

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	<p>オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	<p>ベストDB6ボタン（基本モデル製）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規によるDB6ツボタンモデルの製図のトレース実習。 ・実寸によるDB6ツボタンモデルの製図作製実習。 ・ベストグレーディングの基本
2	<p>ジャケット（基本構造と名称・採寸方法に付いて。）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1/4尺定規でSB2ツボタン製図のトレース実習と実物作製。 ・1/4尺定規によるスリーブ製図のトレース作製実習と実物作製 ・採寸方法及び着せ付け方法に付いて。 	17	<p>メンズフォーマルの基礎知識とフォーマルジャケット。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メンズフォーマルの基礎知識。 ・メンズファッションの代表的スタイル。 ・メンズフォーマルジャケット（ピークラベル）。 ・実寸による、SB1ボタンモデル製図。
3	<p>ジャケット（基本モデル）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	<p>フォーマルジャケット（ピークカラー）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。
4	<p>ジャケット用スリーブ基本モデル。</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と実物作製。 ・実寸による、スリーブモデル製図 	19	<p>フォーマルジャケット（ショールカラー）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。
5	<p>グレーディングの基本。ジャケット&スリーブ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	<p>SB3ツボタン中掛けモデル</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。

6	<p>DB 4ボタンプレザー</p> <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実習。 ・ 実寸にてDB 4ツボタンモデルの製図の作製実習・ 	21	<p>ノーフォークジャケット</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 	
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>ジャケット用スリーブと商品に関する主な法律。</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。 	
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。 	
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&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。 	
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>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。 	
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>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。 	
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 	27	<p>ジャケット&スリーブ（基本モデル）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 実寸によるジャケット基本製図の作製。 ・ 実寸によるスリーブ基本製図の作製。 	

	<ul style="list-style-type: none"> ・現物仮縫いサンプルによるイメージと注意点の確認。 		<ul style="list-style-type: none"> ・期末試験対策講習。 	
13	<p>スラックス（ツータックモデル作製）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	<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DB6ボタンダブルコートのトーレス実習。 ・実寸による、DB6ダブルコートモデル作製。 ・試験概要の説明。 	
14	<p>スラックス（ニッカボッカモデル作製）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	<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DB6ボタンダブルコート用スリーブのトーレス。 ・実寸による、DB6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 	
15	<p>ベストSB5ボタンモデル（基本モデル製）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・ベストのJISサイズと体型補正。 	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（メンズパ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

授業の特徴と担当教員紹介 紳士・注文服カッティングデザイナーマイスター

記載者氏名 小川 登

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	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知識及び技術の習得と、それらの活用方法の実践を授業目標とし。
卒業後、企業において即戦力として活躍できる、実務的能力の修得を目指します。

【授業計画】

- ・アパレルにおける業務フローと関連事項の解説
 - ・各業務ごとの業務内容解説
企画(デザイナー・パタンナー)・生産・営業・プレス・販売・DB・EC
- ・アパレル業務の実践(廃棄予定の素材を使用してアウターアイテムを作製)
店頭リサーチ・コレクション分析・企画書作成(デザイン)・パターンメイキング
トワルチェック・仕様書作成・縫製
- ・作製した製品をプレゼンテーション(作製した製品は文化祭バザーで販売)
- ・アパレル企業での業務において必要とされるワークスキルの解説と実践
 - ・コレクション及びトレンド情報の収集及び分析
学生自らコレクション・トレンド情報を読み解き・分析・資料作成・発表
 - ・それらの分析結果から卒業制作に向けて企画立案(デザイン)・資料作成・発表
発表したデザインにもとづき・パターンメイキング・トワルチェック・仕様書作成・縫製
 - ・完成した卒業制作をプレゼンテーションその他 卒業ショーでの発表

【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
-------	-----

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	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

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 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

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ティブしているかを、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ティブ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★)