

科目名	クリエイションテクニック&デザイン I-A	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	通年
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	作成者	本川 晴美

**【科目の到達目標】**

想像力と表現力を伸ばし、クリエイションを具現化する過程の中で作品制作のための縫製技術を修得する。

**【科目の概要】**

A(意匠)

特に感覚的な表現に特化した制作を行う。自由な考え方を制作に活かし、発想力を高める。

クリエイションを具現化する過程の中で作品制作のための縫製技術を学び、修得する。

**【授業計画】**

90分/コマ		前期	後期
1・2	革新的なスカート	31・32	コート企画
3・4	革新的なスカート	33・34	コート企画
5・6	革新的なスカート	35・36	コート企画
7・8	革新的なスカート	37・38	コート企画
9・10	シャツ企画	39・40	コート企画
11・12	シャツ企画	41・42	コート企画
13・14	シャツ企画	43・44	コート企画
15・16	シャツ企画	45・46	コート企画
17・18	シャツ企画	47・48	コート企画
19・20	シャツ企画	49・50	コート企画
21・22	シャツ企画	51・52	コート企画
23・24	シャツ企画	53・54	コート企画
25・26	シャツ企画	55・56	コート企画
27・28	シャツ企画	57・58	コート企画
29・30	シャツ企画	59・60	試験

**【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】**

上田安子『立体式洋裁』服飾手帖社 改訂版・上田安子『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版

『テーラリングテクニック』『スカート』『ブラウス』『ワンピース』『ジャケット』『コート』上田安子服飾専門学校 最新版

教員作成のオリジナルプリント

**【教材・教具】**

ミシンなど縫製機器、洋裁道具一式・製図道具一式

科目名	クリエイションテクニック&デザイン I-B	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	通年
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	120	作成者	宮田 共子

**【科目の到達目標】**

想像力と表現力を伸ばし、クリエイションを具現化する過程の中で作品制作のための縫製技術を修得する。

**【科目の概要】**

B(構造)

特に物理的な表現に特化した制作行う。

クリエイションを具現化する過程の中で作品制作のための縫製技術を学び、修得する。

**【授業計画】**

90分/コマ		前期	後期
1・2	革新的なスカート	31・32	ジャケット企画
3・4	革新的なスカート	33・34	ジャケット企画
5・6	革新的なスカート	35・36	ジャケット企画
7・8	革新的なスカート	37・38	ジャケット企画
9・10	シャツ企画	39・40	ジャケット企画
11・12	シャツ企画	41・42	ジャケット企画
13・14	シャツ企画	43・44	ジャケット企画
15・16	シャツ企画	45・46	ジャケット企画
17・18	シャツ企画	47・48	ジャケット企画
19・20	シャツ企画	49・50	ジャケット企画
21・22	シャツ企画	51・52	ジャケット企画
23・24	シャツ企画	53・54	ジャケット企画
25・26	シャツ企画	55・56	ジャケット企画
27・28	シャツ企画	57・58	ジャケット企画
29・30	シャツ企画	59・60	ジャケット企画

**【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】**

上田安子『立体式洋裁』服飾手帖社 改訂版・上田安子『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版

『テーラリングテクニック』『スカート』『ブラウス』『ワンピース』『ジャケット』『コート』上田安子服飾専門学校 最新版

教員作成のオリジナルプリント

**【教材・教具】**

ミシンなど縫製機器、洋裁道具一式・製図道具一式

科目名	クリエイションテクニック&デザイン I-C	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	通年
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	60	作成者	宮田 共子

**【科目の到達目標】**

想像力と表現力を伸ばし、クリエイションを具現化する過程の中で作品制作のための縫製技術を修得する。

**【科目の概要】**

C(技術)

特に縫製技術を学び、縫製仕様の理解を深める。

**【授業計画】**

90分/コマ		前期	後期
1	タイトスカート1		16 箱ポケット1 袋布袋縫いP49
2	タイトスカート2		17 箱ポケット2 袋布袋縫いP49
3	タイトスカート3		18 基礎縫い 伏縫い、スカラップ
4	タイトスカート4		19 特殊素材ラップスカート1
5	タイトスカート5		20 特殊素材ラップスカート2
6	タイトスカート6		21 特殊素材ラップスカート3
7	タイトスカート7		22 特殊素材ラップスカート4
8	ピーターパンカラー1		23 特殊素材ラップスカート5
9	ピーターパンカラー2		24 特殊素材ラップスカート6
10	ピーターパンカラー3		25 特殊素材ラップスカート7
11	ピーターパンカラー4		26 特殊素材ラップスカート8
12	ピーターパンカラー5		27 特殊素材ラップスカート9
13	ピーターパンカラー6		28 特殊素材ラップスカート10
14	ピーターパンカラー7		29 薄物始末1
15	ピーターパンカラー8		30 薄物始末2

**【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】**

上田安子『立体式洋裁』服飾手帖社 改訂版・上田安子『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版

『テーラリングテクニック』『スカート』『ブラウス』『ワンピース』『ジャケット』『コート』上田安子服飾専門学校 最新版

教員作成のオリジナルプリント

**【教材・教具】**

ミシンなど縫製機器、洋裁道具一式・製図道具一式

科目名	パターンメイキング I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	通年
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 30 % 実習 70 %
時間数	120	作成者	上田安子パターン担当

**【科目の到達目標】**

一般的な製図と製図用語、立体式製図の基本的な理論を理解出来る。オリジナルデザインの立体式製図が作図出来、パターンメイキング出来る。

**【授業概要】**

服作りのプロセスで重要なパターンの平面作図を上田学園独自の立体式製図として長年研究してきた。立体製図の基本を理解することにより、オートクチュールの様な1点作品やオーダーメイド作品の制作を的確に作図する事が可能になる。またそれらは量販商品製作の「より良い製品作り」の土台となる技術である。教員のコンピュータ画像による製図の説明や、パターンメイキングを実演を行い、それをノート・ケント紙・模造紙に作図し、トワール実寸組み立てを行い整理する。授業及び復習製図はファイルして提出し、教員のチェックを受ける。

**【授業計画】**

90分/コマ		前期	後期
1・2	概論 タイтスカート原型		31・32 ジャケット原型
3・4	セミタイトスカート 応用 ①		33 袖原型→2枚袖
5・6	セミタイトからの応用展開 ②		34・35 テーラードカラージャケット
7・8	身頃原型 前身頃について (体型度の移動)		36・37 テーラードカラージャケット 38・39 テーラードカラージャケット
9・10	前身頃について 体型度の移動		40・41 ショールカラージャケット
11	後ろ身頃について(肩甲骨の処理)		42・43 ショールカラージャケット
12・13	袖の基本型 長袖2種		44・45 ショールカラージャケット
14	セミタイトスリーブ横・縦		46・47 フード付きブルゾン
15	袖のバリエーション		48・49 フード付きブルゾン
16	パフスリーブ3種		50・51・52 ラグラン原型
17	トワールによる実寸組み立てをする		53・54 きもの袖等の身頃続きの袖 各種
18・19	襟のバリエーション		55・56 メンズ パンツ
20	トワールによる実寸組み立てをする		57・58 メンズ パンツ
21・22	ファーストパターン作り		59・60 後期試験
23	ヨークブラウスのパターン作り		
24	ステンカラー		
25	トワールによる実寸組み立て		
26・27・28	襟ぐりのバリエーション		
29・30	前期試験		

**【成績評価方法】**

課題の評価 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」服飾手帖社、製図 I 服飾手帖社、配布プリント

**【教材・教具】**

筆記用具、製図用具一式(原型、実寸割り出し尺、1/2・1/3縮尺、三角定規、コンパス、分度器、トレーシングペーパー、ミジャー等)製図ノート、ケント紙、模造紙

科目名	クリエイションドローイング I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	通年
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 30 % 実習 70 %
時間数	60	作成者	高木 義隆/長滝 浩美

**【科目の到達目標】**

デザイン画などのビジュアルツールで他者とのコミュニケーションをはかれるようになる。服飾を実製作した際に違和感のないプロポーションで簡潔且つスタイリッシュに伝え得る線描と着色、仕上げ方の基礎を取得する。

**【科目の概要】**

ファッションクリエイターが他者とイメージをやり取りする為のデザイン画(視覚化)を製作するための、絵画的な基礎(理論・技術)の習得・応用を目的とする。服飾を実製作した際に違和感のないプロポーションで簡潔且つスタイリッシュに伝え得る線描と着色、仕上げ方を学ぶ。

**【授業計画】**

90分/コマ		前期	後期
1	オリエンテーション(デザイン画の目的)	16	プロポーションチェック
2	右脳で描く(記号的認識の排除)	17	ポージング I
3	線の種類(多様な線)	18	ポージング II
4	比率・プロポーションアナライズ	19	メンズプロポーション
5	遠近法 立体感・量感 影の着彩	20	ディティール表現(衿・袖・ポケット)
6	ヌードボディーへの着装	21	ディティール表現(ドレーパリー I)
7	デザイン画の着彩・仕上げ	22	ライン表現とシェイディング
8	シルエットのアレンジ	23	ドレーパリー II (コピック着色 I 用下絵)
9	服のディティール (ドレープ・プリーツ・ギャザー)	24	コピック着色 I (仕上げ)
10	ディティールが入ったデザイン画	25	着用しわの表現 (コピック着色 II 用下絵)
11	柄の入ったデザイン画①	26	コピック着色 I (仕上げ)
12	柄の入ったデザイン画②	27	オリジナル作品
13	デザイン画選手権 制作①	28	オリジナル作品
14	デザイン画選手権 制作②	29	後期試験
15	前期試験	30	まとめ

**【成績評価方法】**

授業内での提出物(半期5~7点)の評価と、学期末テストの合計

**【教科書・参考書】**

『F・クリエイション・ドローイング』 立嶋滋樹 服飾手帳社

**【教材・教具】**

スケッチブック・クロッキーノート・ケント紙・鉛筆類など描画材・デザインガッシュなどの絵の具類  
ファッション雑誌など

科目名	ファッションビジネス論 I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	後期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1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

後期

- 1 ファッションビジネスの魅力・市場の特徴について
- 2 世界のコレクションとプロモーションについて・LVMHとケリングについて
- 3 SPAとOEMと商社について・セレクト系SPAとグローバルSPAについて
- 4 SPAとOEMと商社について・セレクト系SPAとグローバルSPAについて
- 5 ショップにおけるマーチャンダイジング
- 6 アパレル市場とマーケティング
- 7 MDの仕事内容と重要性について
- 8 現状のマーケット市場のリサーチ
- 9 リサーチ資料を作成
- 10 リサーチ内容をグループミーティングとプレゼンテーション
- 11 ファッションビジネストレンドについて
- 12 アパレル企業の流通構造と販路と立地(百貨店・ファッションビル・路面店)
- 13 アパレルメーカーの仕事と職種・取引と取引条件
- 14 アパレル小売業の仕事と職種・販売員の重要性について
- 15 ファッションビジネスの展望と課題

試験

**【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% 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

科目名	クリエイションデザイン論 I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	通年
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 60 % 実習 40 %
時間数	90	作成者	佐藤 良祐

**【科目の到達目標】**

ファッションデザインを考えると、過去の衣服の変遷や民族による衣服の違いを知ることは必須である。本科目ではこれらについての知識を修得し、「自分で調べ、考え、まとめる」ことをとおしてオリジナルデザインを制作するための基礎を養成することを目標とする。

**【科目の概要】**

ファッションデザインの変遷と、民族・習慣等による衣服のデザインについて理解を深めるための講義と演習  
現在、流通している衣服や歴史上の衣服のファッションデザインを整理・理解し、オリジナルデザイン画を制作する。

**【授業計画】**

90分/コマ		前期	後期
1・2	ファッションデザインのもと1 エレガントとスポーティ		31 ジーンズのデザイン① 「ジーンズの歴史」
3・4	デザイン演習		32 ジーンズのデザイン② 「ジーンズの種類」
5・6	ファッションデザインのもと2 モダンとフォークロア		33 ジャケットのデザイン① 「ジャケットの歴史」
7・8	デザイン演習		34 ジャケットのデザイン② 「ジャケットの種類」
9・10	スカートのデザイン1 「スカートの変遷」		35 ジャケットのデザイン③ 「ジャンパーの種類」
11・12	デザイン演習		36 ミリタリーデザイン①
13・14	スカートのデザイン2 「ドレスの変遷」		37 ミリタリーデザイン②
15・16	シャツ・ブラウスのデザイン1		38 ミリタリーデザイン③
17・18	シャツ・ブラウスのデザイン2		39 デザイン演習
19・20	デザイン演習		40 コートのデザイン 「コートの種類」
21・22	パンツのデザイン 1		41 フットウェアのデザイン①
23・24	パンツのデザイン 2		42 フットウェアのデザイン②
25・26	デザイン演習		43 バッグのデザイン
27・28	上田学園コレクション デザイン画		44 LVMH企画①(概要説明)
29・30	上田学園コレクション デザイン画		45 LVMH企画②(時流分析)

**【成績評価方法】**

課題評価点60%、期末試験30%、平常点10%を100点満点で評価する。

**【教科書・参考書】**

高村是州『スタイリング・ブック』グラフィック社、文化出版局『ファッション辞典』  
WWDジャパン『WWD』

**【教材・教具】**

筆記用具、のり、はさみ、A4判ノート、コピックスマルチライナー、コピックスケッチ、ガッシュ着彩の用意

科目名	色彩構成	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	前期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	30	作成者	山本 廣道

**【科目の到達目標】**

色彩の基本理解と課題制作を通して創作の視点と発想力を高める。

色彩の知識と感覚(感性)を服飾に反映させる。

**【科目の概要】**

ファッション分野に限らず色彩は重要であり、色を主観ではなく客観的に分析できるための授業を行う。

テキスト「デザインの色彩」の基礎学習と絵具(デザインガッシュ)で課題制作を行なう。

授業前半に配色技術を習得して、後半のイメージ配色では各自の独創性を表現する。

**【授業計画】**

前期

90分/コマ

- 1 色の三原色から色相作り～カラーカードの作成
  - 2 基本配色Ⅰ『対比の配色』
  - 3 基本配色Ⅱ『明度・彩度対比の配色』
  - 4 コスチューム・ポーズのデザイン
  - 5 明度・彩度段階の配色
  - 6 基本配色Ⅲ『ファッションイメージとトーン』
  - 7 ファッションモードの資料作成
  - 8 トーンを理解と配色
  - 9 イメージ配色Ⅰ『テキスタイル・イメージ』
  - 10 テキスタイルパターンのデザイン
  - 11 イメージカラーの配色
  - 12 イメージ配色Ⅱ『ポートレート』
  - 13 コラージュの画面構成
  - 14 カラー・イメージスケールの配色(一週目)
  - 15 カラー・イメージスケールの配色(二週目)
- 試験

**【成績評価方法】**

課題作品5点の評価60% 試験30% 授業態度10%

**【教科書・参考書】**

**【教材・教具】**

デザインセット(デザインガッシュ絵具/パレット/筆/筆洗)  
スケッチブック、配色カード、定規、雲形定規、コンパス等

科目名	コンピュータ演習 I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	前期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	30	作成者	於保 可那子

**【科目の到達目標】**

Illustrator&Photoshopのデザインソフトの基礎技術を習得し、ハンガーイラストやデザイン画、イメージマップなどを駆使しポートフォリオが作成できる。イメージを可視化する力をつけ、より効率的・スピーディーに豊富なデザイン展開を提案できるようになる。

**【科目の概要】**

時代に合った作品のアピールの方法として、Illustrator&Photoshopは必要不可欠となった。まずは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。後半は、デザインやイメージが的確に伝わり、作り手の思いや温度を伝えるためにはどうすればいいか、出力だけで終わらないポートフォリオ作りを考察する。

**【授業計画】**

前期

90分/コマ

- 1 メールアカウントの設定・Illustrator&Photoshop基礎知識
- 2 ポートフォリオ作成演習①（プレタ展作品・形式統一）
- 3 ポートフォリオ作成演習②
- 4 ポートフォリオ作成演習③
- 5 MAPの完成・形式で保存
- 6 名刺デザイン・QRコード
- 7 ポートフォリオ作成演習 ポートフォリオの考え方・形式の考察
- 8 画像素材の収集と編集・スキャナーの使い方・画像解像度の理解
- 9 素材と形（出力紙・ポートフォリオ自体の形式など）・レイアウト考察
- 10 デザイン展開・ハンガーイラスト(Illustrator ペンツールテクニック)
- 11 デザイン展開・ハンガーイラスト(Illustrator ペンツールテクニック)
- 12 オリジナリティの考察
- 13 オリジナリティの考察
- 14 個人個人に合わせた+αの指導
- 15 完成・総評

**【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%  
以上を指導要項に基づいて総合的に評価する。

**【教科書・参考書】**

**【教材・教具】**

データ配布 フラッシュメモリ 筆記用具 のり はさみ

科目名	映像実習 I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	前期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	30	作成者	小浦 哲郎

**【科目の到達目標】**

プレゼンテーション、イベント等で必要となる映像表現を学習する。

Photoshop,Canva,Premierを使用しながらさまざまなプレゼンテーション資料や映像を作る技術を習得する。

**【科目の概要】**

現代のファッションビジネスに対応するため、基本的なソフトウェアの使い方を修得する。

講義を行い教員と同時進行でコンピューターを使用してそれぞれの課題を取り組み、目的に合わせてソフトウェア選択し、使いこなせる。

**【授業計画】**

90分/コマ

前期

- 1 授業ガイダンス・コンピュータの扱い Google Chrome Adobe Photoshop
- 2 画像・映像データ概論 Google Chrome Adobe Photoshop
- 3 映像制作に必要な写真加工テクニック演習① Adobe Photoshop
- 4 映像制作に必要な写真加工テクニック演習② Adobe Photoshop
- 5 プレゼンテーションデータ制作実習① Canva
- 6 プレゼンテーションデータ制作実習② Canva
- 7 スライドショームービー制作実習 ① Adobe Photoshop Adobe Premier
- 8 スライドショームービー制作実習 ② Adobe Photoshop Adobe Premier
- 9 SNSプロモーション実習 ① Adobe Photoshop Adobe Photoshop Adobe Premier
- 10 SNSプロモーション実習 ② Adobe Photoshop Adobe Photoshop Adobe Premier
- 11 作品PV制作 ① Adobe Photoshop Adobe Premier
- 12 作品PV制作 ② Adobe Photoshop Adobe Premier
- 13 作品PV制作 ③ Adobe Photoshop Adobe Premier
- 14 作品PV制作 ④ Adobe Photoshop Adobe Premier
- 15 講評会

**【成績評価方法】**

提出物評価60% 試験30% 授業態度10%

**【教科書・参考書】**

教員作成プリント配布

**【教材・教具】**

パソコン・USBメモリー・デジタルカメラ等

科目名	アートラボ	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	後期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 30 % 実習 70 %
時間数	60	作成者	本川 晴美

**【科目の到達目標】**

アートに対する「感覚」「技術」「知識」を、ファッションのアイデアに通ずるよう、個々の引き出しの拡充を目指し学習する。

**【科目の概要】**

デザインではなくアートとしての表現を、様々な手段・目線で実践する。  
 素材・色彩・形の感覚を、アートならではの自由な発想で扱う表現力を磨く。  
 持続可能性を意識した製作を通し、クリエイターに必要な意識を高める。

**【授業計画】**

90分/コマ

後期

- 1・2 廃材・端材の知識
- 3・4 廃材・端材を再利用する方法の研究
- 5・6 廃材・端材を素材として使用した作品製作
- 7・8 アートの知識拡充
- 9・10 リユース素材の収集
- 11・12 リユース素材の加工方法研究
- 13・14 リユース素材の作品製作
- 15・16 伝統的な技術を用いたプロダクトの見学
- 17・18 「折り」の研究開発
- 19・20 「折り」の研究開発
- 21・22 「折り」の作品製作
- 23・24 「折り」の作品製作
- 25・26 「折り」の作品製作
- 27・28 作品ポートフォリオ作成
- 29・30 試験

**【成績評価方法】**

提出作品の評価70% 筆記試験20% 授業態度10%

**【教科書・参考書】**

課題に応じて資料を配布。

**【教材・教具】**

材料としての廃材・端材、それらを加工するための道具・ケント紙・はさみ・カッター・接着剤

科目名	染色	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	後期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1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、生地素材などを染めながら染色技法を習得していきます。

**【授業計画】**

後期

90分/コマ

- 1・2 絞り染め。浸染め。参考プリントから色々な技法を修得。
- 3・4 絞り染め。浸染め。参考プリントから色々な技法を修得。
- 5・6 板締め。板の挟み方によって異なるデザインの違いや表情のおもしろさを学習する。
- 7・8 板締め。板の挟み方によって異なるデザインの違いや表情のおもしろさを学習する。
- 9・10 シルクスクリーン。幾何学模様によるデザイン原稿を制作する。
- 11・12 シルクスクリーン。幾何学模様によるデザイン原稿を制作する。
- 13・14 シルクスクリーン。トートバッグやTシャツにオリジナルデザインをプリントする。

**【成績評価方法】**

提出課題の評価60% 試験30% 授業態度10%

**【教科書・参考書】**

**【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

科目名	服飾史	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	昼間
コース	トップクリエイターコース		後期
学年	1年	授業形態	講義 90 % 実習 10 %
時間数	30	作成者	山本 廣道

**【科目の到達目標】**

誰も見たことがない服、誰も聞いたことがない音楽など歴史を変えた出来事を俯瞰的に眺めた上で、その国固有の文化の違いを研究し、ファッション、アート、建築、音楽など文化的関連性を習得し、デザイン、企画、服作りのベースとする。

**【科目の概要】**

時代の転換期は世界で同時に起きているため、ヨーロッパ、アメリカ、日本などを区切らず、その歴史を同時に学ぶ。また、毎回のレクチャー終了時にレポート課題を提出する。

**【授業計画】**

90分/コマ

後期

- 1 1868年日本洋服の導入期、幕末-明治維新、福沢諭吉、男子詰襟服、ハイカラ、セーラー服、モボモガ
- 2 1945年終戦からアメリカ文化の影響力、1964年東京オリンピックとメンズ、1970年大阪万博とレディス
- 3 ジャズ・ロックンロール・HIPHOPの黒人文化の影響力
- 4 世界5大コレクションとその国固有の文化力、日本のインターナショナルデザイナーの登場
- 5 毛皮・ドレーパリー・カフタン・ポンチョ・チュニック・ワンピース・Tシャツ・ズボンと民族衣装
- 6 古代一神教と多神教の考え方の違い、世界の神話、宗教の誕生とバチカン市国
- 7 中世ゴシック、ゴシック教会、薔薇窓、ジャンヌダルクとプレートアーマー
- 8 ヴィクトリア女王とゴシックリバイバル、ダークファンタジーとGOTH文化
- 9 近世ルネサンスとバロック、ルーブル、オルセー、ポンピドゥー
- 10 フランスロココと宮廷ドレス、ルイ14世とベルサイユ宮殿、マリーアントワネットとルイ16世
- 11 ネオロココ、ディズニープリンセス&プリンス、ネオロココとロリKawaii、渋谷系と原宿系の歴史
- 12 オートクチュールの始まり、近代化シャネルとディオールと歴代デザイナー
- 13 オートクチュールの現代化LVMH・ケリング・リシュモンとコングロマリット
- 14 日本の文化力ヤンキーVSサブカル、裏原、マイルドヤンキー
- 15 試験

**【成績評価方法】**

提出物評価60% 試験30% 授業態度10%

**【教科書・参考書】**

**【教材・教具】**

科目名	服飾素材論 I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	前期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 100 %
時間数	30	作成者	河本 育子

**【科目の到達目標】**

ターゲットのニーズに応じた素材提案ができる人材の育成を目指す。  
 アパレル素材についての基礎知識を習得し、その代表的な布地の特性を理解する。

**【科目の概要】**

多様化するニーズ、マーケットやチャネルの変化の中にあっても、材料となる素材を抜きにファッションを語ることはできない。本教科では、講義によりアパレル素材の基礎知識を体系的に習得。また教科書等の実物サンプルを通して、布地特性の理解を深め、ニーズに応じた素材選びを学んでいく。

**【授業計画】**

前期

90分/コマ

- 1 オリエンテーション  
素材とは？(繊維・糸・布地)
- 2 生地の種類(織物・編物)について
- 3 繊維の種類について  
天然繊維・化学繊維
- 4 繊維の特性
- 5 ・天然繊維(1)・植物繊維一綿  
代表的な綿織物
- 6 ・天然繊維(2)・植物繊維一麻  
代表的な麻織物
- 7 ・天然繊維(3)・動物繊維一毛  
代表的な毛織物
- 8 代表的な毛織物
- 9 ・天然繊維(4)・動物繊維一絹  
代表的な絹織物
- 10 代表的な絹織物
- 11 ・化学繊維(再生繊維)
- 12 ・化学繊維(半合成繊維)
- 13 ・化学繊維(合成繊維)
- 14 総復習(試験傾向と対策)
- 15 試験

**【成績評価方法】**

提出物の評価 40 %  
 テスト 50% (期末試験40%, 小テスト 10%)  
 授業態度 10 %

**【教科書・参考書】**

一見 輝彦『わかりやすいアパレル素材の知識』,ファッション教育社, 2012年  
 田中道一『生地の事典』,株式会社みずしま加工, 2013年

**【教材・教具】**

筆記用具