

# 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	KC2	科 名	アパレルデザイン科 2年	単 位	17
科目コード		科目名	アパレルデザイン I	授業期間	前期・後期

担当教員(代表)：森本 慧	共同担当者：1組 森本 2組 鄭
---------------	------------------

## 教育目標・レベル設定など

人体の構造や運動機能を視野に入れ、素材の特性を活かした作品を平面裁断、立体裁断のテクニックにより個々のデザインの発想力と表現力を身につける。

授業概要＝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

・アパレルデザイン	論	05011・05012	4単位	
・アパレルデザイン演習	デザイン	05251・05252	5単位	
・アパレルデザイン演習	ドレーピング	05351・05352	4単位	
・アパレルデザイン演習	実技	05451・05452	4単位	計 17単位

1、ドレーピング	40コマ(前期)	スカート2種、胸ぐせダーツ1種、胸ぐせ応用、衿3種、ブラウス ドレーピングによるデザイン発想、実物製作・レポート
2、機能服からのデザイン発想	28コマ(前期)	作図理論、デザイン、パターン、実物製作、レポート
3、パンツスローパー展開	2コマ(前期)	作図理論、デザイン、パターン、実物製作、レポート
4、バザー作品	8コマ(前期・後期)	デザイン選抜、サンプル作成、量産、販売
4、皮革作品	38コマ(前期)	作図理論、デザイン、パターン、実物製作、レポート
5、ジャケット	54コマ(前期・後期)	作図理論、デザイン、パターン、実物製作、レポート ジャケット立体裁断2種
6、民族服	3コマ(後期)	作図理論
6、修了製作	56コマ(後期)	作図理論、デザイン、パターン、実物製作、レポート
	計 230コマ	

## 評価方法・対象・比重

・アパレルデザイン論…筆記試験、レポート	・ドレーピング…提出物、実技試験
・デザイン・実技……製作物	

主要教材図書	服飾造形講座	スカート・パンツ、ブラウス・ワンピース、ジャケット・ベスト、コート・ケープ 高級素材、特殊素材、立体裁断 基礎編 応用編
参考図書	織研新聞、WWD、情報誌、コレクション	
その他資料	参考作品、プリント	

授業の特徴と担当教員紹介

【授業の特徴】

発想力と表現力を養うために、平面とトレーシングのテクニックを併用できるように立体裁断でのデザイン展開されている

ほか、デザイナー作品に触れることでそれぞれの美的感覚とバランス感覚を養う授業を実施。

【担当教員紹介】

森本 慧：中国の大連にある魯迅美術学院で1年半講師として勤務。海外の学校を訪問し、タイや中国で講演を行う。  
トレンド研究グループに所属し、コレクションラインからモードコピーをしパターン、縫製の研究を続ける。  
その他ブランドディレクションやデザインに携わり、学外でも活動の場を広げる。

鄭 慈媛：文化服装学院アパレル技術科を卒業後、文化ファッション大学院大学のテクノロジーコースを修了した。大学院時代には、H&M との共同プロジェクト「ストリート・アウトドア・プロジェクト」でグランプリを獲得し、スウェーデン H&M 本社でインターンを経験した。パターンメイキング 1 級、国家試験婦人子供服製造パターンメイキング 2 級、縫製機能 1 級の資格も取得している。

学園の若手研究や個別研究としては、韓国伝統服の研究を続けている。生産技術研究グループに所属し、教育につながる縫製法やパターンの資料制作、改善、研究に従事している。

記載者書名欄 森本 慧

# 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 2 年	単 位	4 単位
科目コード		科目名	ファッションデザイン画ⅡA・B	授業期間	(通年)

担当教員(代表)：玉川あかね	共同担当者：
----------------	--------

## 【授業概要、到達目標・レベル設定】

デザインワークにおけるデザイン画の必要性を確認し、デザインコンセプトを意識したデザイン画の表現と、そのためのドローイング及び彩色テクニックの習得を目標とする。一年次に習得したマーカー彩色に加え、透明水彩絵の具の彩色技法を習得。コンテスト応募にも積極的に取り組み、独創性とデザイン画の表現力を養う。

## 【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

I・アイデアスケッチについて(2コマ)

II・透明水彩絵の具の彩色テクニック(3コマ)

- ① 三原色の混色と色出し
- ② 淡彩、ぼかし、グラデーション、厚塗り
- ③ 筆のタッチによるテクスチャー表現

III・配色とテクスチャー(4コマ)

テーマ：ARTからのデザイン

IV・ドローイングテクニック(6コマ)

- ① 直線と曲線 ②線の強弱 ③線の繋がり ④線の色 ⑤線と面

V・フォルムとディテール・形態からのデザイン(6コマ)

テーマ：日本の伝統工芸品からのデザイン

VI・コンテスト応募作品(11コマ)

- ・YKKファスニングアワード
- ・ナゴヤファッションコンテスト・学内コンテスト・装苑賞
- ・全国服飾学校ファッション画コンクールなど

VII・デザインの型バリエーションと製品図(6コマ)

テーマ：ベーシックアイテムの再構築(アイテム研究と造形)

VIII・マイコレクション：進路を見据えたデザイン画の表現について(8コマ)

IX修了制作(8コマ)

校内ファッション画展応募作品の制作。

応募規定に基づき、これまで習得した技術や表現力をB3パネルにまとめる

X・試験対策、ポートフォリオのまとめ(2コマ)

## 【評価方法】

S～C・F評価／評価基準：学業評価80%、授業姿勢20%

主要教材図書

参考図書

その他資料 参考資料プリント

授業の特徴と担当教員紹介

実技デモンストレーションを伴う講義と、実技演習科目

記載者氏名 玉川あかね

# 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 KC2 科目コード	科 名 アパレルデ ザイン科 2年 科目名 デッサン	単 位	1
担当教員(代表)：牧かほり		共同担当者：	
教育目標・レベル設定など 基本構造（遠近法、動き、立体感、質感など）を理解し描けるようにする。 見る、から視るへ、解像度を上げて捉えられるようにする。 無心に描く、ことによって自分のクリエーションに新たな視点を見つける。			
授業概要＝ 基礎形体を描写 「視る」ことに重点を置く、左脳を休め、右脳描写方の実習。 静物・石膏デッサンで物と物との「関係」の描き方、「空間」の提案 上手い絵、未熟な絵、魅力的な絵、について考察し、今後の作品制作につなげる。			
評価方法 提出物／A,B,C,F			
主要教材図書			
参考図書			
その他資料			
記載者書名欄			

# 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 KC2	科 名 アパレルデザイン科2年	単 位	1単位
科目コード	科目名 服飾デザイン論Ⅱ	授業期間	前期 2024/4/12～/9/6

担当教員(代表)：布施伊織	共同担当者：
---------------	--------

## 【授業概要、到達目標・レベル設定】

情報の整理とプランニングを主眼に置く。デザインをする上で伝えるべき情報は何かを取捨選択し、それらの情報をどのように解釈し、デザインする上でのプロセスに配置していくかの思考を養う。デザインする上でのプロセスとしては主に色彩論と造形論に着目するが、後者についてはデザイン画などの講義と連携をとる。

【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

テーマ	方法	コマ数
デザインとは(オリエンテーション)	座学	1
エディトリアルデザイン解説・演習	座学・実習	2
色彩の感情効果	座学・実習	1
造形論、形の展開、コンポジション	座学・実習	2
歴代ディオールデザイナーの PLANNING、演習	座学・実習	2
デザイン論的観点による素材	座学・実習	1
ファッションイメージの分析・構築	座学・実習	2
夏休み課題の説明	座学・実習	2
色彩計画	座学・実習	1

## 【評価方法】

出席率、授業内課題、最終ポートフォリオ制作課題

## 授業の特徴と担当教員紹介

四大卒後、文化服装学院アパレルデザイン科卒。アパレル企業勤務を経て、アスリートマネジメントを行う会社に8年間勤務。日本美術・西洋美術の知見を用いて美術・デザインを分析的に見る視点をもとに、デザインの方法論を考察・一般化して学生に届ける。

主要教材図書 文化ファッション体系 改訂版・服飾関連専門講座『服飾デザイン論』文化服装学院編

参考図書 『ファッション色彩Ⅰ』『ファッション色彩Ⅱ』(一財)日本ファッション教育振興協会編

その他資料

記載者氏名 布施伊織

# 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 KC2 科目コード	科 名アパレルデザ イン科2年 科目名 ビジュ アルコミュニケ ーションデザイ ン	単 位 1	
担当教員(代表)：牧かほり		共同担当者：	
<p>教育目標・レベル設定など</p> <p>発想—表現—コミュニケーション の3つを連動させながらクリエイションの力をつける。</p> <p>特に自分自身を見つめ、掘り下げ、何を創り、何を発信していくのか、に気づいていく時間です。 無心に手を動かし創作し、それら表現されたものを第三者へ「伝える」ための方法（手段）を研究する時間でもあります。</p>			
<p>授業概要=</p> <p>自分の名前(指名=使命)はミッションである!という考えを元に、 自分の名前がタイトルの造形物を作り、平面構成、コラージュ作品、再び立体作品へと展開</p> <p>価値観カード:自分が何を大切な価値として生きているか、また創作しているかを可視化していくゲーム</p> <p>右脳で描く:右脳を活性化するためには左脳を休ませること。逆さまに絵を描いたり、1ミリ1秒の視点の移動で、描いている手を見ないで表現していく、などの演習。</p>			
<p>評価方法</p> <p>提出物／A,B,C,F</p>			
<p>主要教材図書</p>			
<p>参考図書</p>			
<p>その他資料</p>			
<p>記載者書名欄</p>			

# 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 KC2	科名 アパレルデザイン科	単 位	1 単位
科目コード	科目名 アパレル染色演習Ⅰ	授業期間	前期

担当教員(代表)：板橋 美紗子	共同担当者：吉村とも子
-----------------	-------------

染色に関する基礎的な知識と技術を、各実習を通して習得し、それをもとにアパレル制作に応用展開できる能力を養う。  
さらに、染色・加工の観点からテキスタイルについての理解を深めさせることを目標とする。

コマ	内 容
1	ガイダンス 授業内容 課題説明
2	講義 課題Ⅰ 原毛染色 染色の基礎知識 酸性染料の浸染方法について理解させる
3	ウェットフェルト 小物制作
4	ドライフェルト 小物制作
5	講義 課題Ⅱ 絞り染め 講義絞りによる防染の仕組みと可能な表現について解説する
6	実習縫い絞り、糸でくる絞り技法を使いエコバックを染色する
7	〃
8	講義 課題Ⅲ 型紙捺染 孔版プリントの仕組みを説明しデザイン化の意味を説明する
9	実習各自オリジナルロゴマーク、マスコット イラストなど図案をデザインする
10	型紙作り
11	捺染 刷り込み実習
12	〃
13	乾式熱転写プリント
14	まとめ

評価方法・・・ ① 試験0％ ②課題提出70％③授業姿勢10％④出欠席20％⑤その他0％による総合評価
--

主要教材図書 アパレル染色論（文化服装学院教科書）
参考図書 なし
その他資料

授業の特徴と担当教員紹介 染色の基礎的な浸染法（無地染め）・捺染法（模様染め）を実習する  板橋 美紗子 板橋 美紗子:明星大学日本文化学部生活芸術学科テキスタイル専攻卒業 文化服装学院非常勤講師 吉村 とも子 文化女子大学(現文化学園大学)卒業。文化服装学院勤務、現在講師。
---

記載者氏名 吉村とも子
-------------

# 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	KC2	科 名	アパレルデザイン科 2 年	単 位	2 単位
科目コード		科目名	アパレル素材論Ⅱ	授業期間	通年

担当教員(代表)：野沢 彰

共同担当者：

【授業概要、到達目標・レベル設定】1年次の「アパレル素材論Ⅰ」で学んだ素材の知識を踏まえ、基本的知識を充実させ、アパレルデザインにおけるテキスタイルという観点から、素材の見方、選択のポイント、テキスタイル産地などについて、さらに消費性能面から判断し布地の選択や品質表示にもつながるよう知識と理解を深める。

## 【授業計画】

素材の性質とアパレルデザイン（講義・実験・実習）・・・・・・・・・・・・・（8）

- ・「可塑性」を利用したアパレルデザイン
- ・「布地の物理的性能実験」結果からデザインする

日本のテキスタイル産地（講義・実習）・・・・・・・・・・・・・（6）

- ・生産品別地域区分と現状について

アパレル製品の品質（講義・実習）・・・・・・・・・・・・・（4）

- ・布地の特性とアパレル製品のクレーム例
- ・アパレル製品の品質表示について
- ・特殊素材を用いたアパレル製品の取扱いについて

布地の外観、風合いとその表現技法の関係（講義・実習）・・・・・・・・・・・・・（6）

織物工場見学・・・・・・・・・・・・・（2）

- ・文化ファッションテキスタイル研究所見学

## 【評価方法】

ペーパー試験1回（学年末）、レポート課題など学業評価80%、授業姿勢20% による総合評価

## 主要教材図書

文化ファッション大系 改訂版・服飾関連講座③「アパレル素材論」文化服装学院編 文化出版局

参考図書 「ワークブック・アパレル素材論」文化服装学院教科書出版部

その他資料 「テキスタイルファブリック」文化学園事業局

## 授業の特徴と担当教員紹介

野沢彰：文化服装学院専任教授 当科目他「ウィービングデザイン演習」「テキスタイル産業論」などを担当

記載者氏名 野沢 彰



# 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	12202	科 名	アパレルデザイン科 2 年	単 位	1 単位
科目コード	40420	科目名	服装解剖学Ⅱ	授業期間	半期（前期）

担当教員（代表）：高見澤ふみ	共同担当者：
----------------	--------

## 【授業概要、到達目標・レベル設定】

1 年次で学んだ服装解剖学の基礎を発展させ、筋の構造を解剖学的に理解させる。さらに動態計測（石膏計測）により、衣服製作に必要な皮膚の運動量・変化を把握させ、機能的な衣服設計の理解を深める。

【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

テーマ	方法	コマ数
オリエンテーション（講義内容の説明）	講義	1
人体の運動と筋（筋のオリエンテーション）	講義	1
人体の運動と筋（胸部の筋）	講義	1
人体の運動と筋（背部の筋）	講義	1
機能袖の組立て	講義・演習	1
機能的な衣服について	グループ演習	1
人体の計測について	講義	1
石膏計測実習①（和紙貼り）	グループ演習	1
石膏計測実習②③（和紙展開・計測結果まとめ）	グループ演習	2
3D スキャン計測	演習	1
人体の運動と筋（頸部の筋・腹部の筋）	講義	1
体型の経年変化と各種ボディについて	講義・演習	1
ユニバーサルファッション	講義・演習	1

## 【評価方法】

学業評価：レポート…40%、ノート・プリント…30%、平常点…10% 授業姿勢：出欠状況…20%

主要教材図書	服装解剖学ノート（文化出版局）
参考図書	なし
その他資料	なし

授業の特徴：衣服を着用する土台となる人体の構造や機能を把握し、動きやすく着心地の良い服、体に合う衣服製作への応用を目指す。

担当教員紹介：文化女子大学（現文化学園大学）卒、文化・服装形態機能研究所 副所長兼務  
衣服製作に関わる計測などを専門とし、外部企業や他大学との共同研究やボディ・商品開発などを行う。2011 年より障がい者衣料の研究を継続。NHK E テレ「バリバラ」のバリアフリーファッションショーにも参加。（2015～17 年）

記載者氏名 高見澤ふみ

## 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 KC	科 名 アパレルデザイン科 2 年	単 位	1
科目コード	科目名 ファッションプランニング演習 I	授業期間	後期

担当教員：神藤 綾

### 教育目標・レベル設定など

デザイナーを目指す学生に向けて、アパレル業界での業務推進に必要な知識を習得し、基本的なデザイン力、自己のアイデアを他者に伝えられる積極的なコミュニケーション能力を養う。市場を意識し時代を捉えた商品提案に挑戦し、ブランディングを意識した商品構成に取り組む事で、自身のブランド力を鍛え次年度の就職活動や、卒業後の進路に向けての意識を高め、更なる自己啓発を促すことが目標

### <授業概要>

- 1 アパレルのワークフロー・・・ 授業説明、商品の流れ～アパレルのワークフローについて
- 2 リサーチ発表・・・新宿伊勢丹・ルミネ新宿・ニューマンのドメスティックブランドに限る
- 3 ブランドについて デザイントレーニング① トップス
- 4 仕様書について
- 5 ブランド企画導入
- 6 デザイントレーニング② ボトム
- 7 ブランド企画①〈ポップアップ企画について〉
- 8 ブランド企画②・・・選んだブランドの来シーズンのポップアップ企画のプレストを行う
- 9 ブランド企画③・・・ファッションビジネスにおけるのニーズやシチュエーションファッションを提案する
- 10 ブランド企画④ プレゼン準備
- 11 ブランド企画⑤ プレプレゼン・・・①企業・会社概要・ブランドと商品について。販路について②商品の研究③コンパチター、価格帯購買層のリサーチ⑥以上をふまえてポップアップ企画のプレプレゼンを行う
- 12 ブランド企画⑦ ポップアップ企画のデザインとプレゼン資料をまとめる
- 13 ブランド企画⑧ プレゼン・・・企業・会社概要・ブランドと商品について。販路について・商品の研究・コンパチター、価格帯購買層のリサーチ以上をふまえてポップアップ企画のデザインプレゼンを行う
- 14 最終課題

全 14 コマ

評価方法 評価方法：S～C/F 評価

出席 20 点×出席率 各自取り組みに対しての加点・・・20 点 授業内課題評価 60 点

授業内での決められた時間内で、集中したデザインワークを実践し、課題に対しての理解力、求められているコトに対する提案力、デザインの意図を伝えられる表現力。グループワークとしてのチーム企画力、以上を総合的に評価対象とする。

参考図書、その他資料 なし

### 【授業の特徴】

授業時間内で集中してデザインする・欠席した場合は次回までに課題は終わらせておくこと

### 【担当教員紹介】

京都精華大学デザイン学部ビジュアルコミュニケーションデザイン学科を卒業後、文化服装学院に入学し服作りの基礎を学ぶ。卒業後、国内のアパレル企業にデザイナーとして就職。ハイクラスゾーンのブランドに従事し、モノ作りを学び、後にセレクトショップのプライベートブランドの立ち上げなど様々な経験を積む。退社後、未来のデザイナーに伝える事、学びのサポートとして次世代のデザイナーと関わることに興味を持ち、母校である文化服装学院で講師を務める。

# 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 kc2	科 名 アパレルデザイン科 2 年	単 位	1 単位
科目コード KC21609510	科目名 アパレル商品企画(自由選択)	授業期間	4 月～1 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】

- ・企業ブランドの企画、生産スケジュール/コレクションの組み立て方を学ぶ
- ・ブランドの個性を理解し課題に対するデザイン力、プレゼン力をつける
- ・デジタル活用やマテリアル講義等、今後デザイナーが知っておくべき社会潮流を知る

【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

テーマ	方法	コマ数
TSIHOLDINGS について PR プレスについて	プレスルーム・撮影ルーム見学	1
既存ブランドレクチャー ADORE	デザイナーレクチャー&課題提出	3
工場見学 サスティナブルの取組みを学ぶ 再生素材の活用	SDGs 概要 ニット工程	1
CLO 3D 体験	CLO 指導チーム講義&サポート	1
既存ブランドレクチャー MARGARET HOWELL	デザイナーレクチャー&課題提出	3
EC 講義 EC 活用現代の潮流変化と活用 DtoC を学ぶ	社外取引先 ロゾパンサン講義	1
マテリアル講義 植物残渣を活用した素材開発講義	外部講師 フードリボン	1
3 学年時に向けた商品製作 マーケティングと商品製作に向けた背景	ディスカッション、プレゼン	2

## 【評価方法】

各課題に対し個別評価(5段階) 出席率

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

科コード	科 名 アパレルデザイン科 2 年	単 位	2 単位
科目コード	科目名 グラフィックワーク 1	授業期間	(通年)

担当教員(代表)：加藤 正人

共同担当者：

## 【授業概要、到達目標・レベル設定】

ファッション産業におけるグラフィックの役割と有効性を理解し、ファッション表現のツールとしてパーソナルコンピュータ及び、グラフィックソフトを使う能力を身に着けると同時に、各自のデザイン能力及びプレゼンテーション能力の習得、向上を目標とする。デジタルファッション画、コラージュ画像、テキスタイル図案の製作を通してグラフィックソフトの基礎技法習得を目指す。

## 【授業計画】

- (1) パーソナルコンピュータの基本操作(0.5 コマ)
  - ・ハードウェアの操作/コンピュータ本体、マウス、キーボード、モニター等
  - ・OS の操作、ファイルの管理、文字入力
- (2) Adobe Photoshop の基本操作(1.5 コマ)
  - ・Photoshop、ペイントソフトの基礎知識
  - ・各種ツール、パネル、メニューの操作
  - ・描画、加工、編集の基礎技法
- (3) Adobe Illustrator の基本操作(5 コマ)
  - ・Illustrator、ドローソフトの基礎知識
  - ・各種ツール、パネル、メニューの操作
  - ・描画、加工、編集の基礎技法
- (4) デジタルファッション画の製作 下絵取り込み～修正～着色～完成(6 コマ)
  - ・Photoshop によるファッションデザイン画の製作
  - ・下絵のスキミング
  - ・下絵の修正
  - ・着色、陰影、立体感の表現
  - ・カラー、素材等のバリエーション製作
  - ・レイアウト、まとめ
- (5) 衣服製品図の制作(8 コマ)
  - ・衣服製品図の役割
  - ・衣服製品図の描き方
  - ・各アイテムごとの製品図の製作  
Tシャツ、ジャケット、ブルゾン、他
  - ・ディテール表現
  - ・カラーバリエーション
  - ・デザインバリエーション
- (6) コラージュの製作(4 コマ)
  - ・Photoshop によるコラージュの手法とプロセスの解説
  - ・画像の切り抜き、合成、加工、編集
  - ・レイアウト、まとめ
- (7) テキスタイルグラフィックの製作(5 コマ)
  - ・Illustrator によるテキスタイル柄、パターンの製作(基礎)
  - ・Photoshop によるテキスタイル柄、パターンの製作(基礎)

## 使用ソフト

- ・Adobe Photoshop
- ・Adobe Illustrator

## 【評価方法】

- ・提出課題
- ・実技試験(前期/後期)
- ・出席率

主要教材図書・なし

参考図書・なし

その他資料・課題別各種プリント、作例

## 授業の特徴と担当教員紹介

アパレル会社にてグラフィックデザイナーとして勤務後、フリーランスとして活動。  
ファッションブランド、ショップ等のグラフィック、イラスト製作を手がける。  
デジタルデバイス、グラフィックソフトによるファッショングラフィックの実践授業を実施。

記載者氏名

# 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	12202	科 名	アパレルデザイン科2年	単 位	1 単位
科目コード	902000	科目名	西 洋 美 術 史	授業期間	後期

担当教員(代表)：布施伊織	共同担当者：
---------------	--------

<p>【授業概要、到達目標・レベル設定】</p> <p>複雑な成立過程を孕むようになった近代の西洋美術作品を中心に解説。単純に美術作品を紹介するのではなく、なぜそれらの傑作が生まれたのか、芸術家がどういう意図で作品制作を行ったのかを考察することで、クリエイションの方法論を探り、デザイン発想の引き出しを増やすことにつなげる。</p>
--

<p>【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</p>
--

テーマ	方法	コマ数
美術史的アプローチ方法の解説	座学	1
新古典主義、新たに成立した風景画、ロマン主義の哲学	座学	1
芸術のメッセージ性（クールベ、マネなどを通じて）	座学	1
芸術の純粋性とは。印象派、ポスト印象派を通じて	座学	1
変容した絵画概念。セザンヌ、ゲシュタルト心理学などを通じて	座学	1
装飾概念の解説、キュビズムとフォービズム、表現主義。	座学	2
素材、表現スタイルなど芸術の多様化。デュシャンなど	座学	1
バウハウス概説	座学	1
プロダクトデザイン史	座学	1
ポスト芸術。ポロックやウォーホルなど	座学	1
現代アート概説	座学	2
課題説明、実習	座学	1
実習、提出	座学	1

<p>【評価方法】</p> <p>出席率、授業内レポート、最終回のリサーチ実習</p>
---

<p>授業の特徴と担当教員紹介</p> <p>四大卒後、文化服装学院アパレルデザイン科卒。アパレル企業勤務を経て、アスリートマネジメントを行う会社に8年間勤務。日本美術・西洋美術の知見を用いて美術・デザインを分析的に見る視点をもとに、デザインの方法論を考察・一般化して学生に届ける。</p>
---

主要教材図書
参考図書
その他資料

記載者氏名 布施伊織
------------

科コード 12202	科 名 アパレルデザイン科 2 学年	単 位	1
科目コード 904520	科目名 キャリア開発Ⅱ	授業期間	後期

担当教員(代表)：井浦 つくし	共同担当者：
-----------------	--------

## 教育目標・レベル設定など

就職のために必要な「自己理解」「社会・職業理解」「コミュニケーション力」を講義・実習を通して身につけさせる

## 【授業概要】

1. オリエンテーション (2コマ)  
就職活動の進め方、学生自己紹介
2. コミュニケーションの基本 (1コマ)  
聴く力・伝える力を磨く
3. 社会理解 (講義+グループワーク=2コマ)  
時事問題研究、ファッションとのつながりを考え、グループでプレゼンを行う
4. 自己理解 (3コマ)  
自身の価値観や将来イメージについて考え、進みたい方向性を探る
5. 企業・職種研究 (1コマ)  
様々な職種・企業についての理解を深める
6. ポートフォリオ対策 (1コマ)  
就職におけるポートフォリオのポイントを理解し作成する
7. 履歴書・エントリーシート対策 (2コマ)  
効果的な履歴書・エントリーシートのポイントを学ぶ
8. 面接対策・ビジネスマナー (1コマ)  
採用面接の基本を理解し、模擬面接を体験する

全 13 コマ

## 【評価方法】

履修認定 (P表示)

評価基準：学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する

## 【主要教材図書】

「AM (Bunka Fashion College Placement Guide)」(学園就職支援室 就職支援二課)

## 【参考図書・その他資料】 特になし (適宜プリントを配布)

【授業の特徴】受け身の講義中心ではなく、個人ワーク・グループワークを多く取り入れることにより、自ら考え  
気づきを得ること、また、社会で不可欠なコミュニケーション力を伸ばすことを重視する

【担当教員紹介】ファッション業界で13年にわたり人事職に従事。文化学園就職支援室にて学生相談も担当中

記載者氏名：井浦 つくし

# 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	K02	科 名	アパレルデザイン科2年	単 位	1
科目コード	96100	科目名	校 外 研 修 II	授業期間	後期（集中）

担当教員（代表）：森本 慧	共同担当者：1組 森本 2組 鄭
---------------	------------------

<p>教育目標・レベル設定など</p> <p>関西圏のアパレル関連の企業見学を含め教養を高める。さらに日本の伝統文化の中心である古都（京都）に赴き、仏教美術、仏像建造物、庭園などの美に触れ感性を高める。</p>
---

<p>授業概要＝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、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</p> <p>●研修旅行・古美術研修</p> <p>尾州産地の2次加工工場などの見学、マテリアルセンターでの研修、代表的な仏閣、仏像を巡り、含めて2泊3日の日程で研修する</p> <p>●予備講話、現地講習</p> <p>マテリアルセンターにてテキスタイルサンプルを見ながら特別講義を受ける。</p> <p>●その他</p> <p>関西圏のアパレル関連の企業を見学</p> <p>美術館・博物館見学</p>
---

<p>評価方法・対象・比重</p> <p>参加・不参加・研修レポート及びデザイン発想による評価</p>
---

主要教材図書	なし
参考図書	なし
その他資料	なし

記載者書名欄	森本 慧
--------	------



# 2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

1

科コード	K02	科 名	アパレルデザイン科 2 年	単 位	2
科目コード	98162	科目名	特別講義Ⅱ	授業期間	通年

担当教員(代表)：森本 慧	共同担当者：1 組 森本 2 組 鄭
---------------	--------------------

<p>教育目標・レベル設定など</p> <p>アパレル産業の現状、先輩の実体験からのアドバイス、そして服飾造形にかかわる知識として、レギュラー授業に加えたい内容の講義。</p>
--

<p>授業概要＝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、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</p> <p>1、縫製と仕様について・・・織田 研吾 1コマ</p> <p>2、衣裳について・・・平松 正美 1コマ</p> <p>3、海外コンテストについて・・・水戸 真理子 1コマ</p> <p>4、合同展示会とは・・・中崎 一郎 2コマ</p> <p>5、デザイナーの実務と必要条件・・・大野 陽平 1コマ</p> <p>6、テキスタイルプリントについて・・・小川 映圭 1コマ</p> <p>7、子供服のデザインについて・・・瀧川 歩 1コマ</p> <p>8、デザイナーに求められる視点 新しい発信と売り方・・・軍地彩弓 1コマ</p> <p>9、生産管理概論・・・加藤 紀人 2コマ</p> <p>10、皮革について・・・藤田 晃成 2コマ</p> <p>11、0から1を生み出す・・・VIVIANO 1コマ</p> <p>12、皮革の縫製について・・・外山 篤 1コマ</p> <p>13、編集者の視点によるデザインについて・・・児島 幹規 2コマ</p> <p>14、コレクション情報・・・WGSM 2コマ</p> <p>15、自由選択 アパレル商品企画・・・TSI ホールディングス 1コマ</p> <p>16、プロダクトデザインについて・・・佐谷 真樹 1コマ</p> <p>17、デザイナーの実務・・・吉田 圭介 1コマ</p> <p>18、EDWIN ジーンズセミナー・・・近藤 諭 2コマ</p> <p>19、副資材について・・・三景 株式会社 1コマ</p> <p>20、メンズファッションについて・・・鈴木 憲道 1コマ</p> <p>21、ファッションの魅せ方・・・ダイコ★ 1コマ</p> <p style="text-align: right;">計 28 コマ</p>
---

評価方法・対象・比重
------------

主要教材図書	なし
参考図書	なし
その他資料	講師により商品サンプルやパワーポイントなど

記載者書名欄	森本 慧
--------	------

# 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 K02	科 名 アパレルデザイン科2年	単 位 2
科目コード 96571.96572	科目名 企 業・学 内 研 修（選択）	授業期間 後期

担当教員（代表）：森本 慧	共同担当者：1組 森本 2組 鄭
---------------	------------------

教育目標・レベル設定など

アパレル業界の現場・現状を把握させるために、アパレル企業で実際に研修を受けることで、学校教育で体験できない実学を学ぶ。

就職希望者の企業研修期間中に平行して、企業研修に参加しない学生は学内研修を受講

## 企業研修内容

企業の業務概要と、研修部門での業務について指導を受け、補助的な仕事に従事する。  
終了後、研修報告をプレゼンテーションにて発表する。

## 学内研修内容

- 1、ピンワーク
- 2、コミュニケーションと文化Ⅰ
- 3、コミュニケーションと文化Ⅱ
- 4、OEM
- 5、グラフィックワークⅠ
- 6、グラフィックワークⅡ
- 7、ポートフォリオ作成
- 8、リクルートカラー 自分色  
商品企画カラー戦略
- 9、起業について
- 10、デザイン画 ハンガーイラスト
- 11、ブランド立案（グループ制作）10コマ
- 12、3.4限準備・発表 2コマ

計＝36 コマ

※企業研修・学内研修のどちらかを選択する

評価方法・対象・比重

出欠、及び研修先からの報告書、各自の感想とプレゼンテーション

主要教材図書	なし
参考図書	なし
その他資料	なし

記載者書名欄 森本 慧

# 2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

1

科コード KC2	科 名	アパレルデザイン科 2 年	単 位	1
科目コード	科目名	コラボレーションb（自由選択科目）	授業期間	通年

担当教員（代表）： 森本 慧	共同担当者：1 組 森本 2 組 鄭
----------------	--------------------

## 教育目標・レベル設定など

ファッションの動向、現状、情報、様々なデザイン、もの作りの考え方、クリエーションの一環として、コンテストやコラボレーションに参加、及び制作をする。

◎年間通して行われる、コンテストやコラボレーション、コンソーシアム事業などの課外活動に参加をし、デザイン感覚と技術を養う。

年間を通して、個人課外活動としてのコンテスト応募でノミネートされた場合や、コラボレーションに参加が決まった際は、制作時間として作品制作に取り組む。

## コラボレーション例

- ・ピギーズスペシャル
- ・企業コラボレーション
- ・衣装制作

評価方法・対象・比重 … 作品提出、プレゼンテーション、展示、出・欠席、感想文など

## 主要教材図書

## その他資料

コレクション作品と参考資料作品、プリント資料、コンテスト・コラボ情報、映像資料、過去作品など

記載者書名欄 森本 慧

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年	単 位	20
科目コード	004020/004120 004320/004220	科目名	アパレルデザイン論Ⅱ・演習Ⅱ	授業期間	前期・後期

担当教員(代表)：安井 涼子	共同担当者：小川 紘子
----------------	-------------

教育目標・レベル設定など

ファッションの多様化、個性化に対応しつつ、アパレル業界での企画及びデザイナー職に就く人材を育成する。課題のトータルな学習に伴い、個性を生かした感性の高いバランス感覚、さらに特殊素材の扱い、縫製仕様を学び、上級としての応用理論の実践と研究を展開する。

授業概要＝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、 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					
アパレルデザイン論		前期 2 単位	後期 2 単位		
アパレルデザイン演習デザイン		前期 3 単位	後期 3 単位		
アパレルデザイン演習実技		前期 2 単位	後期 3 単位		
アパレルデザイン演習ドレーピング		前期 2 単位	後期 3 単位		
前期					
・水着・インナーウェア	3 3 コマ	デザイン・パターン・実物製作			
・2024SS トренд研究	4 3 コマ	デザイン・パターン・実物製作			
・カット・ソー	3 3 コマ	デザイン・パターン・実物製作			
・ピエール カルダンのジャケット	1 4 コマ	半身立体 完成パターン			
後期					
・カッティング研究	2 2 コマ	デザイン・パターン・仮縫い製作			
・ウィンターコート	5 3 コマ	デザイン・パターン・実物製作			
・エルゴノミックワンピース	1 5 コマ	半身立体 完成パターン			
・ラグランスリーブコート	1 5 コマ	半身立体 完成パターン			
立体裁断 使用ボディ・・・文化ボディ					

評価方法・対象・比重					
アパレルデザイン論Ⅱ		学業評価	100%	(ホームワーク試験・筆記試験)	
アパレルデザイン演習デザインⅡ		学業評価	80%	授業姿勢	20%
アパレルデザイン演習ドレーピングⅡ		学業評価	100%	(筆記試験)	
アパレルデザイン演習実技Ⅱ		学業評価	80%	授業姿勢	20%

主要教材図書	
服飾造形講座④、⑤、⑥、⑦、アパレル生産講座④	
参考図書	
その他資料	
・アパレルデザイン科でまとめたオリジナルの導入資料・参考作品	

授業の特徴と担当教員紹介
--------------

# 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 年	単 位	1 単位
科目コード 102200	科目名 工業ニット演習	授業期間	後期

担当教員(代表)：八木原 弘美	共同担当者：
-----------------	--------

## 概要

ニット製品の製作工程や編立技術などを総合的に学び、アパレルの中のニットの理解できる人材を育成する。ニットに使用される素材・編地・縫製技術を商品解説と共に実習を通じて理解を深める。

## 【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、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

回数	内 容	方法	コマ
1	ニットアパレルの分野 ニットの基礎 鉤針編みの基礎	講義・演習	2
2	ニット素材・ファンシーヤーンの製品への展開 家庭用手編み機・鉤針編みによるファンシーヤーン編立	講義・演習	2
3	ニットの編み組織と柄模様 家庭用手編み機組織柄・ジャカード編立体験	講義・演習	2
4	ニットの編み組織シングルとダブル組織 家庭用手編み機と棒針編み基礎	講義・演習	2
5	ニット製品の縫製と付属編み 衿・裾のバリエーション リンキング実習(体験)	講義・演習	2
6	ニット専門用語、加工各種、ニットの仕様書について 棒針編み基礎編みとハンドニット商品について	講義・演習	2
7	ニットの仕様書実習 ニットの原価計算法、ニットビジネスについて 工業ニット演習ファイル提出	講義・演習	2

## 評価方法・対象・比重

提出物… 80% 授業姿勢・出欠席… 20%

主要教材図書 アパレル生産講座⑭ニットの基礎技術 ⑮工業ニット

## 授業の特徴と担当教員紹介

ニット製品をハンドニットから工業ニットまで総合的に学ぶ。講義だけでなく、ハンドニットの技術、家庭用手編み機の編地制作やリンキングなどニット生産における実際の機械を使用し理解を深める。ハンドニットから工業ニットまで幅広いニットの知識と技術を専門とする教員が授業を展開する。

記載者氏名 八木原 弘美

# 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 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】

学生一人一人の将来の目標に合わせたポートフォリオ作りを通して、ファッションデザイン画を含む企画構成力を養う  
用途に合わせたデザイン画を描き、国内、国外のコンテストにチャレンジする  
得意とする表現を更に伸ばし、苦手な表現を克服し、社会に出てからの即戦力を身に付ける

## 【授業計画】 (全 28 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. コンテスト画 (3コマ)

(1) コンテストに合ったデザインの提案を模索、表現する

### 3. 課題テーマ設定 (2コマ)

(1) 課題テーマを各自設定 (2) ポートフォリオのアイデアスケッチ

### 4. 着装表現のアイデア出し (3コマ)

(1) オリジナルのボディ製作 (2) オリジナル着装表現ラフスケッチ

### 5. 着装表現・製品図の製作 (3コマ)

ポートフォリオの着装画 (下描き～彩色、仕上げまで行う)

### 6. コンテスト・コンクール画 (3コマ)

(1) コンテスト・コンクールに合ったデザインの提案を模索、表現する

### 7. 着装表現(課題テーマ有り) (5コマ)

(1) 2 種類の課題テーマより 1 つを選択し取り組む (2) ポートフォリオとしてまとめる

### 8. 修了制作 (6コマ)

(1) 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)

(2) 進路に合わせたポートフォリオの製作

※上記のどちらかを選択する

### 9. 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	科 名 アパレルデザイン科 3 年	単 位	1
科目コード	科目名 ファッションプランニング演習ⅡA	授業期間	前期

担当教員(代表)：神藤 綾	
---------------	--

## 教育目標・レベル設定など

- ・デザイナーを目指す学生に向けて、アパレル業界の業務推進に必要なスキルの習得
- ・ブランディングと商品企画力の強化を軸に商品計画を意識し「作品では無く商品をつくり、売上を立てる」という意識を持って取り組む
- ・FP プログラム：ブランドをローンチするまでのプロセスを学びながら、ブランディングや商品企画・制作・PR などに取り組む。最終形態として、選抜されたブランドが、合同展示会ニューエナジーへの出展権を得られる実践的なプログラム

## <授業計画>

- 1.2. オリエンテーション・「合同展示会に出展する」ということ・バイヤーさんにささる商品とは？企画書提出
- 3.4 ブランドの方向性を考える。MDMAP を使い、素材・look 数・型数・希望上代・売り方の確認・デザインの当て込み
- 5・6<ブランド企画>ブランディング、ムードボードの作成・出展する商品の企画・デザイン点検
- 7・8 各ブランドの企画内容のプレゼン
- 9・10<ブランド企画>メインルックの 1st サンプル作成 UP
- 11・12<ブランド企画>商品台帳・オーダーシートについて・講義・実習
- 13・14<ブランド企画>1st サンプル制作 UP 最低 3look 以上の 1st サンプルを制作して発表する
- 15<ブランド企画>2nd サンプル検討、修正

全 15 コマ

★必須課題は①商品 MDMAP の提出②1st サンプル制作 UP 最低 3look 以上の 1st サンプルを制作して発表する

★別途、EC 販売のプラットフォームを作るため株式会社 BASE の講義に参加する

## 評価方法：S～C/F 評価

出席 20 点×出席率/各自の取り組みに対しての加点 30 点/課題提出 50%

決められた時間内で集中したデザインワークを実践し、自身のブランドの独創性と時代を見据えた商品提案力、デザインの意図を伝える表現力。以上を総合的に評価対象とする。

参考図書 随時提案していく EC 販売での講義

その他資料 なし

## 【授業の特徴】

商品制作は服造の時間と連動し、取り組む。ブランド企画と商品構成は授業内講義・点検と実習を重ねて、企画をブラッシュアップさせていく。

## 【担当教員紹介】

京都精華大学デザイン学部ビジュアルコミュニケーションデザイン学科を卒業後、文化服装学院に入学し服作りの基礎を学ぶ。卒業後、国内のアパレル企業にデザイナーとして就職。ハイクラスゾーンのブランドに従事し、モノ作りを学び、後にセレクトショップのプライベートブランドの立ち上げなど様々な経験を積む。退社後、未来のデザイナーに伝える事、学びのサポートとして次世代のデザイナーと関わることに興味を持ち、母校である文化服装学院で講師を務める。

## 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 3 年	単 位	1
科目コード	科目名 ファッションプランニング演習ⅡB	授業期間	後期

担当教員(代表)：神藤 綾	
---------------	--

### 教育目標・レベル設定など

- ・デザイナーを目指す学生に向けて、アパレル業界の業務推進に必要なスキルの習得
- ・ブランディングと商品企画力の強化を軸に商品計画を意識し「作品では無く商品をつくり、売上を立てる」という意識を持って取り組む
- ・FP プログラム：ブランドをローンチするまでのプロセスを学びながら、ブランディングや商品企画・制作・PR などに取り組む。最終形態として、選抜されたブランドが、合同展示会ニューエナジーへの出展権を得られる実践的なプログラム

### <授業計画>

1. <ブランド企画>2nd サンプル検討、修正
  - 2・3<ブランド企画>2nd サンプルデザイン点検①～②
  - 4・5・<ブランド企画>2nd サンプル制作 UP 点検①～③
  - 6<内見会に向けて>・品質表示、ブランドタグ、PR ポスター等についての講義・
  - 7・8 内見会に向けて>・実習・点検
  - 9 内見会準備
  - 10 最終ブランドプレゼン
  - 11・12NEWENERGY出展に向けての審査会
  - 13・14NEWENERGY出展に向けての内見会
  - 15・最終授業・審査会内見会の報告・総括・NEWENERGY出展ブランドの発表
- 出展者・・・前回の講義を受けて各自ブラッシュアップする      未出展者・・・課題の提出
- 必須課題は①商品②商品台帳オーダーシート③ブランドポスター

全 15 コマ

### 評価方法：S～C/F 評価

出席 20 点×出席率/各自の取り組みに対しての加点 30 点/課題提出 50%

決められた時間内で納期を意識したモノづくり、自身のブランドの独創性と時代を見据えた商品提案力、デザインの意図を伝える表現力。商品内見会でのパフォーマンス、以上を総合的に評価対象とする

参考図書 随時提案していく

その他資料 なし

### 【授業の特徴】

商品制作は服造の時間と連動し、取り組む。ブランド企画と商品構成は授業内講義・点検と実習を重ねて、企画をブラッシュアップさせていく。

### 【担当教員紹介】

京都精華大学デザイン学部ビジュアルコミュニケーションデザイン学科を卒業後、文化服装学院に入学し服作りの基礎を学ぶ。卒業後、国内のアパレル企業にデザイナーとして就職。ハイクラスゾーンのブランドに従事し、モノ作りを学び、後にセレクトショップのプライベートブランドの立ち上げなど様々な経験を積む。退社後、未来のデザイナーに伝える事、学びのサポートとして次世代のデザイナーと関わることに興味を持ち、母校である文化服装学院で講師を務める。



## 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年	単 位	1
科目コード	903200	科目名	プレゼンテーション論・演習	授業期間	後期

担当教員(代表) : 小林 大輔 Die-co★(ダイコ★)	共同担当者 :
--------------------------------	---------

### 教育目標・レベル設定など

これからのデザイナーにもっとも必要で、且つ日本でファッションを学ぶ学生達が一番欠けているコミュニケーション能力を高める事を目指す授業です。

### 【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

最終プレゼンテーションにむけ、各自の考えや想いをテーマに新作作品制作を行う。  
作品の撮影、プレゼンテーションの為にコンセプトリサーチや資料制作等の実習と、各学生の掘り下げたいプレゼンテーションの組み立て、構成。発表のテクニックのアドバイスを、カウンセリングを含めながら授業を進めて行く。

最終授業時で4分間のプレゼンテーションを行う。

1～5 コマ	1 回目の個人カウンセリング
6 から 10 コマ	2 回目の個人カウンセリング
11 から 14 コマ	最終プレゼン発表

### 評価方法・対象・比重

出欠席、作品、全コマ数終了時に各、数分間の時間でプレゼンテーションを行い評価。

### 主要教材図書

### 参考図書

### その他資料

映像資料、スライド

### 授業の特徴と担当教員紹介

スタイリスト、デザイナー、アートディレクターの経験をもとに、デザイナーにとって最も必要であるプレゼンテーション能力を実際のプレゼンテーション資料作成を実習しながら授業を実施

記載者書名欄 小林 大輔 Die-co★(ダイコ★)

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年	単 位	1 単位
科目コード		科目名	テキスタイル企画演習	授業期間	後期

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

【授業概要、到達目標・レベル設定】 1. デジタルテキスタイルプリンターを利用したテキスタイルプリントの工程・特徴を理解する。 2. Photoshop を利用してプリント柄を作成できる技術を身につける。
--

【授業計画】  1. デジタルプリントの概要：講義 2コマ ①デジタルプリントの特徴                      ②機械の種類                      ③シルクスクリーンとの違い  2. 背景画像の作成と連続方法：講義・実習 4コマ ①背景の作成方法                      ②背景の四方送り  3. 連続柄の作成：講義・実習 6コマ ①画像のスキャニング                      ②画像の切り抜き                      ③画像合成・送りつけ ④プリント  4. プレゼンテーション：講義・実習 1コマ ①コンセプトシートの作成                      ②発表・講評
---

【評価方法】 学業評価 60%、授業姿勢 40%
-----------------------------

主要教材図書
参考図書
その他資料                      Adobe Photoshop CC2024/Adobe Illustrator CC2024

授業の特徴と担当教員紹介    講義と実習を交互に行い、実際にPCを操作しながらテキスタイルデザインをしていく授業です。担当教員は、デジタルプリント・テキスタイルデザインを専門として、プリント以外にも手紡ぎ・手織りの技法について研究しています。
--

記載者氏名    飯塚 有葉
----------------

# 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Ⅱ(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リメイク、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ソとのプロジェクト、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	科 名 アパレルデザイン科3年	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

# 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 年	単 位	1 単位
科目コード 200100	科目名 プリントデザイン	授業期間	半期（後期）

担当教員（代表）： 野沢 彰	共同担当者： 増田 美砂希
----------------	---------------

## 【授業概要、到達目標・レベル設定】

ハンドスクリーンプリントの図案構成から完成までを実習し、製作工程を把握する。（グループ実習）  
 ハンドスクリーンプリントを主体に、その他の機械捺染も含めて、仕組みや特徴を理解する。  
 染色加工業の実務を理解し、アパレルデザイナーとしての対応力を強化する。

## 【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

- |  |        |         |
|--|--------|---------|
| 1. ガイダンスおよび図案構成  | (2 コマ) | (講義・実習) |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 授業内容について</li> <li>・ 図案構成</li> <li>・ 図案の送りと型口</li> <li>・ フラットスクリーンの型口</li> <li>・ 重色の仕組みと効果・欠点</li> </ul> |        |         |
| 2. 簡易スクリーン版製版  | (1 コマ) | (実習)    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ スクリーンプリントの仕組み</li> <li>・ スクリーン製版方法と印捺方法</li> </ul>  |        |         |
| 3. 反応染料による試し染め   | (1 コマ) | (講義・実習) |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 反応染料の特徴</li> <li>・ 捺染による試し染めの方法</li> <li>・ 印捺後の仕上げ方法</li> </ul>   |        |         |
| 4. 反応染料による直接捺染法  | (2 コマ) | (講義・実習) |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 直接捺染法の仕組み</li> <li>・ 直接捺染法の効果と欠点</li> </ul>   |        |         |
| 5. オパール加工  | (2 コマ) | (講義・実習) |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ オパール加工の仕組みと適性繊維</li> <li>・ オパール糊の印捺方法とベーキング方法</li> </ul>  |        |         |
| 6. 酸性染料による着色抜染プリント   | (2 コマ) | (講義・実習) |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ プリントによる抜染の仕組み</li> <li>・ 抜染プリントの特徴</li> <li>・ 直接捺染法と抜染法との比較</li> </ul>                                  |        |         |
| 7. 実習のまとめとテスト対策  | (2 コマ) | (講義)    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 各種プリント機器の特徴</li> <li>・ プリント柄と捺染機器の適合性</li> <li>・ 講義内容と実習内容の復習</li> </ul>                                |        |         |
| 8. テスト   | (2 コマ) |         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ テストと解答</li> </ul>   |        |         |

## 評価方法・対象・比重

S～C・F 評価（学業評価 70%、授業姿勢 30%）

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アパレル染色論 文化服装学院編 文化出版局
参考図書	
その他資料	

授業の特徴	ハンドスクリーンプリントを、グループで実習する 材料や様式別に、仕組みや製作工程を学ぶ
-------	---

記載者氏名 野沢 彰

# 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	K03	科 名	アパレルデザイン科3年	単 位	1
科目コード	300900	科目名	アクセサリー	授業期間	前期

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

<p>教育目標・レベル設定など</p> <p>アクセサリーは服を引き立たせるための小道具である。新しい素材を取り込み服とのコーディネートを意識したオリジナリティの高いアートアクセサリー制作、そして服作りのヒントになるよう展開している。</p>
---

<p>授業概要＝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、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</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>アートアクセサリー鑑賞レクチャー 参考作品の素材説明とアイディア提案 樹脂の扱い方 アメリカンフラワーの扱い方説明</li> <li>アートアクセサリー制作実習 アクリル絵の具、助剤について 塗料を使って金属の腐食した感じを出す方法の説明・中川作品鑑賞</li> <li>アートアクセサリー制作実習 アンティークボタン ブレードの鑑賞を通して19世紀モードについて</li> <li>アートアクセサリー製作実習 アールヌーボ・デコのジャンクアクセサリー鑑賞を通して 20世紀モードについて</li> <li>アートアクセサリー製作実習 仕上げ シルバー粘土、リング制作実習</li> <li>シルバー粘土について、特性・扱い方の説明 制作実習</li> <li>シルバー粘土リング制作実習 作品について仕上げ・説明</li> </ol>
---

<p>評価方法・対象・比重</p> <p>作品提出 70%・授業態度 20%・出席 10%</p>
---

主要教材図書
参考図書
その他資料

<p>授業の特徴と担当講師の紹介</p> <p>フリーイラストレーター、コスチュームアクセサリー作家として幅広く活動しつつ、文化服装学院にてアートアクセサリー／イラストレーションの講師をつとめる。</p> <p>世界各国のアクセサリー資料の紹介、いろいろなアクセサリー素材、道具類の説明を含め、デザインの幅を広げ、ファッションとコーディネート提案ができるような授業内容</p>
--

<p>記載者書名欄 中川 清美</p>
---------------------

# 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 年	単 位	1
科目コード	902800	科目名	美学	授業期間	前期

担当教員(代表) : 小林 大輔 Die-co★(ダイコ★)	共同担当者 :
--------------------------------	---------

## 教育目標・レベル設定など

西洋美術の歴史を学びながら、実際のデザイナー達がどのようにアートにインスパイアされてコレクションをクリエイトしているかを、実例をあげながら学ぶ。

## 【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

毎回の授業で PC を使用して解説をし、その時代の特徴を強く表現したアーティストのプロモーションビデオや映画等の紹介も含め、美術に対する関心をより深め、西洋美術の流れを学ぶ授業を目指す。

1、	オリエンテーション	講義	1 コマ
2、	古代文明の誕生	講義	1 コマ
3、	エジプトからギリシャ	講義	1 コマ
4、	古代ローマ	講義	1 コマ
5、	中世美術	講義	1 コマ
6、	ルネサンス	講義	1 コマ
7、	バロック	講義	1 コマ
8、	ロココ	講義	1 コマ
9、	新古典主義	講義	1 コマ
10、	印象派	講義	1 コマ
11、	世紀末の美術	講義	1 コマ
12、	アール・ヌーボー・アール・デコ	講義	1 コマ
13、	20世紀初頭の美術・現代美術	講義	1 コマ

※アートをテーマにした 30 枚のデザイン発想を提出

## 評価方法・対象・比重

出席・提出物 100%

## 主要教材図書

## 参考図書

## その他資料

ファッション情報誌、映像資料、スライド

## 授業の特徴と担当教員紹介

スタイリスト、デザイナー、アートディレクターの経験をもとに、西洋美術の歴史を学びながら、実際のデザイナーたちが、どのようにアートにインスパイアされてコレクションをクリエイトしているか実例を挙げながら授業を実施

記載者書名欄 小林 大輔 Die-co★(ダイコ★)

# 2024年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部 1

科コード KC3	科 名 アパレルデザイン科3年	単 位 2
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)： 安井 涼子	共同担当者： 小川 紘子
-----------------	--------------

## 教育目標・レベル設定など

アパレル業界で活躍している講師を招聘し、実社会の動向、現状、情報、未来への展望や、様々な関わりに対処する為の考え方、アドバイスを受け、社会に目を向ける機会とする。

- 1、インナーウェアについて・水着の基礎知識・・・(株)ワコール 稲葉 沙耶花
- 2、企画の仕事・・・佐谷 真樹
- 3、カットソー・・・西川 真令
- 4、トレンド情報・・・織研新聞 青木 規子
- 5、デザイナーの仕事・・・TAAKK デザイナー 森川 拓野
- 6、舞台衣装のデザインと仕事・・・(株)ワーカホリック 野田 晶
- 7、雑貨からのアプローチ・・・藤澤 豊生
- 8、華道とファッションのコラボレーション・・・大園 彩芳
- 9、カメラワーク(動画)・・・井手内 創
- 10、コレクション情報・・・浅沼 小優
- 11、毛皮の一般知識・・・梨本 チエ子
- 12、舞台衣装のデザインと仕事・・・劇団四季 渡邊 里香
- 13、カメラワーク(写真撮影)・・・尾島 敦

評価方法・対象・比重 … P表示 学業姿勢・出欠状況  
出欠、感想文、

## 主要教材図書

### その他資料

コレクション作品と参考資料作品、プリント資料、映像資料、スライド

記載者書名欄 安井 涼子



科コード	科 名	アパレルデザイン科3年	単 位	1
科目コード	科目名	コラボレーションC（自由選択科目）	授業期間	通年

担当教員（代表）： 安井 涼子	共同担当者： 小川 紘子
-----------------	--------------

## 教育目標・レベル設定など

ファッションの動向、現状、情報、様々なデザイン、もの作りの考え方、クリエイションの一環として、コラボレーションに参加、及び制作をする。

◎年間通して行われるコラボレーションなどの課外活動に参加をし、デザイン感覚と技術を養う。

## 例

## 1、企業コラボレーション

その他、作品を制作するコラボレーション

評価方法・対象・比重 … P表示 学業姿勢・出欠状況を基に、履修認定の是非を決定する  
作品提出、プレゼンテーション、展示、出欠、感想文など

## 主要教材図書

## その他資料

コレクション作品と参考資料作品、プリント資料、コンテスト・コラボ情報、映像資料、過去作品など

記載者書名欄 安井 涼子

# 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年	単 位	1
科目コード` 945000	科目名 インターンシップ（自由選択）	授業期間	通年

担当教員（代表）：安井 涼子	共同担当者：小川 紘子
----------------	-------------

## 教育目標・レベル設定など

各自の専門性追及と業界・業態・職業自体への理解を深め、実務体験することを目的とする。  
希望するインターン先は各自で開拓し、審査を受け希望する企業、デザイン事務所、アパレルメーカー、テキスタイル企業、出版関連企業を対象として実務体験をする。

授業概要＝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、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、

- ・ 期間（基本は1週間分 35 時間以上）、時期は研修目的、受け入れ先の状況により決める。
- ・ 受け入れ先は、基本的に学生本人が希望の会社を選び、連絡を入れる。  
報告を受けた後、インターンシップ書類を制作。
- ・ 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行う。
- ・ 研修後はインターンシップの書類を提出。

## 評価方法・対象・比重

スケジュール管理、出欠及び書類提出

## 主要教材図書

## 参考図書

## その他資料

記載者書名欄 安井 涼子

# 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 K03	科 名 アパレルデザイン科3年	単 位	4
科目コード 970000	科目名 卒業研究・創作	授業期間	後期

担当教員(代表): 安井 涼子	共同担当者: 小川 紘子
-----------------	--------------

<p>教育目標・レベル設定など</p> <p>3年間の集大成として作品を創作する。最終課題にふさわしいテーマを個々に設定し、独創的かつ自由なデザインの作品を習得したテクニックを生かし創作する。アクセサリーからヘア・メイク、音響効果・照明・映像などに至るまで総合的にコーディネートし、卒業制作ショーで発表する。</p>
--

<p>授業概要＝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、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</p> <p>卒業研究・創作 後期 4単位</p> <p>卒業制作 70コマ (後期) デザイン・パターン・実物製作1人2ルック以上</p> <p>①導入 ②デザイン発想 ③型出し(トワル) ④試着補正 ⑤実物仮縫い ⑥縫製 ⑦コーディネート ⑧卒業制作ショー企画</p>
--

<p>評価方法・対象・比重… 学業評価 80% 授業姿勢 20%</p> <p>作品、コーディネート効果、制作過程での中間点検を加味した評価</p>
--

<p>主要教材図書</p> <p>服飾造形講座⑥、⑦</p>
<p>参考図書</p>
<p>その他資料</p> <p>参考作品</p>

<p>記載者書名欄 安井 涼子</p>
---------------------