

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	ファッションクリエイターコース パターン専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	210	作成者	渡辺杉子

【科目の到達目標】

既製服(Ready to wear)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習得する。

【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。各自の創作性を生かした作品を製作発表する

【授業計画】

【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	46	(異素材の縫製方法 ケミカルレース)
3・4	↓	47・48	(異素材の創作デザイン)
5・6		49・50	フォーマルドレス
7・8		51・52	↓
9・10		53・54	
11・12		55・56	
13・14		57・58	
15・16		59・60	
17・18		61・62	創作作品
19・20		63・64	↓
21・22		65・66	
23・24		67・68	上田学園コレクション作品
25・26		69・70	上田学園コレクション作品
27・28		71・72	
29・30		73・74	上田学園コレクション作品
31・32		75・76	
33・34		77・78	上田学園コレクション作品
35・36		79・80	
37・38			上田学園コレクション作品
39・40	(異素材の縫製方法 ニット)		
41・42	(異素材の縫製方法 皮革 ベルベット)	83・84	上田学園コレクション作品
43・44		85・86	
45		87・88	上田学園コレクション作品
		89・90	
		91・92	上田学園コレクション作品
		93・94	
		95・96	上田学園コレクション作品
		97・98	
		99・100	異素材の創作デザイン(子供服)
		101・102	
		103・104	↓
		105	

【成績評価方法】

課題作品10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、各自サイズのボディ

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	ファッションクリエイターコースパターン専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	180	作成者	上田安子パターンチーム

【科目の到達目標】

基本パターンから各種デザインパターンへの理論的な展開方法を学び、工業用パターンの作成、さらに既製のサイズ展開の知識と技術を学ぶ。

【科目の概要】

ファッション産業において海外に生産を移行している現代、オリジナルデザイン、シルエットを表現できる技術は、確かなパターン力によるところが大きい。本授業では基本パターンの製図からシルエット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の理論的展開を学ぶ。さらに、不特定多数の既製服購入者に対し、デザインイメージを損なうことなく、異なるサイズの商品を提供するために、基本のパターンから効率よくサイズの異なるパターンを作成する知識と技術を学ぶ。

【授業計画】 90/コマ	前期	【授業計画】 90/コマ	後期
1・2	ジャケットプリンセスライン・ポケット口切替 作図	61・62	グレーディング ジャケット
3・4	“ パターン&トワール組	63～72	ラグラン原型からの展開 創作オリジナルデザイン
5・6	“ 表地(表襟、見返し、ポケット展開)		“ 工業用パターン縫代付け
7・8	“ 裏地展開 芯地パターン	73～78	創作子供服 トワール組み&パターンチェック
9・10	“ 工業用パターン縫代付け		“ 工業用パターン縫代付け
11・12	“ 縫製指示書・工程分析の書き方	79・80	メンズジャケット パターン作図
13・14	“	81・82	トワール組
15・16	“	83・84	ファーストパターン作製
17・18	“	85・86	創作フォーマルドレス トワール組み&パターンチェック
19・20	ブラウス	87・88	“ 工業用パターン縫代付け
21・22	トワール組み&パターンチェック	89・90	後期試験
23・24	ファーストパターン作製		
25・26	グレーディング 概論 タイトスカート		
27・28	“ スラックス 身頃		
29・30	前期試験		
31・32	概論、工業用パターンの知識 工業用パターン説明 タイトスカートダーツ一本作図		
33・34	タイトスカートダーツ一本パターンチェック トワール組 タイトスカートのローパー作成		
35・36	タイトスカート→スパイラルスカート展開 作図		
37・38	“ パターン&トワール組 修正パターン縫代なし		
39・40	ヴィヴィアンブラウス パターン作図		
41・42	“ パターン&トワール組		
43・44	“ 工業用パターン縫代付け		
45・46	ヴィヴィアンジャケットパターン作図		
47・48	“ パターン&トワール組		
49・50	“ 工業用パターン縫代付け		
51・52	創作スカート 作図		
53・54	“ パターン&トワール組		
55・56	“ 工業用パターン縫代付け		
57・58	“		
59・60	“		

【成績評価方法】

提出課題(的確さ、完成度)60% 試験評価30% 授業への取り組み態度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

【教科書・参考書】

山路俊美『紳士服製図・型紙の作り方』 相尾純子『Pattern Grading』実物見本 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
方眼定規・模造紙・はさみ・カッター・鉛筆・など

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	通年
コース	ファッションクリエイターコースパターン専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	作成者	上田安子パターンチーム
【科目の到達目標】 各種デザインのディテール、シルエットを表現するテクニックを習得。 服のフォルムに対しての感性を高める。			
【科目の概要】 ボディを使用しての立体裁断。 トワールを使用し立体によるデザイン表現を指導、 正確にパターンに落とし込めるよう指導。			
【授業計画】 90分/コマ			
前期		後期	
1・2 3・4	ドレーピング概論 ドレープ襟のコート	31・32 33・34	創作作品 ↓
5・6 7・8	バックにフリルのあるスカート	35・36 37・38	ビスチェ ↓
9・10 11・12 13・14	ジャケット 3面体	39・40 41・42	ツイストドレープのブラウス ↓
15・16 17・18 19・20	カウルネックの入ったブラウス	43・44 45・46	ペザントブラウス ↓
21・22 23・24	プリンセス切り替え・ショールカラー 2枚袖 ジャケット	47・48 49・50	ギブソン・ガール・ブラウス ↓
25・26 27・28	変わりテーラード ワンピース ↓	51・52 53・54	ロングドレス ↓
29・30	テスト	55・56 57・58	創作ドレス ↓
		59・60	テスト
【成績評価方法】 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】 オリジナルプリント			
【教材・教具】 実寸製図用具・トワール(デザインに合わせた的確な厚さの物)・シルクピン・メジャー・筆記用具・裁断はさみ等			

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パターン専攻		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】

1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 | 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パターン専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 35 % 実習 65 %
時間数	60	作成者	佐山 孝典

【科目の到達目標】

多様化するファッション業界の現状とマーケットのあり方を分析し、アパレル企画を立案する。
合わせて、分析力・発想力・表現力・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などをプラスして企画を立案する。

【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	上田学園コレクション企画
2	コンテスト応募1	17	デザイン発想1 演習1
3	コンテスト応募2	18	デザイン発想1 演習2
4	コンテスト応募3	19	デザイン発想1 演習3
5	ブランド企画1	20	プレゼンテーション発表
6	ブランド企画2	21	デザイン発想2 演習1
7	ブランド企画3	22	デザイン発想2 演習2
8	ブランド企画4	23	デザイン発想2 演習3
9	ブランド企画5	24	プレゼンテーション発表
10	企画プレゼンテーション発表	25	デザイン発想3 演習1
11	ポートフォリオ作成1	26	デザイン発想3 演習2
12	ポートフォリオ作成2	27	デザイン発想3 演習3
13	ポートフォリオ作成3	28	プレゼンテーション発表
14	上田学園コレクション企画	29	課題 まとめ
15	試験	30	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】

『スタイリングブック』 高村 是州グラフィック社 (1993/4/1) プリントを配布

【教材・教具】

筆記用具 描画用具 PC

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 パターン専攻		昼間部
学年	3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】			
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/コマ	前期	【授業計画】 90/コマ	後期
1	自己PR表作成 ブランドロゴ作成	31	ポートフォリオ作成(ブレタ作品まとめ)
2	デザイン画・イメージマップ作成(Photoshop復習)	32	〃 Photoshop&Illustrator復習
3	〃 テキスト柄作成	33	〃
4	〃	34	〃
5	ブラウス 縫製仕様書 ハンガーイラスト作成	35	ボトム創作(上コレ作品に変更可)
6	〃 パターン作図(表地、裏地、芯地)	36	〃 縫製仕様書 製図(表地、裏地、芯地)
7	〃 パターンチェック 情報入力 縫代付け	37	〃 パターンチェック 情報入力 縫代付け
8	〃 マーキング 縫製指示書	38	〃 マーキング 縫製指示書
9	〃	39	〃
10	〃	40	〃
11	〃	41	〃
12	〃	42	〃
13	〃	43	〃
14	〃	44	〃
15	〃	45	アイテム表作成
16	〃	46	〃 Illustrator応用
17	ジャケット 縫製仕様書 ハンガーイラスト作成	47	〃 ハンガーイラスト各アイテム一覧表作成
18	〃 パターン作図(表地、裏地、芯地)	48	〃 エクセル表作成 画像加工Photoshop
19	〃 パターンチェック 情報入力 縫代付け	49	デザインジャケット創作
20	〃 マーキング 縫製指示書	50	〃 縫製仕様書 製図(表地、裏地、芯地)
21	〃	51	〃 パターンチェック 情報入力 縫代付け
22	〃	52	〃 マーキング 縫製指示書
23	〃	53	〃
24	〃	54	〃
25	〃	55	〃
26	〃	56	〃
27	〃	57	〃
28	〃	58	〃
29	トレース 練習	59	〃
30	まとめ	60	まとめ
【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＊ 江副玲子「パターンメイキング」最新版			
【教材・教具】			
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	後期
コース	ファッションクリエイターコース パターン専攻		昼間
学年	3年	授業形態	講義 100 %
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	ファッションクリエイターコース パターン専攻		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	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	前期
コース	ファッションクリエイターコースパターン専攻		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 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 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 ファッションの魅力とファッションビジネスの現状についての講義 ・即戦力⇒今、企業が求める人材とは 2 ブランドの重要性と戦略について ・パラダイムシフトにどのように対応するか 3 マーケティングのプロセスについて ・コトラーの【マーケティング4.0】 4 デジタルマーケティングについて ・CX/UX・ジャーニーマップ・ペルソナの重要性について 5 ブランディングについて ・ブランドエクイティ・ブランドコンセプト・ブランドアイデンティティなど 6 顧客から個客へのビジネスについて ・Z世代の消費行動と自己実現ベネフィットについて 7 CXとロイヤルカスタマー化の重要性について ・【LTV】【ユニファイドコマース】【ストーリーテリング・ナラティブ】について 8 これからのマーチャンダイザーの必要とされる能力とは ・あらゆる分野での知識とコミュニケーション力について 9 これからのビジネス【D2C/DNVB】について ・海外、国内の実例からビジネスを考える 10 パーパスのあるブランド・企業とは ・WHYから始めることの重要性について 11 【D2C/DNVB】マーケティング ・D2Cブランドを立ち上げるためのプロセス 12 サステナブルファッションとサーキュラーファッション ・カーボンニュートラル・3R・アップサイクルなどの現状を知る 13 即戦力として知っておきたい計数や取引条件についての講義 ・損益分岐点・4つの利益など 14 これからの消費のあり方とモノの先にあるものの大切さについて ・ファッションの仕事にたずさわることのすばらしさを強く持つてもらうことを目的の講義 15 期末テスト 筆記試験			
【成績評価方法】 ・ ノートによる評価 40% ・ 授業内による評価 20% ・ テスト試験 40%			
【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			