

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	12213	科 名	アパレルデザイン科 3年メンズデザインコース	単 位	16 単位
科目コード	004400	科目名	メンズデザイン	授業期間	(通 年)

担当教員(代表)：鈴木 憲道	共同担当者：
----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

メンズデザインおよび服飾造形に関する理論的知識、審美的見識を有する人材を育成するために、専門的かつ高度な技能を教授研究するとともに、メンズアパレル業界に広く寄与できうる人材の輩出を目的とする。

【授業計画】

テーマ(大・中・小項目)、方法(講義・演習・実験・リサーチ・グループ活動など)、製作物、テーマ別所要コマ数、他科目との関連性、使用パソコンソフト名・ボディ種類、見学先

・メンズデザイン論		通年 4 単位	004400
・メンズデザイン演習 実技		通年 6 単位	004600
・メンズデザイン演習 デザイン		通年 6 単位	004500
1 紳士服の基本知識	1 コマ (前期)	スタイル コーディネイト 副資材	
2 原型論	1 コマ (前期)	衣服製作のための人体計測 男子原型の作図法 原型論	
3 ジャケット	5 8 コマ (前期)	ジャケットのデザイン展開と作図 ジャケットの縫製法／示範 (毛芯仕立て)	
5 部分縫い	5 コマ (前期)	箱ポケット／フラップ付き両玉縁／チケット／剣玉縁	
6 シャツ	3 6 コマ (前期)	『フレックスジャパン株式会社』とのコラボレーション「シャツ講座」連動 実物制作	
7 バザー作品	1 0 コマ (前・後期)	シャツ (学科目・メンズファッション環境情報と連動)	
8 パンツ	4 9 コマ (前期)	デザイン展開と作図 パンツの縫製法／示範 実物制作	
9 卒業制作	7 0 コマ (後期)	ベストのデザイン展開と作図 ベストの縫製法／示範 (毛芯仕立て) ネクタイの縫製法 (フォーマルウェア コート＝講義のみ) 3年間の集大成としスーツやカジュアルウェアなどの実物制作 卒業ショー	

【評価方法】

S～C・F評価 評価基準： 論＝学業評価（各期末試験の得点）100% 演習＝学業評価（平常成績）80%／授業姿勢20%

主要教材図書

オリジナルプリント、メンズウェアⅠ・Ⅱ（体型・シャツ・パンツ・ジャケット・ベスト）（文化出版局）

参考図書 MEN'S CLUB BOOKS（婦人画報社）、エスカイヤ版20世紀メンズファッション百科事典（スタイル社）、GENTLEMAN、男子ズボン製図／素材対応のカッティング（アパレル工業新聞社）

その他資料 なし

授業の特徴と担当教員紹介

テーラーの現場で習得した技術を活かし、紳士服の基本となるパンツ・ベスト・ジャケットなどを中心に示範を行い、奥深い紳士服の技術や構造を伝えていく。

記載者氏名 鈴木憲道

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	科 名アパレルデザイン科メンズデザインコース 3年	単 位	4 単位
科目コード	科目名パターンデザイン論	授業期間	年間

担当教員(代表)：	小川 登	共同担当者：
-----------	------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

授業概要：アパレル企業を始め衣料関係企業に於ける即戦力を目指した、パタンナーの育成。

到達目標：各アイテムの原型パターン作成に伴う、採寸方法、体型把握、実物型紙作製、着せ付けテクニック、補正方法迄。

レベル設定：メンズパタンナーの実技試験に対応する作図法で、シャツ、スラックス、ベスト、ジャケット、コートの各アイテムを機能性とデザイン性を加味した裁断方法で実習し型紙設計（パターンデザイン）を体型的に理解させる。

【授業計画】			
コマ	内 容	コマ	内 容
1	オリエンテーション ・アパレルの仕組み ・メンズ企画・品質・生産概論 ・角尺の使い方（紳士服と婦人服の裁断方法の違い）	16	メンズフォーマルの基礎知識とグレーディング ・ベストグレーディング ・フォーマルのジャケット（ピークカラー） ・メンズファッションの代表的スタイル。 ・実寸による、SB1ボタンモデル製図。
2	ジャケット（基本構造と名称・採寸方法に付いて。） ・1/4尺定規でSB2ツボタン製図のトレース実習 ・1/4尺定規によるスリーブ製図のトレース作製実習 ・採寸方法及び着せ付け方法に付いて。	17	フォーマルジャケット（ピークカラー） ・1/4尺定規によるSB1ボタンモデル製図のトレースの実習。 ・実寸によるSB1ボタンピークカラーモデル製図。 ・仮縫サンプルによる、イメージと注意点。
3	ジャケット（基本モデル） ・実寸によるSB2ツボタンモデル製図の作製実習。 ・現物仮縫いサンプルによる、イメージと注意点。	18	フォーマルジャケット（ショールカラー） ・1/4尺定規によるSB1ボタンモデル製図のトレース。 ・実寸によるSB1ボタンショールカラーモデル製図。
4	ジャケット用スリーブ基本モデル。 ・1/4尺定規によるスリーブのトレース習。 ・実寸による、スリーブモデル製図	19	SB3ツボタン中掛けモデル ・1/4尺定規によるSB3ツボタン中掛けモデルのトレースの作製。 ・実寸による、SB3ツボタンモデルの作製実習。
5	グレーディングの基本。ジャケット&スリーブ。 ・1/4尺定規によるグレーディングの基本実習 ・1/4尺定規による体型補正方法。 ・JIS規格に付いて	20	ノーフォークジャケット ・1/4尺定規のノーフォークのトレース実習。 ・実寸によるノーフォークモデル製図の作製実習 ・現物本縫いサンプルによるイメージと注意点。
6	DB4ボタンプレザー	21	ジャケット用スリーブと商品に関する主な法律。

	<ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規でDB 4 ツボタン製図のトレース習。 ・実寸にてDB 4 ツボタンモデルの製図の作製実習・ 		<ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規によるスリーブのトレース実習。 ・実寸による、スリムスリーブモデル製図。 ・繊維製品を取り巻く主な法律。 ・紳士服の生産フローチャート。 	
7	<p>ドレスシャツ（基本モデル作製）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規によるドレスシャツモデル製図のトレース実習。 ・実寸によるドレスシャツモデルの製図作製 ・採寸要領及び補正方法。 	22	<p>ラグランコート（基本構造と名称、採寸方法）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規によるラグランコートのトレース実習。 ・採寸方法及び着せ付け方法について。 ・現物仮縫いサンプルによる、イメージと注意点。 	
8	<p>ドレスシャッスリーブ（基本モデル作製）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規によるシャッスリーブモデル製図のトレース実習 ・実寸によるシャッスリーブモデルの製図の作製実習。 ・採寸要領及び体型補正方法 	23	<p>ラグランスリーブ&バルカラー基本モデル。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規によるスリーブのトレース実習。 ・実寸による、スリーブモデル製図。 ・実寸による、バルカラー製図。 	
9	<p>スラックス（基本構造と名称・採寸方法に付いて。）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規によるワントックモデルトレース実習 ・実寸によるワントックモデルの製図の作製実習。 ・採寸方法及び着せ付け方法に付いて。 	24	<p>ラグランスリーブ（基本モデルと体型補正）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実寸によるラグランスリーブの製図。 ・現物仮縫いサンプルによるイメージと注意点確認。 ・ラグランコートの補正方法。 	
10	<p>スラックス（基本モデル作製） J I S基本サイズ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実寸によるワントックモデルの製図の作製実習。 ・現物仮縫いサンプルによるイメージと注意点の確認 	25	<p>キングサイズジャケット（基本モデル）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規によるキングサイズ製図トレース実習。 ・実寸によるキングサイズジャケット作製。 ・期末試験対策講習。 	
11	<p>スラックス（グレーディングと補正方法に付いて）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グレーディング ・1/4尺定規による補正方法の書き方。 ・J I S基本サイズに付いて。 ・商品の品質に関する主な法律（家庭用品品質表示法。他） 	26	<p>ダブルコート（基本モデル作製）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4縮尺DB 6 ボタンダブルコートのトールス実習。 ・実寸による、DB 6 ダブルコートモデル作製。 ・試験概要の説明。 	
12	<p>カマーバンド（5本ヒダ）とベストの採寸方法</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規によるカマーバンドの製図トレース作製実習 ・実寸によるカマーバンドの製図の作製実習 ・現物仮縫いサンプルによるイメージと注意点の確認。 	27	<p>ダブルコート用スリーブ（基本モデル作製）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4縮尺DB 6 ボタンダブルコート用スリーブのトールス。 ・実寸による、DB 6 ダブルコート用スリーブモデル作製。 ・期末試験講習。ラグランスリーブと補正方法の書き方 	

13	スラックス（ツータックモデル作製） ・1/4尺定規によるツータックモデルの製図トレース実習。 ・実寸によるツータックモデルの製図の作製実習。 ・現物仮縫いサンプルによるイメージと注意点の確認。 ・期末試験対策講習。	28	
14	スラックス（ニッカボッカモデル作製） ・1/4尺定規によるニッカボッカモデルの製図トレース実習。 ・実寸によるニッカボッカモデルの製図の作製実習。 ・現物サンプルによるイメージと注意点の確認。	29	
15	ベストSB5ボタンモデル・DB6ボタン（基本モデル製） ・1/4尺定規によるSB5ツボタンモデルの製図のトレース実習。 ・実寸によるSB5ツボタンモデルの製図作製実習。 ・実寸によるDB6ボタンモデルの製図作製実習	30	

【評価方法】 1・実技作図試験 2・ジャケット、スラックスモデル（メンズボタンナー実技試験対応） 3・授業姿勢 4・出席時間数

主要教材図書 1・伝統的紳士服裁断方法 2・オリジナルテキスト 3・オリジナル資料
参考図書
その他資料

記載者氏名 小川 登

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	KD3	科 名	アパレルデザイン3年メンズデザインコース	単 位	1
科目コード	102200	科目名	工業ニット演習	授業期間	前期

担当教員(代表)：下村 みち代	共同担当者：
-----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

ニットの基礎知識、商品知識を習得し、アパレルにおけるニット製品を総合的に理解する。

【授業計画】

*ニットの一般知識について

ニットの起源・歴史 織りと編みの違い ニットの特性

ニットの三原組織 JIS記号 編成原理、素材 テキスタイル 器具 用具など

*丸編み製品

編み製品の理解 Tシャツパターンについて

*Tシャツの説明

ニットの特殊ミシンの扱いを理解し 伸縮素材の テクニックを学ぶ

*ニットの基礎技術

棒針編み（三原組織）基礎編み製作

かぎ針編み(三原組織)基礎編み製作

工業用手横機による基礎編み説明

ゲージについて（ゲージ見本配布）

ニットの指示書の書き方1/5で製図

*横編み製品について

セーターの編み地、縫製方法

【評価方法】

提出物：80%

出欠席、授業態度：20%

主要教材図書

参考図書

その他資料 プリント類

授業の特徴と担当教員紹介

アパレル企業におけるニットデザイン業務担当経験をもとに、ニットの基礎知識・商品知識を作品制作を行いながらアパレルにおけるニット製品を総合的に理解する授業を実施

記載者氏名 下村 みち代

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	KD3	科 名	アパレルデザイン科メンズデザインコース3年	単 位	2 単位
科目コード	608200	科目名	メンズファッション環境情報	授業期間	(通年)

担当教員(代表) : 金田武	共同担当者 :
----------------	---------

【授業概要、到達目標・レベル設定】
 アパレルビジネスでの必要不可欠な技術及びその活用方法の育成を目標とし、卒業後企業において即戦力として活躍できる、実務的ワーキングスキルとコミュニケーション能力の修得を目指します。

【授業計画】		
前	・アパレルにおける業務フローと関連事項の解説	2 コマ
	・アパレル業務の実践(企画・パターン・縫製・仕様書)	
	・フローに則しシャツを作製しプレゼンテーション (作製したシャツは文化祭バザー等で販売)	11 コマ
中～後半	・2025ss メンズコレクションの分析と把握	6 コマ
	・学生自らコレクションを読み解き発表	
	・人々のニーズをサーベイし、そこから企画立案	5 コマ
	・資料をつくり、ゲストをまねきプレゼンテーション	
	・他分野のデザイナー(グラフィック等)とのトークセッション	2 コマ

【評価方法】 S～C・F 評価 学業評価 60% 授業姿勢 40%

主要教材図書	なし
参考図書	
その他資料	アパレル企業業務資料

授業の特徴と担当教員紹介 実践型、体験型、授業
 フリーランスデザイナー(メンズ、レディース)

記載者氏名	金田武
-------	-----

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	12213	科 名	アパレルデザイン科3年メンズデザインコース	単 位	1 単位
科目コード		科目名	スポーツアパレルデザイン論	授業期間	(後期)

担当教員(代表)：羽田 武幸	共同担当者：
----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

- ・ 拡大するスポーツアパレル市場の基礎知識の習得
- ・ 種目別素材開発、パターン開発の知識の習得
- ・ デザイン作成→プレゼンテーション。

【授業計画】

テーマ(大・中・小項目)、方法(講義・演習・実験・リサーチ・グループ活動など)、製作物、テーマ別所要コマ数、他科目との関連性、使用パソコンソフト名・ボディ種類、見学先

- ・ **スポーツ市場** (スポーツ市場を学習する・現在のスポーツ市場規模・変化を解説)
- ・ **スポーツ市場の変遷** (スポーツ市場の変遷を学習する・スポーツ市場の変遷を解説)
- ・ **スポーツアパレルデザインとは** (スポーツアパレルデザインの基礎知識を学習する・デザインをするにあたり必要な要素や考え方を解説)
- ・ **素材開発** (季節・用途別に求められる素材特性を学習する・競技特性・使用特性・トレンドによる素材開発を解説)
- ・ **デザイン開発** (素材特性・季節・用途別に求められるデザイン特性を学習する・競技特性・使用特性・トレンドによるデザインを解説)
- ・ **パターンと縫製** (素材特性・季節・用途別に求められる縫製・パターンを学習する・素材・使用目的による最先端な縫製仕様を解説
素材・使用目的によるパターンを解説)
- ・ **アウトドア(レクリエーションスポーツ)** (競技からレクリエーションまでの幅広い商品企画を学習する・デザイン・素材・パターン・縫製に求められる商品企画を説明)
- ・ **ボールゲーム(団体スポーツ)** (競技スポーツの商品企画を学習する・デザイン・素材・パターン・縫製に求められる商品企画を説明)
- ・ **モータースポーツ(個人スポーツ)** (競技からレクリエーションまでの幅広い商品企画を学習する・デザイン・素材・パターン・縫製に求められる商品企画を説明)
- ・ **オリンピック** (オリンピックユニフォーム、競技ウェアを学習する・アテネオリンピックから東京オリンピックまでの競技ウェアデザインをした経験からの開発秘話)
- ・ **提出物の作成** (各自選択したスポーツ業界へのプレゼンを想定しマップ作成・各自が制作する作品のサポート)

【評価方法】

S～C・F評価 評価基準：学業評価(平常成績)80%/授業姿勢20%

主要教材図書

なし

参考図書

なし

その他資料

なし

授業の特徴と担当教員紹介

羽田 武幸 Design Office Slash 代表

デザイナーとして多くの企業のスポーツウェアの企画・デザインを担当した経験をもとに、スポーツ市場の変遷、スポーツアパレルデザインの基礎知識を解説。

記載者氏名 鈴木憲道

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード` KD3	科 名 アパレルデザイン科メンズデザインコース 3 年	単 位	2 単位
科目コード` 500810	科目名 ファッションデザイン画Ⅲ	授業期間	通年

担当教員(代表)：北山 千春	共同担当者：
----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

メンズデザインの商品知識を理解し、メンズ特有の着こなしをファッションデザイン画で表現出来る技術を養う
学生一人一人の将来の目標に合わせたファッションデザイン画の個別指導を行う

【授業計画】 (全 29 コマ)

1. オリエンテーション (1コマ)

- (1) 1 年間の授業の流れを把握
- (2) 描くスキルの確認

2. メンズヌードポーズ (2コマ)

- (1) メンズとレディースの違いを把握
- (2) 正面・斜めから見たポーズを描く (アウトライン仕上げ)

3. 着装表現 (スタンダードシャツ・トゥラウザーズ) (3コマ)

- (1) メンズヌードポーズに着装表現を行う
- (2) スタンダードの基本的な描き方を理解し、オリジナルシャツへとデザイン展開する

4. 製品図 (2コマ)

- (1) メンズの製品図のバランスを把握
- (2) スタンダードシャツ・トゥラウザーズの基本的な描き方を理解し、オリジナルデザインに展開する

5. コンテスト画 (3コマ)

- (1) コンテストに合ったデザイン提案を模索、表現する

6. 着装表現 (テーラードスーツ) (3コマ)

テーラードスーツの基本的な描き方を理解しオリジナルデザインに展開する

7. 製品図 (2コマ)

テーラードスーツの基本的な描き方を理解し、オリジナルデザインに展開する

8. 着装表現 (メンズモード史からのデザイン展開) (5コマ)

- (1) ベーシックアイテムの研究を行う
- (2) ベーシックアイテムの着装画を描く (製品図含む)
- (3) デザイン展開した着装画 (製品図含む)

9. 修了制作 (6コマ)

ファッション画としてのイメージの表現力や背景を含めた画面構成を研究し制作する (B3パネル)

10. 試験対策 (2コマ)

- (1) 早描きの練習 (2) 模擬試験

【評価方法】

S～C・F 評価／評価基準: 出席20% 試験30% 課題50%

主要教材図書 文化ファッション大系服飾関連専門講座④ ファッションデザイン画

参考図書 なし

その他資料 教員作成の資料

授業の特徴と担当教員紹介

個々の目的に合ったファッションデザイン画の個別指導を中心とした授業体制。文化服装学院専任講師が担当。

記載者氏名 北山 千春

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード kc3	科 名 アパレルデザイン科 3 メンズデザインコース	単 位	1 単位
科目コード	科目名 アパレル商品企画(自由選択)	授業期間	4 月～12 月

担当教員(代表)： 久保田 寛	共同担当者： 大澤亜沙美
-----------------	--------------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

- ・2 学年時に学んだ一連の学びを活かしインプットからアウトプットへ昇華させていく
弊社インフラを使用しての消費者への実売やりメイク、再生素材を使用しての商品製作を通じ SDGs を体験しながら社会課題の解決に貢献できる人材の育成
- ・納期を意識しての作品制作

【授業計画】

テーマ(大・中・小項目)、方法(講義・演習・実験・リサーチ・グループ活動など)、製作物、テーマ別所要コマ数、他科目との関連性、使用パソコンソフト名・ボディ種類、見学先

- ・ナノユニバースチームによるソゾとのプロジェクト、ブランド概要説明。
T シャツを一般向け受注販売、販売に向けた販促活動 ×4 コマ
- ・リメイク品制作にあたり TSIHOLDINGS 提供商材を使用しリメイク業態である ReSow 社員による技術指導×4 コマ
- ・サステナブル素材(関係各社提供)を使用し作品制作×6 コマ

※授業枠外として制作したリメイク、サステナブル商材を TSIHOLDINGS 社内展示。現役アパレル社員による評価

- ・年間フィードバック×1 コマ

年間を通じ学びながら企業インフラを活かし消費者やマスコミ、関係者へアウトプット出来る能力を育成
商品製作における納期等のスケジュール管理を学ぶ

【評価方法】

課題作成(個別評価 5 段階 70% 出席率 30%)

主要教材図書	無し
参考図書	無し
その他資料	無し

授業の特徴と担当教員紹介

TSIHOLDINGS との取り組みで物づくりの基本や 新技術、EC 販売の今を知る事等を体験し携わる人々やユーザーに
“伝える力”を伸ばしてしていく事をテーマとしています

久保田 寛 (クボタ カン)

現 TSIHOLDINGS SDGs 推進リーダー

元 東京スタイル代表取締役 上海東之上 董事長 グループ長 カンパニー長

織研新聞社 カムバック賞 5 回 ベストセラー賞 1 回 担当ブランド受賞

記載者氏名 久保田 寛

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード 12213	科 名 アパレルデザイン科 3年メンズデザインコース	単 位	2 単位
科目コード 504000	科目名 グラフィックワークⅡ	授業期間	(通年)

担当教員(代表)：羽田 武幸	共同担当者：
----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

アドビ・イラストレーターを使って精密なハンガーイラストの作成とデザインデータの展開。
先染め柄やプリント柄の製作とシミュレーション。「デザインおよび企画プランのスピーディでわかりやすいビジュアル表現」を可能にする
為のベース技術を学ぶ。

【授業計画】

- ・基本操作 1 (アドビイラストレーターの基本操作を学ぶ・ウィンドウの解説および基本操作)
- ・基本操作 2 (アドビイラストレーターの基本操作を学ぶ・ツールボックスの解説および基本操作、基本構造の説明)
- ・基本操作 2+ (アドビイラストレーターの基本操作を学ぶ・ツールボックスの解説および基本操作、基本構造の説明)
- ・基本操作 3 (基本操作でグラフィックを作成・ツールボックスの解説および基本操作・パスの連結・合体)
- ・図形を描く 1 (基本操作でグラフィックを作成・基本図形(円・多角形・文字)の連続操作、各自の作業をサポート)
- ・図形を描く 2 (マスク・複合パスの操作を学ぶ・Jpg データをイラストレーターの中で操作、各自の作業をサポート)
- ・図形を描く 3 (ベジエ曲線の理解と操作を学ぶ・グラフィックの画像トレース、各自の作業をサポート)
- ・Tシャツを描く (ベジエ曲線の理解と操作・応用を学ぶ・Tシャツの画像トレースを通してバランスよくデザインを描く、各自の作業をサポート)
- ・スウェットパーカーを描く (ベジエ曲線とテクスチャーの描き方を学ぶ・杓柄の描き方、パターンを作成を学ぶ、各自の作業をサポート)
- ・ブラシの操作 (パイピングや二本針ステッチ、チェーンなどのパーツ表現・テープ・パイピング・レースアップの描き方、パスのアウトライン化、パターンブラシを学ぶ、各自の作業をサポート)
- ・副資材を描く (ベルト、バックル、引き手、スライダー、ボタンの表現・パーツを整列、グループでの型抜き、グラデーション、リフレクトの応用各自の作業をサポート)
- ・選択ツールの操作 (効率の良いカラーバリエーション作成・作成したTシャツ、スウェットパーカーのカラーバリエーション作成、選択ツールの操作各自の作業をサポート)
- ・マップ作成 (効率の良いマップ作成方法を学ぶ・作成したTシャツ、スウェットパーカーを整列ツールを操作しマップを作成各自の作業をサポート)
- ・規格書作成 (作成したマップ・デザインから規格書の作成を学ぶ・実際の工場への製品作成依頼に必要な書類の作成を学ぶ。デザインマップ、規格書、プリント/刺繍指示書の説明・作成各自の作業をサポート)
- ・柄を描く (ストライプ・チェックを作る、布から柄を利用する・柄の登録、マスクの使い方、柄データをスキャンしリピートパターンを作る)
- ・柄を描く (送りのあるプリント柄組み合わせ柄を作る・四方送りプリントを作るレイヤーの使い方とその利用)
- ・アイテムの描き方を学ぶポロシャツ編 (デザインマップを作成する為に多アイテムの描き方を学ぶ・アイテムバリエーションによる描き方を習得したテクニックの応用で描く各自の作業をサポート)
- ・アイテムの描き方を学ぶパンツ編 (デザインマップを作成する為に多アイテムの描き方を学ぶ・アイテムバリエーションによる描き方を習得したテクニックの応用で描く各自の作業をサポート)
- ・アイテムの描き方を学ぶトレーニングウェア編 (デザインマップを作成する為に多アイテムの描き方を学ぶ・アイテムバリエーションによる描き方を、習得したテクニックの応用で描く各自の作業をサポート)
- ・アイテムの描き方を学ぶダウンコート編 (デザインマップを作成する為に多アイテムの描き方を学ぶ・アイテムバリエーションによる描き方を、習得したテクニックの応用で描く各自の作業をサポート)
- ・プレゼンマップの作成 (マップの構成、ページ割りの習得・ai データ、pdf データを駆使しマップの構成をする。各自の作業をサポート)
- ・提出物の作成 (20～40pほどのプレゼンマップ) (自己表現による企画書作成・各自が制作する作品のサポート)

【評価方法】

課題制作物<スキル及びデザイン・イメージの表現力>・出席率
S～C・F評価 評価基準：学業評価(平常成績)80%/授業姿勢20%

主要教材図書	なし
参考図書	なし
その他資料	製作手順のデータを配布

授業の特徴と担当教員紹介

デザイナーとして多くの企業のデザインや企画を担当した経験をもとに、グラフィックソフトを使って精密なハンガーイラストの作成とデザイン展開、プリント柄の制作とシミュレーション、デザインおよび企画プランの美しいビジュアル表現を可能にするためのベース技術を作品制作を行いながら習得する授業を実施

記載者氏名 鈴木憲道

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	12213	科 名	アパレルデザイン科 3年メンズデザインコース	単 位	1 単位
科目コード	903300	科目名	企画論	授業期間	(前期)

担当教員(代表) :	共同担当者 :
------------	---------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

学生レベルではなく企業間で行われている実践レベルのプレゼンテーションや企画立案を体験することにより就職活動や社会に出てからの即戦力になる企画力・技術を習得

【授業計画】

テーマ(大・中・小項目)、方法(講義・演習・実験・リサーチ・グループ活動など)、製作物、テーマ別所要コマ数、他科目との関連性、使用パソコンソフト名・ボディ種類、見学先

フレックスジャパン株式会社とのコラボレーション『シャツ講座』に連携する

- ・プレゼンテーション論
プレゼンテーションとは
プレゼンテーションの考え方・方法 1コマ
- ・企画立案
商品とは
企画立案から商品が出来るまで 1コマ
- ・テーマに沿った資料作成(フレックスジャパンへの商品企画)
フレックスジャパンへのプレゼンテーション
マップの作成・相談 3コマ
- ・作成した資料・デザインのチェック(修正) 4コマ
- ・プレゼンテーション演習
フレックスジャパンに向けての演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ 2コマ
- ・演習の確認 1コマ
- ・フレックスジャパンに向けてプレゼンテーション
講評・採点 2コマ

【評価方法】

S～C・F評価 評価基準：学業評価(平常成績)80%/授業姿勢20%

主要教材図書
なし
参考図書
なし
その他資料
なオリジナルプリント・スライド

授業の特徴と担当教員紹介

デザイナーとして多くの企業の企画・デザインを担当した経験をもとに、企業間で行われている実践レベルのプレゼンテーションや企画立案を演習することにより、即戦力になる企画力・技術力を習得する授業を実施

記載者氏名 鈴木憲道

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	科 名	アパレルデザイン科メンズデザインコース	単 位	2 単位
科目コード	科目名	メンズファッション史	授業期間	通年 ()

担当教員(代表)：朝日 真	共同担当者：
---------------	--------

概要（教育目標・レベル設定など 200 字程度）（職業実践専門課程認定要件に基づきHP上で公開します）

古代から現在までのミリタリーウェア（軍服）などが公式服になっていく過程、また近代紳士服の原型であるスーツスタイルの誕生からデザインの変遷を見ていく。第二次世界大戦以降はストリートに見るメンズファッションをその時代の音楽や映画も合わせて考察する。そして男性服の流れを見的过程中で、デザインの発想力を高めていく。

コマ	内 容	コマ	内 容
1	古代中世のミリタリーウェア	16	1950年代アメリカの男子服
2	中世近世のミリタリーウェア	17	博物館資料実物解説
3	19世紀のミリタリーウェア	18	ビートルズとモッズ
4	博物館資料実物解説	19	クラブ・カルチャーとファッションの関係
5	19世紀ダンディズム	20	サイケデリックからヒッピー、グラム
6	サヴィル・ロウ形成	21	1970年代パンク
7	アメリカ南北戦争ミリタリーウェア	22	1980年代ニューウェーブ
8	第一次世界大戦のミリタリーウェア	23	1980年代ヒップホップ
9	1920年代の男子服	24	1990年代グランジ
10	1930年代の男子服	25	博物館資料実物解説
11	スポーツウェアの歴史	26	1990年代マッドチェスター
12	1940年代の男子服	27	予備
13	授業内課題提出	28	
14	第二次世界大戦ミリタリーウェア1	29	
15	第二次世界大戦ミリタリーウェア2	30	

評価方法・対象・比重
前期レポート提出（30%）、学年末定期試験（30%）、出欠と授業態度（40%）

主要教材図書 授業ごとにプリント配布
参考図書
その他資料
授業の特徴と担当教員紹介 学生がデザイン発想するために役立つ授業展開を心がけている。メンズとストリートファッションを専門とする。

記載者氏名 朝日 真

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード 12213	科 名 アパレルデザイン科 3年メンズデザインコース	単 位	2 単位
科目コード 980030	科目名 特 別 講 義 III	授業期間	(通 年)

担当教員(代表)：鈴木 憲道	共同担当者：
----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

主にアパレル業界で活躍している講師を招き、実践経験をふまえた生の情報、リアルタイムな話題などを短期集中で講義していただき、就職や個人の将来の参考、目標とする

【授業計画】

- ビームスの服ショーグンが敬愛する モノ・コト・ヒト・・・1コマ 和田 健二郎氏
- 似合うが分かるファッション理論・・・2コマ 師岡 朋子 氏
骨格スタイル分析
- 御幸毛織の世界・・・1コマ 大野 敦 氏
紳士服地の素材について
- vintage life・・・4コマ 橋本 定俊 氏
ワークウェア（素材・テキスタイル～アイテムを繋げる）
- メンズコレクション情報・・・4コマ 石辺 啓道 氏
メンズ業界のあり方
コレクション解説Ⅰ・Ⅱ／ファッションの変遷／ビジネスガイダンス／
ファッションの傾向／社会に出る前に／伊勢丹メンズ館見学
- メンズファッションの原点・・・2コマ 石津 壘 氏
日本のメンズファッション・現代の Ivy とは
- デザイナーの在り方・・・1コマ 高柳 成克 氏
メンズデザイナーの役割
- ビスポークテラー・・・1コマ 有田 一成 氏
カッターとしての心得
- SHIBUKI ART・・・2コマ 大下倉 和彦 氏
瞬間の美学
- SDGs・・・1コマ 奥谷 隆幸 氏
サステナブルファッション
- デザイナーの仕事・・・1コマ 森川 拓野
- イギリス帰りの女性テラー・・・1コマ 森田 智 氏
テラーという職業とは
- カッティング技術・・・2コマ 杉本 浩一 氏
サヴィルロウのカッティング技術/ジャケット編
- フォーマルウェアとファッション・・・1コマ 横山 宗生 氏
- ファッションとオペラ・・・1コマ 上木 幸夫 氏
ヨーロッパ社交界 オペラの世界
- プリントデザイン・・・2コマ 飯塚 有葉 氏
デジタルプリント
- メンズウェアの企画からブランド立ち上げについて・・・1コマ 大島 裕幸 氏 ・ 小高 一樹 氏
ブランド立ち上げの HOW TO
- マーチャンダイザーの為の知的財産権について・・・1コマ 金井 倫之 氏
グローバル時代のブランドの守り方

【評価方法】

履修認定（P表示） 評価基準：学業姿勢・出席状況を基に、履修認定の是非を決定する

主要教材図書

なし

参考図書 なし

その他資料 なし

授業の特徴と担当教員紹介

専門知識や経験を提供し、学生に新たな視点や技術を提供する。実践的な講義より現実世界への繋がりを提供し、学生の能力を強化する。最新のトピックや業界動向など学生のキャリア形成をサポートする。

記載者氏名 鈴木憲道

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	12213	科 名	アパレルデザイン科3年メンズデザインコース	単 位	1 単位
科目コード	947300	科目名	コラボレーションc（自由選択）	授業期間	（ 前期 ）

担当教員（代表）：鈴木 憲道	共同担当者：
----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

各自コンセプトに基づいたクリエイション性の高いデザインの表現力を向上させる。

【授業計画】

テーマ（大・中・小項目）、方法（講義・演習・実験・リサーチ・グループ活動など）、製作物、テーマ別所要コマ数、他科目との関連性、使用パソコンソフト名・ボディ種類、見学先

- ・企業とのコラボレーションにより自己の可能性を発見し創造性の領域を広げる。
- 人と人との様々な繋がりと調和が必要となる為、柔軟な人間力、コミュニケーション能力を身につける。

【評価方法】

出欠・作品・商品制作及びレポート提出

主要教材図書

なし

参考図書 なし

その他資料 なし

授業の特徴と担当教員紹介

企業の方より直接ご指導を受けながら物作りを行う。

専門知識や技術などの向上を目指し、テーマに沿った企画立案を行う。

記載者氏名 鈴木憲道

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	12213	科 名	アパレルデザイン科 3年メンズデザインコース	単 位	1 単位
科目コード	945010	科目名	インターンシップ I (自由選択)	授業期間	(通年)

担当教員(代表)：鈴木 憲道	共同担当者：
----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

- ・将来のキャリアを視野に入れ、各自の専門性追及と業界・業態・職業自体への理解を深める事を目的とする。

【授業計画】

テーマ(大・中・小項目)、方法(講義・演習・実験・リサーチ・グループ活動など)、製作物、テーマ別所要コマ数、他科目との関連性、使用パソコンソフト名・ボディ種類、見学先

インターンシップ I

- ・期間(基本は1週間)、時期は研修目的、受け入れ先の状況により決める。
- ・研修中は指導教員と定期的にミーティングを行い、受け入れ先での研修内容、進捗状況などを報告しアドバイスを受ける。

【評価方法】

- ・1単位分の出欠及び、レポート提出でP評価

主要教材図書

なし

参考図書

なし

その他資料

なし

授業の特徴と担当教員紹介

就職を視野に入れ興味のある企業などで実際に職業体験を行う。

体験を通じて業務内容や働く事の理解を深める。

記載者氏名 鈴木憲道

2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード 12213	科 名 アパレルデザイン科3年メンズデザインコース	単 位	4 単位
科目コード 970000	科目名 卒業研究・創作	授業期間	(通年)

担当教員(代表)：鈴木 憲道	共同担当者：
----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

各自（又は、グループ）で研究テーマを決め、習得した知識技術を駆使し一年を通して研究、制作を行う事により探究心、計画性、自主性の向上を目指す

【授業計画】

テーマ(大・中・小項目)、方法(講義・演習・実験・リサーチ・グループ活動など)、製作物、テーマ別所要コマ数、他科目との関連性、使用パソコンソフト名・ボディ種類、見学先

卒業研究・創作（52 コマ）

年間を通し各自（又は、グループ）で研究テーマを設定し研究を行いレポート又は作品制作によって提出。
年度末に発表会を行う。

研究テーマの検討・相談・決定

研究・実習

点検

発表・採点

【評価方法】

S～C・F評価 評価基準：学業評価（平常成績）80％／授業姿勢20％

主要教材図書
なし
参考図書 なし
その他資料 なし

授業の特徴と担当教員紹介

学生自身で研究テーマを設定し、年間を通して研究・制作を行う。

探究心・計画性・自主性の向上と共に社会に出てから自身の強み（武器）になることを想定した授業。

記載者氏名 鈴木憲道