

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】

90分/コマ		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	〃	*コラボ作品により時期移動	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	〃	*コラボ作品により内容変更
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	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。各自の創作性を生かした作品を製作発表する

【授業計画】

前期		後期	
90分/コマ			
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	レース&薄物のドレス(子供服)	45・46	
17・18		47・48	
19・20		49・50	
21・22		51・52	創作ドレス(卒業式)
23・24		53・54	
25・26		55・56	
27・28	カットソー(Tシャツ)	57・58	
29・30	試験	59・60	試験

【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	木村 有希

#### 【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		
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
			47・48
17・18	●創作 ドレス		
19・20			49・50 ●サンプル ジャケット
21・22			51・52
23・24			53・54
			55・56
25・26	●メンズ ジャケット		
27・28			57・58 試験、まとめ
			59・60
29・30	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(上記のブラウス)
- 23、24 一枚袖(上記のブラウス)
- 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】

ドレーピング教科書 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	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	田中英子

**【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黒板で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う。

制作するデザイン画は鉛筆描きや着色画材を使用し様々な表現を学ぶ。

**【授業計画】**

90分/コマ

前期

- 1 8頭身ヌードボディ(レディス・メンズ) 着姿演習
- 2 体型別描画:ファットボディ (レディス・メンズ 着姿画演習)
- 3 体型別描画:スリムボディ (レディス・メンズ 着姿画演習)
- 4 着色演習:色鉛筆
- 5 着色演習:マーカー
- 6 素材表現1:光沢素材(レザー・ビニール・サテン)
- 7 素材表現2:ツイード・デニム
- 8 素材表現3:硬質素材(金属・ガラス・石)
- 9 ハンガーイラスト(衣装デザイン)
- 10 デザイン画:動物をモチーフにした舞台衣装
- 11 早描き
- 12 デザイン画:和装 女性
- 13 デザイン画:和装 男性
- 14 デザイン画選手権作品
- 15 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】**

プリント等を配布

**【教材・教具】**

筆記用具、描画用具、ケント紙

科目名	コンピュータ演習Ⅲ-A	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	30	作成者	野田光晴

**【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。

**【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。

**【授業計画】**

90分/コマ

前期

- 1     **アパレル業界概要と就職指導**
- 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
- 3     **ポートフォリオ制作A-②**  
作品のまとめとページ構成
- 4     **ポートフォリオ制作A-③**  
ページの見直しと編集
- 5     **ポートフォリオ制作A-④**  
完成
- 6     **OEM企画演習①**  
ブランドイメージと競合ブランド分析
- 7     **OEM企画演習②**  
アイテム構成とデザイン1
- 8     **OEM企画演習③**  
アイテム構成とデザイン2
- 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
- 10    **デザイン発想ⅢArtからのデザイン②**  
デザイン画
- 11    **エクセル①**  
エクセル基本操作
- 12    **エクセル②**  
表計算：原価率と利益率 1
- 13    **エクセル③**  
表計算：原価率と利益率 2
- 14    **エクセル④**  
練習問題
- 15    **前期末試験**

**【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】**

プリントを配布

**【教材・教具】**

筆記用具 メモリフラッシュ 筆記用具

科目名	コンピュータ演習Ⅲ-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		昼間部
学年	3年	授業形態	講義20% 実習80%
時間数	30	作成者	加藤 弘子

**【科目の到達目標】**

現在のアパレル製品の製造に不可欠なCAD(Computer Aided Design)を使い各自が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】**

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	後期
1	アパレルCAD概論
2	ブラウス 縫製仕様書作成(ハンガーイラスト復習)
3	作図
4	情報入力、縫代付け、マーキング
5	縫製指示書作成
6	ジャケット 縫製仕様書作成(ハンガーイラスト復習)
7	表地パターン作成
8	表地パターン作成
9	裏地パターン作成
10	裏地パターン作成
11	情報入力、工業用パターン作成
12	マーキング 3DCADの説明
13	縫製指示書作成(縫製仕様記入)
14	スカート 工業用まで作成
15	まとめ テスト

**【成績評価方法】**

提出課題(的確さ、完成度)70% テスト 20% 授業への取り組み態度 10%

**【教科書・参考書】**

配布プリント

コンピュータ演習 \* アパレルCAD \*

**【教材・教具】**

筆記用具

プリント or PDF配布 メモリフラッシュ メモ用筆記具

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	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	後期
第1週	第1章 アパレル産業の歴史と変遷
第2週	第11章 世界と日本の繊維生産 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	第10章 アパレル製品の品質管理 と消費者対応
第15週	各論 第1章 紳士服 - 2 各論 第2章 婦人服 総復習 経済産業省,環境省,消費者庁情報

【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	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】

前期

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

前期

- 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