

科目名	衣装製作 I	整理番号	
学科	ファッションクリエイター	期	通年
コース	オートクチュールコース舞台衣装専		昼間
学年	2年	授業形態	講義30 % 実習 70 %
時間数	180	作成者	川上須賀代

**【科目の到達目標】**

自ら課題を発見し、解決に導く力、想像力、発想力、表現力を習得する

**【科目の概要】**

HowではなくWhatが重要視されている社会現状において、創造的問題解決力が必要とされている。この授業を通して一方的な講義でなく、学生との対話を通してコミュニケーション能力も深めていく。

**【授業計画】**

90分/コマ		前期	後期
1	舞台衣装概論	I-①②	1 衣装3D表現論(実践実習振り返り) I-②
2	衣装3D表現論	I-①	2 基礎実習(装飾について) I-⑥
3・4	基礎実習(D画作成)	I-①	3・4 基礎実習(装飾製作) I-⑦
5・6	基礎実習(パターン作成)	I-②	5・6 基礎実習(装飾製作) I-⑧
7・8	基礎実習(縫製)	I-③	7・8 基礎実習(装飾製作) I-⑨
9	創造的問題解決論		9・10 実践実習Ⅱ(外部コラボ)サイズ読み取り
10	観察・洞察力手法		11・12 実践実習Ⅱ(外部コラボ)パターン作成
11・12	基礎実習(パターン修正)	I-④	13・14 実践実習Ⅱ(外部コラボ)パターン作成
13・14	基礎実習(縫製/再チェック)	I-⑤	15・16 実践実習Ⅱ(外部コラボ)パターン作成
15・16	基礎実習(再チェック)	I-⑥	17・18 実践実習Ⅱ(外部コラボ)パターン作成
17・18	実戦実習Ⅰ(外部コラボ)パターン作成		19・20 実践実習Ⅱ(外部コラボ)トワル作成
19・20	実戦実習Ⅰ(外部コラボ)パターン作成		21・22 実践実習Ⅱ(外部コラボ)トワルチェック
21・22	実戦実習Ⅰ(外部コラボ)トワルチェック		23・24 実践実習Ⅱ(外部コラボ)トワル補正
23・24	実戦実習Ⅰ(外部コラボ)パターン修正		25・26 実践実習Ⅱ(外部コラボ)パターン修正
25・26	実戦実習Ⅰ(外部コラボ)縫製		27・28 実践実習Ⅱ(外部コラボ)縫製
27・28	実戦実習Ⅰ(外部コラボ)縫製		29・30 実践実習Ⅱ(外部コラボ)縫製
29・30	実戦実習Ⅰ(外部コラボ)縫製		31・32 実践実習Ⅱ(外部コラボ)縫製
			33・34 実践実習Ⅱ(外部コラボ)縫製
			35・36 実践実習Ⅱ(外部コラボ)縫製
			37・38 衣装分析(異業界別) I-①
			39・40 創造的問題解決論 I-②
			41・42 観察・洞察力手法/メンテナンス技法 I-②
			43・44 基礎実習(創作) I-⑩
			45・46 基礎実習(創作)
			47・48 基礎実習(創作)
			49・50 基礎実習(創作)
			51・52 基礎実習(創作)
			53・54 基礎実習(創作)
			55・56 基礎実習(創作)
			57・58 基礎実習(創作)
			59・60 基礎実習(創作)

**【成績評価方法】**

提出物評価40% (的確な縫製、完成度)  
テスト30% 授業態度30%(うちプレゼンテーション10%)

**【教科書・参考書】**

教員作成のボディース、ドレス、装飾パーツ等  
教員作成のプリント

**【教材・教具】**

筆記用具・メジャー・安全ピン・ペン・製図用具・

科目名	クリエイションテクニック	整理番号	
学科	ファッションクリエイター	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	2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】

レディスウエアの基本アイテムであるシャツ、パンツにより作品の構造を理解し、縫製知識と技術を習得する。  
また、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。

【科目の概要】

ファッション業界において商品企画をする為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。  
また、レディスウエアの基本アイテムであるテーラードカラージャケット(チェック柄)、パニエ、パンツ、シャツによりアイテムの構造を理解し、縫製知識と技術を習得する。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1・2	RTWシャツ(ブレタポルテ展示会作品)		31・32 パニエ
3・4			33・34
5・6			35・36
7・8			37・38
9・10			39・40
11・12			41・42
13・14	パンツ		43・44
15・16			45・46
17・18			47・48
19・20			49・50
21・22			51・52
23・24			53・54
25・26			55・56
27・28			57・58
29・30			59・60

【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、

科目名	パターンメイキングⅡ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター	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	2	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】

理論を技術に結びつける。アイテムのパターンをデザイン画を見て表現できるようになる

#### 【科目の概要】

時代のデジタル化に伴い、ファッション業界におけるパターン分野では3DやCADの多様化が進んでいる。しかしパターンの基礎・応用が確立した上でのデジタル化が必要不可欠である。この科目では原型から平面パターンを作り、トワールを組み立て立体としての確認を行い、さらに工業パターンに仕上げるための技術を学ぶ。

#### 【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	ダーツ操作のバリエーション	ウエスト	1.2 パターンメイキング概論
2	センター・ゴージ		身頃の展開カット無し+1枚袖 半身トワール組み
3	ショルダー・アームホール		3・4 身頃の展開カット有り+1枚袖 半身トワール組み
4	襟のバリエーション	シャツ・台襟シャツ	5・6 レディス台襟シャツ
5	ステン・リビア		7・8 トワール組、工業パターン作成
6・7	テーラード・ショール		9・10 ジャケット原型・テーラードジャケット・一枚袖
8	袖のバリエーション	フレアー・ランタン	11 二枚袖・一枚袖⇒二枚袖
9	ペタル・タック		12 トワール組み立て準備
10・11	ジゴ・二枚袖		13 トワール組
11・12	ブラウス 製図、パーツパターン		14 工業用パターン作成
13	トワール組(中縫いミシン)		15 工業パターン作成 (見返し、表襟展開)
14	補正後、工業パターン作り		16 メンズシャツ 製図、トワール準備
15・16	創作 上記の中からダーツ操作身頃+襟+袖1		17 トワール組み
17・18	体トワール組・工業パターン作成		18 工業パターン作成
19	ビスチェ 製図、パーツパターン		19 子供服原型、子供台襟シャツ
20	トワール組(中縫いミシン)補正後、工業パターン作り		20 トワール組み
21	パンツ バギー・ベルボトム		21 工業パターン作成
22	ペグトップパンツ・フレアーパンツ		22 ジーンズ
23	スラックスパターン作成(自分サイズ)		23 トワール組み
24	トワール仮縫い準備		24 工業パターン作成
25	仮縫い、補正、		25 テーラードジャケット 3面体マニピレーション
26	ポケット		26 テーラードジャケット 3面体マニピレーション
27	工業パターン作り		27 トワール組
28	裏地		28 工業用パターン作成
29	身頃続きの袖(マチ) 製図、パーツパターン		29 工業パターン作成 (見返し、表襟展開)
30	トワール組み 工業パターン作成		30 まとめ

#### 【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】

服飾手帖社『パターンメイキングⅡ』 江副玲子『パターンメイキング』 最新版 山路俊美『メンズ製図集抜粋 配布プリント』

#### 【教材・教具】

製図用具、模造紙、製図用シャープペンシル カッター、メンディングテープ、ドラフトテープ  
 トワール、シルクピン、ミシン用具

科目名	舞台芸術論	整理番号	
学科	ファッションクリエイター	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	2	授業形態	講義 80% 実習 20%
時間数	30	作成者	大槻剛

**【科目の到達目標】**

舞台衣装の背景となるオペラ、バレエ、演劇、映画、歌舞伎、サブカルチャーの時代変遷の知識を習得する。

**【科目の概要】**

舞台衣装の背景となるオペラ、バレエ、演劇、映画、歌舞伎、サブカルチャーの時代変遷を学ぶ。

90分/コマ

1. 舞台芸術とは
2. オペラ、バレエ
3. 演劇①
4. 演劇②
5. 映画①
6. 映画②
7. 歌舞伎
8. サブカルチャー①
9. サブカルチャー②
10. サブカルチャー③
11. アイドルコスチューム
12. 舞台衣装見学①
13. 舞台衣装見学②
14. TV、ドラマ
15. 期末テスト

**【成績評価方法】**

期末筆記テスト80% 授業態度と出席率20%

**【教科書・参考書】**

バレエギャラリー30、写真で見る世界の舞踏など

**【教材・教具】**

筆記用具(ノートとペン)

科目名	ドレーピング I	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	2年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	60	作成者	渡辺 杉子

**【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	ジャケット テーラードカラー(ショルダー切替)
21、22	テーラードカラー(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】**

江副玲子『ドレーピング』最新版

**【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	期	前期
コース	一トクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	2	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	後期
1・2	ヌードボディの表現	
3・4	顔、ヘアスタイル、足、靴の表現	
5・6	着装表現 1(男性的ディテール表現)	
7・8	着装表現 2(女性的ディテール表現)	
9・10	着装表現 3(その他の応用表現)	
11・12	画材表現 1(ガッシュの使い方)	
13・14	画材表現 2(マーカーの使い方)	
15・16	画材表現 3(パステルの使い方)	
17・18	アイテム画の表現 1(ボトムス)	
19・20	アイテム画の表現 2(トップス)	
21・22	メンズ表現	
23・24	キッズ表現	
25・26	デザイン画選手権の作品製作 1(ラフ)	
27・28	デザイン画選手権の作品製作 2(下絵)	
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2010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	衣装デザイン I	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	2	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	150	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。グループワークでは自分での役割をしっかり把握し、チームワークでの作業でコミュニケーション力を上げる。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
1-3	プレタシャツデザイン
4-6	プレタシャツデザイン
7-9	カルアーツ 特別講義ワーク I
10-12	カルアーツ 特別講義ワーク II
13-15	カルアーツ 特別講義ワーク III
16-18	カルアーツ 特別講義ワーク IV
19-21	カルアーツ 特別講義
22-24	劇団ワークショップ①
25-27	劇団ワークショップ②
28-30	ブランディング演習 I
31-33	ブランディング演習 I
34-36	ブランディング演習 I
37-39	刺繍ワークショップ
40-42	デザインワーク①
43-45	デザインワーク②

**【授業計画】**

90分/コマ	後期
1-2	アイドル衣装 デザインワーク I
3-4	アイドル衣装 デザインワーク II
5-6	アイドル衣装 デザインワーク III
7-8	アイドル衣装 デザインワーク IV
9-10	プレタ展ブランディング I
11-12	プレタ展ブランディング II
13-14	プレタ展ブランディング III
15-16	衣装デザイン 演習 I ①
17-18	衣装デザイン 演習 I ②
19-20	衣装デザイン 演習 I ③
21-22	衣装デザイン 演習 II ①
23-24	衣装デザイン 演習 II ②
25-26	衣装デザイン 演習 II ③
27-28	オペラ舞台 インターン I
29-30	オペラ舞台 インターン II

**【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	服飾素材論Ⅱ	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	2年	授業形態	講義100 % 実習 %
時間数	30	作成者	河本 育子

**【授業の到達目標】**

市場動向を読み取り、デザインにあった素材選びのできるスペシャリストを目指す。  
 アパレル素材の役割を理解、繊維特性、布地の構造による機能の違いなど専門知識を修得する。

**【授業概要】**

ユニクロのヒートテックに代表されるように、アパレルにおける素材の機能性はますます重要になってきている。  
 講義を通じてさまざまな繊維の機能性、加工による付加価値を理解。さらに布地構造による基本特性を把握し、  
 アパレル繊維知識の体系的理解を深めていく。

**【授業計画】**

90分/コマ

- 1 オリエンテーション  
 ■アパレル製品の生産流通経路(1)
- 2 ■アパレル製品の生産流通経路(2)  
 メーカー、産地など
- 3 ■布地の種類
- 4 織物
- 5 編物
- 6 布地まとめ
- 7 ■繊維の種類と特性  
 天然繊維(植物繊維)
- 8 天然繊維(動物繊維)
- 9 化学繊維(再生繊維・半合成繊維)
- 10 化学繊維(合成繊維)
- 11 ■素材の機能性
- 12 ■生地加工 染色・プリント・仕上げ
- 13 ■糸の種類と太さ
- 14 総復習(テスト傾向と対策)
- 15 総合テスト

**【成績評価方法】**

平常点(授業態度)10%、理解力50%(小テスト10%、総合テスト40%)、提出物40%  
 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】**

・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  
 ・『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



科目名	服飾史	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	オートクチュールコース舞台衣装専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 80% 実習 20%
時間数	30	作成者	杉本 晋一

**【科目の到達目標】**

時代によって変遷する服飾デザインと人間の志向してきたイメージを理解する。

また、その時代背景や美術・建築・風俗などの文化状況との関連性から文化装置としてのファッションの意義と役割を考察できる知識を習得する。

**【科目の概要】**

服飾の起源から現代にまでつながる服飾デザインの変遷を図版・絵画・写真・映画などのビジュアル資料から学んでゆく。

また、身体と服飾の相関性、服飾デザインから読み取れる記号的な意味を理解しデザインソースとして生かしてゆく。

**【授業計画】** 90分/コマ

- |    |                               |
|----|-------------------------------|
| 1  | 服飾史概論1                        |
| 2  | 服飾史概論2                        |
| 3  | 服飾の始原<br>原始の服飾                |
| 4  | 古代エジプトの服飾<br>古代ギリシア・ローマの服飾    |
| 5  | ゲルマン民族の服飾<br>中世・中世末期の服飾<br>演習 |
| 6  | ルネッサンス(イタリア・ドイツ)の服飾           |
| 7  | ルネッサンス(スペイン・英仏)の服飾<br>演習      |
| 8  | バロックの服飾                       |
| 9  | ロココの服飾                        |
| 10 | フランス革命の服飾<br>演習               |
| 11 | ロマンチック時代の服飾                   |
| 12 | 19世紀後半から20世紀初頭の服飾             |
| 13 | デザイナーの登場<br>シャネルとスキャパレリ       |
| 14 | テスト                           |
| 15 | 戦後から現代の服飾                     |

**【成績評価方法】**

平常点 20%      課題20%      期末試験 60%

**【教科書・参考書】**

小西松茂『西洋服飾史』服飾手帖社 昭和50年,

**【教材・教具】**

筆記用具

科目名	コンピューター演習Ⅱ	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	2	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活用技術を習得し、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が提案でき、同時にプレゼン力を身につける。

**【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。クライアントに自分の魅力が伝わり、作り手の思いや温度が伝わるポートフォリオを制作する。

**【授業計画】**

90分/コマ

1	イラストレーター・フォトショップ復習①
2	イラストレーター・フォトショップ復習②
3	プレタ展企画書①
4	プレタ展企画書②
5	プレタ展企画書③
6	イラストレーター 応用①
7	イラストレーター 応用②
8	フォトショップ 応用①
9	フォトショップ 応用②
10	ポートフォリオ 製作 デザイン①
11	ポートフォリオ 製作 デザイン②
12	ポートフォリオ 製作 デザイン③
13	ポートフォリオ 製作 デザイン④
14	ポートフォリオ 製作 デザイン⑤
15	ポートフォリオ提出

**【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	クリエイティブワーク	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期 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	2年	授業形態	講義10% 実技90%
時間数	30	作成者	小川雄士

**【科目の到達目標】**

衣装分野に特化した縫製・装飾メインの授業。(ウェディング・フィギュア・バトン・チア・社交ダンス・舞台衣装 他) 就職先、または独立後に即戦力になる技術と知識を習得。  
正確性、スピード、美、を求められるシーンでのあらゆるテクニックと感性を磨く。

**【科目の概要】**

今日のファッション業界は既存の技術や知識、感性だけでは生き延びれなくなっている為、他社(他者)との差別化を図る為の授業が必要。「作る」だけではなくビジネスとして成功する為の感覚を養う。日本のみならず、世界の舞台でも通用するような人材を育成。

**【授業計画】**

90分/コマ	前期	後期
1	<b>【オリエンテーション】</b> 自己紹介。カリキュラムの説明 実物の衣装や装飾品等に触れる	
2・3	<b>【テクニック・装飾】</b> ・企業に勤めた時に役立つテクニック各種 ・主にラインストーンの装飾技術習得	
4	<b>【デザイン・パターン・裁断・素材・道具】</b> ・デザイン性と機能性のバランスを考案 ・衣装を作る為の準備、心構え	
5・6・7	<b>【縫製】</b> ・ストレッチ素材、薄手素材、特殊素材 作 ・各パーツ毎に分けた技術習得	
8	<b>【講義】</b> ・就業時に学んだものを後世に伝える ・一点ものの面白さと難しさ ・ビジネスで成功する為の秘訣、裏技等	
9・10・11	<b>【縫製・装飾】</b> ・裾や裏の始末他、アクセサリ製作 ・自ら縫製したアイテムの装飾	
12	<b>【復習】</b> ・過去の復習、おさらい、調整	
13・14	<b>【自由課題・プレゼン】</b> ・個々で作品制作。将来のブランドを意識	
15	<b>【テスト・講義】</b> ・半期の総まとめ。社会に出る為の準備	

**【成績評価方法】**

提出物評価50% テスト20% プレゼンテーション10% 授業態度20%

**【教科書・参考書】**

**【教材・教具】**

筆記用具・縫製道具・生地・装飾品・衣装など