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		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.	・創作チュニック	64.65	〃 半裏仕立て
21	〃 (裏なし・綿など)	66	〃
22.23	〃 工業用パターン作成	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年次の原型あり)	85.86	〃
42	〃	87	〃
43.44	〃	88.89	〃
45	前期テスト	90	後期テスト

【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】

『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		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	・創作ジャケット(革を取り入れたデザイン)	47	・フォーマルドレス(創作)
18	〃 デザイン企画 *パタメ授業連動	48	〃
19	〃 工業用パターン作成 縫製	49	〃
20	〃	50	〃
21	〃	51	〃
22	〃	52	〃
23	〃	53	〃
24	〃	54	〃
25	〃	55	〃
26	〃	56	〃
27	〃	57	〃
28	〃	58	〃
29	〃	59	〃
30	〃 作品プレゼンテーション	60	〃 作品プレゼンテーション

【成績評価方法】

提出物評価70% 作品発表20% 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		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・コートなどの応用パターンの習得。

【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 ブラウス
2	・ジャケットの展開	32	〃
3	〃 Aショルダー→アームホール切替	33	〃
4	〃 Bテーラードカラー→ショールカラー	34	〃
5	〃 Cショルダー→ポケット切替	35	・身頃の展開(ドレープをデザインする)
6	〃 Dテーラードカラー→ピークドラペル	36	〃 作図・トワール組
7	〃 F一枚袖→二枚袖	37	〃
8	〃	38	〃
9	・ジャケット(オリジナル)*クリテック授業連動	39	〃
10	〃 作図・トワール組	40	〃
11	〃 工業用パターン作成	41	・スカートの展開とデザインスカート
12	〃 表襟・見返し展開	42	〃 タイトスカート1本ダーツ
13	〃	43	〃 スパイラルスカート
14	〃	44	〃
15	・子供服原型110cm(身頃・袖)	45	〃
16	・カットソー	46	〃
17	・ラグランスリーブコート	47	・ブラウス(オリジナル)
18	〃 作図・トワール組	48	〃 作図・トワール組
19	〃 工業用パターン作成	49	〃
20	〃	50	〃
21	・メンズジャケット	51	〃
22	〃 作図・トワール組	52	〃
23	〃	53	・ワンピース(オリジナル)
24	〃	54	〃 作図・トワール組
25	〃	55	〃
26	〃	56	〃
27	・グレーディング タイトスカート(実寸)	57	〃
28	〃	58	〃
29	〃 身頃原型ダーツあり(実寸)	59	まとめ
30	・テスト	60	・テスト

【成績評価方法】

課題表評価70% 試験評価 20% 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	パターンメイキングⅡ-B	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		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】

トレンドに沿った企業デザインを理解し、デザイン画・実物作品からの確なパターンを指定された時間内に完成させる。
各種デザインパターンへ理論的に展開、パターン作成。
自由に企画・デザインするためのパターン形状の知識を培う。

【科目の概要】

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。
ブラウス・ジャケットなどのパターンの修得、就職試験を踏まえた模擬テストの実施。

【授業計画】

90分/コマ	前期	【授業計画】 90分/コマ	後期
1	・スカートのバリエーション		
2	〃		
3	〃		
4	〃		
5	・ペプラムの上着		
6	〃		
7	〃		
8	〃		
9	・デザインジャケット		
10	〃		
11	〃		
12	〃		
13	・デザインワンピース(サンプルより)		
14	〃		
15	〃		
16	〃		
17	・デザインブラウス(サンプルより)		
18	〃		
19	〃		
20	〃		
21	・デザインブラウス(サンプルより)		
22	〃		
23	〃		
24	〃		
25	・細身ジャケット(サンプルより)		
26	〃		
27	〃		
28	〃		
29	・テスト		
30	〃		

【成績評価方法】

課題表評価70% 試験評価 20%
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】

プリント配布など

【教材・教具】

実寸製図用具・トワール・シルクピン・メジャー・ICテープ・筆記用具・裁断ばさみなど
USB

科目名	パターンメイキングCAD	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		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】

トレンドに沿った企業デザインを理解し、デザイン画・実物作品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。
各種デザインパターンへ理論的に展開、パターン作成。
自由に企画・デザインするためのパターン形状の知識を培う。

【科目の概要】

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。
ブラウス・ジャケットなどのパターンの修得、就職試験を踏まえた模擬テストの実施。
アパレルCADでのパターン作成技術、工業用パターン作成の習得。

【授業計画】	【授業計画】	後期
90分/コマ	90分/コマ	
	1	・CADによるパターンメイキング
	2	〃 ・ギャザーを取り入れたワンピース
	3	〃 仕様書作成・工業用パターン作成
	4	〃 トワール組チェック
	5	〃
	6	〃
	7	〃
	8	〃
	9	〃
	10	〃
	11	・トップスカットソー(オリジナルデザイン)
	12	〃 仕様書作成・工業用パターン作成
	13	〃 トワール組チェック
	14	〃
	15	〃
	16	〃
	17	〃
	18	〃
	19	・ショールカラスーツ(オリジナルデザイン)
	20	〃 仕様書作成・工業用パターン作成
	21	〃 トワール組チェック
	22	〃
	23	〃
	24	〃
	25	〃
	26	〃
	27	〃
	28	〃
	29	・まとめ
	30	〃

【成績評価方法】

課題表評価70% 試験評価 20%
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】

『コンピュータ演習アパレルCAD』
プリント配布など

【教材・教具】

実寸製図用具・トワール・シルクピン・メジャー・ICテープ・筆記用具・裁断ばさみなど
USB

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		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】

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		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	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		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】

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。

制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	ヌード、顔、ヘア、手足の復習	16 全国ファッション画コンクール
2	アナライズ	17 ファッションクロッキー
3	就職対策(画材表現)	18 早描き
4	就職対策(ポージング)	19 1920年から2000年代のイラストを学ぶ1
5	就職対策(着装とハンイラ)	20 1920年から2000年代のイラストを学ぶ2
6	プレタ展の作品表現	21 1920年から2000年代のイラストを学ぶ3
7	プレタ展の作品表現	22 1920年から2000年代のイラストを学ぶ4
8	就職対策(パターンからデザイン)	23 アクセサリー表現:顔・帽子 1
9	アイテム画表現:ボトムス	24 アクセサリー表現:顔・帽子 2
10	アイテム画表現:トップス	25 アクセサリー表現:足・シューズ 1
11	加工指図書用のデザイン画表現	26 アクセサリー表現:足・シューズ 2
12	加工指図書用のデザイン画表現	27 アクセサリー表現:バッグとコーディネート 1
13	デザイン画選手権の作品製作 1(ラフ)	28 アクセサリー表現:バッグとコーディネート 2
14	デザイン画選手権の作品製作 2(下絵)	29 創作ドローイング
15	デザイン画選手権の作品製作 3/試験	30 試験・課題まとめ

【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】

プリント等を配布

【教材・教具】

筆記用具、描画用具、ケント紙

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		昼間
学年	2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体得する

【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、パーパスを考える
 アパレル業界の仕組みや流れを理解し、今の時代に合ったビジネスをデザインする
 最新の業界の情報を新聞・雑誌・ネット情報だけでなく、リサーチなど行動して五感で感じる

【授業計画】

後期

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 ブランドの魅力とブランド戦略についての講義
・パラダイムシフトにどのように対応するか→OMOビジネス
- 3 マーケティングのプロセスについての講義
・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の講義
・CX/UX・カスタマージャーニーマップ・ペルソナの重要性について
- 5 ブランディング戦略についての講義
・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 one to oneビジネスについての講義
・Z世代の消費行動→自己実現ベネフィットなど
- 7 CXによるロイヤルカスタマー化への重要性についての講義
・【LTV】【ユニファイドコマース】など
- 8 これからのマーチャンダイザーに必要とされる能力についての講義
・【マーケティング5.0】
- 9 【D2C/DNVB】ビジネスについての講義
・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/企業の重要性についての講義
・WHYから始める→イミ消費
- 11 【D2C/DNVB】マーケティング・ブランディング戦略についての講義
・D2Cビジネスのプロセス
- 12 サステイナブルファッションとサーキュラーファッションについての講義
・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/取引慣行についての講義
・損益分岐点・5つの利益など
- 14 ファッションの仕事にたずさわることのすばらしさを再確認するための講義
・これからの消費のあり方やモノの先にあるものの大切さなど
- 15 期末テスト
・筆記試験90分

【成績評価方法】

ノートによる評価 40% テスト40% 授業態度20%

【教科書・参考書】

WWD・日経新聞・日経MJ・織研新聞

【教材・教具】

ビジネス論専用ノート・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		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

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		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】	後期
		90分/コマ	
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	〃 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	〃 縫製指示書作成
11	プレタ作品 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