・ブランドエクイティについて
- 13 即戦力としての計数知識
- 14 仕事への自覚と準備
- 15 期末テスト

【成績評価方法】

- ・ 授業における評価 40%
- ・ プレゼンテーション 30%
- ・ 期末試験 30%

【教科書・参考書】

日経MJ ・ 織研新聞 ・ 読売新聞 ・ WWD ・ プレジデント

【教材・教具】

ノート ・ 筆記用具