

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	180	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	・部分縫い 薄物 縫製	46.47	上田学園コレクション
3	〃	48	〃
4.5	・デニムパンツ	49.50.	〃
6	〃 パターントレース	51	〃
7.8	〃 定番デニムの縫製	52.53	〃
9	〃	54	〃
10.11	〃	55.56	〃
12	〃	57	〃
13.14	〃	58.59	〃
15	〃	60	〃
16.17	〃	61.62	〃 ・ラグランスリーブコート創作
18	〃	63	〃 〃 縫製 フライフロント
19.20.	・台襟付きシャツ	64.65	〃 〃 半裏仕立て
21	〃 パターントレース	66	〃 〃
22.23	〃 長袖剣ボロ	67.68	〃 〃
24	〃	69	〃 〃
25.26	〃	70.71	〃 〃
27	〃	72	〃 〃
28.29	〃	73.74	〃 〃
30	〃	75	〃 〃
31.32	〃	76.77	〃 〃
33	〃	78	〃 〃
34.35	〃	79.80.	〃 〃
36	〃	81	〃 〃
37.38	・子供服 デザイン(カットソー)	82.83	〃 〃
39	〃 工業用パターン作成 縫製	84	〃 〃
40.41	〃 (1年次スローパー作成)	85.86	〃 〃
42	〃	87	〃 〃
43.44	〃	88.89	〃 〃
45	〃	90	〃 〃

【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	クリエイションテクニック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10% 実習 90%
時間数	120	作成者	安田 圭織

【科目の到達目標】

既製のデザイン・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。
企業研究に基づいた、各企業に提案出来る創作作品を製作する。
就職試験に対応できる人材の育成。

【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	・ブレタ作品	31	・上田学園コレクション作品
2	〃	32	〃
3	〃	33	〃
4	〃	34	〃
5	〃	35	〃
6	〃	36	〃
7	〃	37	〃
8	〃	38	〃
9	〃	39	〃
10	〃	40	〃
11	〃	41	〃
12	〃	42	〃
13	〃	43	〃
14	〃	44	〃
15	〃	45	〃
16	〃	46	〃
17	〃	47	・フォーマルドレス(創作)
18	〃	48	〃
19	・創作ジャケット(革を取り入れたデザイン)	49	〃
20	〃 デザイン企画 * パタメ授業連動	50	〃
21	〃 工業用パターン作成 縫製	51	〃
22	〃	52	〃
23	〃	53	〃
24	〃	54	〃
25	〃	55	〃
26	〃	56	〃
27	〃	57	〃
28	〃	58	〃
29	〃	59	〃
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】

『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。既製服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 タイツスカート(実寸)
2	・テーラードジャケット	32	〃
3	〃 作図・トワール組	33	〃 ブラウス(フラットカラー・半袖)
4	〃 工業用パターン作成	34	〃
5	〃 表襟・見返し展開	35	・身頃の展開(ドレープをデザインする)
6	〃 裏地パターン作成	36	〃 作図・トワール組
7	〃	37	〃
8	〃	38	〃
9	・ジャケット(オリジナル) * クリテック授業連動	39	・スカートの展開とデザイン
10	〃 作図・トワール組	40	〃 タイツスカート2本ダーツ
11	〃 工業用パターン作成	41	〃 タイツスカート1本ダーツ
12	〃 表襟・見返し展開	42	〃 ハイウエスト6枚はぎ
13	〃	43	〃 デザインスカートⅡ
14	〃	44	〃
15	・ジャケットの展開	45	〃
16	〃 Aショルダー→アームホール切替	46	〃
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	・ブラウス(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	・ワンピース(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	・メンズジャケット	57	・パンツ(オリジナル)
28	〃 作図・トワール組	58	〃 作図・トワール組
29	〃	59	〃
30	〃	60	〃

【成績評価方法】

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】

『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
プリント配布等

【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	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	ファッションデザイン&プランニング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	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 40% 実習 60 %
時間数	120	作成者	藤原博之

【科目の到達目標】

本科目ではアパレル商品企画・デザインの基礎知識を身に付け、ニーズに合った企画提案が出来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出来る力を養う。

【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	ファッションデザイン論の概要	31	ポートフォリオ制作
2		32	
3	ブランド企画シミュレーション	33	ポートフォリオ制作
4		34	
5	ブランド企画シミュレーション	35	ポートフォリオ制作
6		36	
7	ブランド企画シミュレーション	37	ポートフォリオ制作
8		38	
9	ブランド企画シミュレーション	39	デザイン演習④テーマデザイン
10		40	
11	ブランド企画シミュレーションプレゼン	41	デザイン演習④テーマデザイン
12		42	
13	デザイン演習①外部コンペデザイン	43	商品企画
14		44	
15	デザイン演習①外部コンペデザイン	45	商品企画
16		46	
17	デザイン演習②テーマデザイン	47	商品企画
18		48	
19	デザイン演習②テーマデザイン	49	商品企画
20		50	
21	デザイン演習②テーマデザイン	51	商品企画
22		52	
23	デザイン演習②テーマデザイン	53	商品企画
24		54	
25	デザイン演習③学内イベント企画	55	商品企画
26		56	
27	デザイン演習③学内イベント企画	57	商品企画プレゼン
28		58	
29	テスト	59	テスト
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】

菅原正博・本山光子共著『ファッション・マーケティング』ファッション教育者 2017年
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

【教材・教具】

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

科目名	ファッションデザイン論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	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年	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ー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ー1990	37	トレンドとスタイル1
8		38	
9	ファッション史3 2000ー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 デザイン専攻		昼間
学年	2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】

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
1	ヌードボディの表現
2	
3	顔、ヘアスタイル、足、靴の表現
4	
5	着装表現 1(男性的ディテール表現)
6	
7	着装表現 2(女性的ディテール表現)
8	
9	着装表現 3(その他の応用表現)
10	
11	画材表現 1(ガッシュの使い方)
12	
13	画材表現 2(マーカーの使い方)
14	
15	画材表現 3(パステルの使い方)
16	
17	アイテム画の表現 1(ボトムス)
18	
19	アイテム画の表現 2(トップス)
20	
21	メンズ表現
22	
23	キッズ表現
24	
25	デザイン画選手権の作品製作 1(ラフ)
26	
27	デザイン画選手権の作品製作 2(下絵)
28	
29	デザイン画選手権の作品製作 3(着色)
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】

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 50 % 実習 50 %
時間数	30	作成者	新家 章秀

【科目の到達目標】

ゴール:「新しいマーケットを発掘」し、「新業態の事業を提案」をプレゼンテーションする。

【科目の概要】

2年生では、利益をアップするための知識を経営的な視点から学びます。そして、後期では、アパレル以外の業界への参入を提案できるように、異業種の利益構造を調べ、新業態の提案ができるレベルを目指します。

【授業計画】 90分/コマ

- 1 アパレル業界の業務フローとアパレル業界の利益構造
- 2 粗利アップ考え方
- 3 経費(財務会計・管理会計)
- 4 固定費と変動費
- 5 減価償却、本部経費の配賦
- 6 オムニチャネル・DX・OMO
- 7 地産地消・サキュラーエコノミー
- 8 ドラッガー・コトラー・ポーター
- 9 3M/QCD
- 10 業務改善6つのアクションとビジネスモデル
- 11 BSC(戦略マップ)
- 12 KPI・KFS・KGI
- 13 消費行動
- 14 プレゼン
- 15 フィードバック

【成績評価方法】

プレゼンテスト50%、提供課題40%、授業態度10%

【教科書・参考書】

プリントを配布

【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)	16	ジャケット 縫製仕様書作成
2	デザイン画作成 (Photoshop復習)	17	ジャケット パターン作成 (Pattern Magic)
3	テキスタイルデザインシート作成 (Illustrator応用)	18	〃 製図(表地、裏地) パターンチェック
4	ブランドイメージマップ作成 (Photoshop応用)	19	〃 情報入力、縫代付け、マーキング
5	ブラウス	20	〃
6	縫製仕様書 パターン作成 マーキング 縫製指示書	21	〃
7	〃	22	〃
8	〃	23	〃
9	〃	24	〃
10	√ 〃	25	ジャケット 縫製指示書作成
11	ブレタ作品 工業用パターン	26	デザインパンツ
12	〃 製図(表地、裏地) パターンチェック	27	縫製仕様書 パターン作成 マーキング 縫製指示書
13	〃 情報入力、縫代付け、マーキング	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	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% 小テスト 20%
時間数	30	作成者	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、工業生産的のもの作りの道理、実務工程の知識を修得し、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