

2025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	1 単位
科目コード	科目名 デッサン	授業期	()

担当教員(代表)： 牧かほり	共同担当者：
----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

- ・遠近法、動き、立体感、質感などの基本的な構造を理解し、それらを正確に描写できる力を養う。
- ・「見る」から「視る」へ。対象を高い解像度で捉える視覚力を育て、観察と表現の精度を高める。
- ・無心に描くことで右脳を活性化させ、自身のクリエイションに新たな視点や発見をもたらす。

【授業計画】

1. 基礎形態の理解と描写

立方体、円柱、球体といった基本形体を題材に、構造・質量・光の方向性などを意識しながら描写。
遠近法（一点・二点透視）、陰影（トーン）、エッジの認識などを通じて、立体の基礎を視覚的に理解する。

2. 右脳の描写アプローチの導入

論理や知識による判断をいったん離れ、「無心で描く」感覚を大切にする。
一秒間に1ミリずつ線を引くような集中と観察を通じて、対象を“見る”から“視る”へと変化させ、視覚の解像度を高めていく。
瞳や花など、有機的で複雑なフォルムを持つ対象物を用いて、直感的かつ繊細な描写体験を行う。

3. 複合形体と空間構成

複数モチーフによる静物デッサンに取り組み、対象間の関係性、構図、奥行きを構造的に把握する力を養う。
構成要素の選定・配置を通して、絵の中に「空間を提案する」感覚を育む。

4. 質感表現の応用（素材の描写）

ガラス、布、金属など、異なる質感を持つ素材を題材とし、それぞれの視覚的特徴をどう表現に反映させるかを学ぶ。
光の反射、透過、柔らかさ・硬さなどに注目し、質感描写の幅を広げる。

5. 屋外実習：風景デッサン

建築物や自然物などを対象に、屋外にて構造的・空間的な把握を実践。
風・光・時間の変化も含めて、現場での観察力と柔軟な表現対応力を養成する。

6. 講評と対話：表現の多様性の理解

「技術的な上手さ」だけでなく、「未熟さの中に潜む魅力」や「個の視点」に着目した講評を実施。
制作意図や視覚的結果を言語化しながら、他者との対話を通じて自らの表現を広げていく視点を育てる。

【評価方法】

提出物より A B C F

主要教材図書

参考図書

その他資料

授業の特徴と担当教員紹介

フリーランスのイラストレーターとして企業の広告、ディスプレイ製作の経験をもとに基本的な「描き方」、モノと物との「関係」の描き方、「空間」の描き方などを実習しながら習得する授業を実施

記載者氏名

2025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

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】

デザインを組み立てる上での基本的なプロセスを解説するとともに、それぞれの局面に必要な理論を整理し、場当たりのではなく論理的に発想できる力を養う。またそれらをポートフォリオなどで第三者に伝えるトレーニング、コンセプトをブラッシュアップするためのカウンセリングなども併せて行う。

【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

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
色・形・素材	座学・実習	2
ファッションイメージの分析・構築	座学・実習	1
プロダクトデザイン史	座学・実習	1
現代アート概説	座学・実習	1
ポートフォリオ解説	座学・実習	1
カウンセリング	座学・実習	6
プレゼンテーション	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

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	

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。

記載者氏名 布施伊織

2025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・制作実習

6～10 コマ 2 回目の個人カウンセリング・制作実習

11、12 コマ 個々にカウンセリング・制作実習

13、14 コマ 最終プレゼン発表・講評会

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

2025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	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

2025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：
----------------	--------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

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。

【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. 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
2. 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
3. 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
4. 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
5. 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
6. シルバー粘土について、特性・扱い方の説明
制作実習
7. シルバー粘土リング制作実習
作品について仕上げ・説明

【評価方法】

作品提出 70%・授業態度 20%・出席 10%

主要教材図書

参考図書

その他資料

授業の特徴と担当教員紹介

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。

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

2025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
科目コード		科目名	西洋美術史	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：	
-----------	---------------------	--------	--

【授業概要、到達目標・レベル設定】

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・古代文明の誕生	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、	エジプトからギリシャ	講義	1 コマ
5、	古代ローマ	講義	1 コマ
6、	古代ローマ	講義	1 コマ
7、	中世美術	講義	1 コマ
8、	中世美術	講義	1 コマ
9、	ルネサンス	講義	1 コマ
10、	ルネサンス	講義	1 コマ
11、	バロック	講義	1 コマ
12、	バロック	講義	1 コマ
13、	ロココ	講義	1 コマ
14、	ロココ	講義	1 コマ

※アートをテーマにした 15 枚のデザイン発想を提出

【評価方法】

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★)

2025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：

【授業概要、到達目標・レベル設定】

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】

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★)