

科目名	衣装製作Ⅱ-A		
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	・プレタ作品	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70% テスト20% 授業態度10%			
【教科書・参考書】 プリントを配布 各テクニック教科書			
【教材・教具】 製図用具 縫製用具			

科目名	衣装製作Ⅱ-B		
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		
学年	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	30	作成者	木村章子
【科目の到達目標】 ロマンチックチュチュの製作方法を理解した上で、より高度なテクニックが必要となるクラシックチュチュの製作方法を修得する。 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、オリジナルデザインでの作品製作を最終目標とする。			
【科目の概要】 2年次と同様、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。 個人のオーダーメイドやバレエスタジオ単位での衣装製作を想定し、JIS規格・工場での大量生産ではないオーダーメイドでの製作方法を指導する。また、バレエ衣装だけでなく他ジャンルの衣装にも応用できるテクニックや、トラディショナルなデザインだけではない最近のバレエ衣装の現状を紹介しながら、バレエにあまり興味がない学生にも「自分事」につなげて考えられるよう、授業を展開する。			
【授業計画】 90分/コマ			
1	オリエンテーション クラシックチュチュ構造解説 前年度の復習(身頃パターン製作①)		
2	練習用トワル 身頃パターン制作②／トワル作成		
3	提出作品 裁断		
4	身頃縫製1／チュール縫製1		
5	身頃縫製2		
6	パンツ・ペプラムパターン製作1		
7	パンツ・ペプラムパターン2／パンツ裁断		
8	ペプラム裁断		
9	パンツ、ペプラム縫製／オーバースカート1		
10	チュール縫製1		
11	チュール縫製2／オーバースカート2		
12	チュール縫製3／袖		
13	チュチュ留め／身頃装飾		
14	オーバースカート3／チュチュと身頃をまとめる		
15	まとめ		
【成績評価方法】 提出物の評価 70%、 修了レポート(期末試験) 10%、 授業態度 20%			
【教科書・参考書】 オリジナル教材(プリント)配布			
【教材・教具】 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(シーチング)、アイシーテープ、ルレット、両面チャコペーパー / タコ糸12番、平ゴム(ページュ)、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		
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 3・4 5・6 7・8 9・10 11・12 13・14 15・16 ↓ 17・18 レース&ジョーゼットのドレス(子供服) 19・20 21・22 23・24 25・26 ⇓ 27・28 カットソー 29・30 ↓		31・32 上田学園コレクション作品 33・34 35・36 37・38 39・40 41・42 43・44 45・46 47・48 49・50 ↓ 51・52 シチュエーションドレス(卒業式) 53・54 55・56 57・58 59・60 ↓	
【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	パターンメイキングⅢ		
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	3年	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	30	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。既製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		
7・8		37・38	●デザイン ワンピース
		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	●ラグランスリーブのコート
15・16		45・46	
17・18	●創作 ドレス	47・48	●デザイン ブラウス
19・20		49・50	
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	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 20 % 実習 80 %
時間数	60	作成者	上田安子パターン担当
【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、2	「ドレーピング概論」 ・ボディ、トワールの扱い方の講義		
3、4	ショルダーカット(ダーツ)		
5、6	アームホールカット(ダーツ)		
7、8	サイドカット(ダーツ)		
9、10	ウエストカット(ダーツ)		
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、16	タイトスカート		
17	タイトスカートのパターンどり		
18	フレアースカートの製作		
19、20	ブラウス シャツカラー(ショルダー切替)		
21、22	シャツカラー(上記のジャケット)		
23、24	一枚袖(上記のジャケット)		
25、26	身頃の復習(ダーツ)		
27、28	まとめ		
29、30	前期試験		
【成績評価方法】			
課題作品の評価 60% 期末試験 30%・・・評価シートによる 授業研究態度 10%			
【教科書・参考書】			
オリジナルプリント			
【教材・教具】			
トワール、シルクピン、黒綿テープ、アイシーテープ、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	衣装デザインⅡ		
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】 90分/コマ	後期
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Ⅰ①	40-41	コラボ衣装デザインⅡ③
13-14	コラボ衣装デザインⅠ②	41-42	コラボ衣装デザインⅡ④
15-16	コラボ衣装デザインⅠ③	43-44	エフェクト衣装 ①
17-18	コラボ衣装デザインⅠ④	45-46	エフェクト衣装 ②
19-20	コラボ衣装デザインⅠ⑤	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 90分/コマ		後期
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	プリーツデザイン(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ン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、効率を考えたい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」を極めるたま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 ブラウス 縫製仕様書作成(ハンガーイラスト復習)
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	〃 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	ドレーピングⅡ	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 80% 小テスト 20%
時間数	30	3年	相馬成男

【科目の到達目標】
 アパレル製品の企画・設計、工業生産（縫製・プレス）、出荷に至る各工程では、デザイナー、マーチャンダイザー、パタンナー、縫製担当者、生産管理者、品質管理者など多くの専門技術者・技能者が携わっており、それぞれの業務の基礎知識と技術、もの作りに対する考え方が理解できる人材育成を目指し、社会へ出て自分を取り巻く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】
 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養成するため、アパレル業・縫製加工業の役割、繊維製品の品質に関わる法律、JIS衣料サイズ、表素材・副資材の品質管理、工業パターン設計方法、縫製加工、生産工程管理・品質管理と原価計算を修得する。

【授業計画 90分/コマ

第1週 ・縫製工学とは ・アパレル業と縫製加工業（Ⅰ）

第2週 ・アパレル業と縫製加工業（Ⅱ） ・衣服の品質に関わる法律（Ⅰ）

第3週 ・衣服の品質に関わる法律（Ⅱ）

第4週 ・JIS衣料サイズ

第5週 ・衣服の品質（Ⅰ）

第6週 ・衣服の品質（Ⅱ） ・原反検査（Ⅰ）

第7週 ・原反検査（Ⅱ）

第8週 ・副資材と付属品・・・芯地、接着芯地

第9週 ・副資材と付属品・・・裏地、縫い糸、ボタン、ファスナー、中入れ綿

第10週 ・工業用パターンと縫製仕様書 ・グレーディング

第11週 ・縫製準備工程

第12週 ・縫い目形式、工業用ミシン・縫合、工業用ミシン針

第13週 ・アイロン ・プレス

第14週 ・縫製工程の管理・・・生産システム、縫製工程表

第15週 ・縫製工程の管理・・・品質管理、原価計算

【成績評価方法】

・平常点（出席率、授業態度）・・・10%

・理解力（毎回の小テスト） ・・・50%

・理解力（期末試験） ・・・40%

【教科書・参考書】

・『縫製工学』齋藤景一郎著 2版 上田学園服飾手帖社2015年3月1日発行

【教材・教具】

・教科書（適宜配布資料）

・筆記具

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	ドレーピングⅡ	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 100 %
時間数	30	3年	福田新之助

【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		
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			