

2022年度 愛知学泉短期大学シラバス

シラバス番号	科目名	担当者名	実務経験のある教員による授業科目	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
36207	ファッションデザイン演習 Fashion design exercises	杉浦菜穂子		専門	1	選択	1、2前期

科目の概要
 古代、人間が怪我や寒さなど自然から身を守るために着用していた衣服。しかしその価値は変化する。文明の繁栄と共に、衣服はそれを身に纏う者の身分や富の象徴となり、職業や思想を表す媒体にもなった。衣服に施される様々な装飾や構造、つまりデザインは、身を守るものから社会の中でのサインとして表される。近代以降、民主化の中で個人の存在が重要視され、社会的な発信から個の表現へと変わっていく。衣服はファッションとなり、人々は新しいデザインを求めるようになった。授業では、ファッションをデザインするために形態、技法、カルチャーを学修し、デザインソースから発想の源泉を得る。多く作品に学びアングルを変え、自身の考察を加えてデザイン画を制作する。本授業を通して、ファッション分野の専門的な知識・技能を修得し、将来の仕事や衣生活の中で活かせるスキルと社会人基礎力を身に付ける。

学修内容	到達目標
① ファッションデザインとは何か、デザインの基礎、形態について 知り、説明できる様になることを目的とする。 ② デザイナーの作品からデザイン発想の源泉を考察する。 ③ デザインソースからインスピレーションを得て、発想を試みる。	① ファッションデザインとは何かを捉え、デザインの基礎、形態を記述することができる。 ② あらゆる芸術作品から発想を得たデザイナーの作品について理解し、まとめることができる。 ③ デザインソースから発想し、新しいデザイン画を制作し、プレゼンテーションできる。

学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素	学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例
前に踏み出す力	主体性 制作課題解説書を記述する際、講義で学んだ知識だけでなく、文献を使用し自己学修をすることができる。
	働きかけ力
	実行力 本科目の到達目標、評価方法、到達目標の基準を確認し、目指す成績目標を設定すること。自分の成績目標を意識して達成できるように授業に取り組むことができる。
考え抜く力	課題発見力 過去のデザイナーの作品から学び、新しいデザインを考えさらにオリジナリティを追求する。実際に身に着ける人を想定し改善点を見い出すことができる。
	計画力
	創造力 デザイン画や解説書にトレンドに加え、独自の視点で考えることができる。
チームで働く力	発信力 聴講者に分かりやすいよう発表内容を工夫している。声の大きさや話すスピード等聞きやすさに配慮したプレゼンテーションができる。
	傾聴力 プレゼンテーションを聞く際に、メモや質問などを行い積極的に理解しようとしている。
	柔軟性
	状況把握力
	規律性 遅刻、無断欠席など、学修意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。
	ストレスコントロール力

テキスト及び参考文献

テキスト：プリント配布
 参考文献：なし
 材料費：デザイン画用ケント紙6枚（購買で各自購入）

他科目との関連、資格との関連

他科目との関連：ファッション造形、やさしいソーイング、コスチュームデザイン、ファッションドローイング
 資格との関連：なし

学修上の助言	受講生とのルール
自分の好みのファッションが掲載されている雑誌に留まらず、ファッションの分野を問わず興味を持ち、学修に取り入れよう。また、あらゆるものからインスピレーションを得てデザインの発想を試みよう。	<ul style="list-style-type: none"> ・演習授業であるので欠席せず、やむを得ず欠席した場合は教員に指導を受け、補習を行うこと。時間、ルール、提出物期限を厳守する。授業開始時には必要道具を揃え、受講できる姿勢ができていないこと。提出物に不備がないかを提出前に確認し、丁寧に仕上げる。携帯電話の電源は切り、鞆に入れておくこと。 ・総合ゼミナールの履修を予定している学生は、1年次に履修するのが望ましい。

【評価方法】

評価対象	評価方法		評価の割合	到達目標	各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント		
学修成果	学期末試験	筆記（レポート含む）・実技・口頭試験	0	①			
				②			
				③			
	平常評価	小テスト		0	①		
					②		
					③		
		レポート		30	①	✓	
					②	✓	
③					✓		
成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）			60	①	✓		
				②	✓		
	③			✓			
学修行動	社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓			
			②	✓			
			③	✓			
総合評価割合			100				

【到達目標の基準】

到達レベルS(秀)及びA(優)の基準	到達レベルB(良)及びC(可)の基準
<p>到達レベルS 下記に加えて課題作品制作では、粘り強く取り組み、完成度の高い構成で表現され、自分の意見をしっかりと発信することができる。</p> <p>到達レベルA 受講姿勢、課題作品制作に取り組む姿勢は積極的である。講義内容とトレンドを踏まえ、オリジナリティをプラスした独創的な課題作品に仕上がっている。</p>	<p>到達レベルB 講義内容とトレンドを捉え、デザイン発想の基礎知識が理解できており、テーマにマッチした課題作品に仕上がっている。</p> <p>到達レベルC 上記の内容に対して、提出物の不備、課題に対して意欲的な姿勢がみられない。</p>

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1	・ファッションデザインとは何か、デザインの基礎、形態を解説する。	講義 ファッションデザインの概要と授業の流れを解説する。	・ファッションデザインとは何かを捉え、デザインの基礎、形態を理解できる。	(予習) 今季のファッションデザインを把握するためにファッション雑誌を読む。 (復習) 形の見え方による服飾デザインへの影響についてまとめる。	90	傾聴力 規律性
2	ディテールからの発想 ① ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツを取り入れたデザイン	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめ、提出資料は点検後、フィードバックする。	・ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツの役割と重要性について理解し、デザイン画を描くことができる。	(予習) ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツのデザインについて調べる。 (復習) ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツを使用したデザインを考える。	90	傾聴力 規律性
3	ディテールからの発想 ①' ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツを取り入れたデザイン	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめデザイン画を制作する。提出資料は点検後、フィードバックする。	・ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツの役割と重要性について理解し、デザイン画を描くことができる。	(予習) ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツを使用したデザインを考える。 (復習) ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツを使用したデザイン画を描く。	90	主体性 実行力 創造力
4	ディテールからの発想 ①" ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツを取り入れたデザイン	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめデザイン画を制作する。提出資料は点検後、フィードバックする。	・ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツの役割と重要性について理解し、デザイン画を描くことができる。	(予習) ギャザー、シャーリング、ドローストリング、タック、プリーツを使用したデザインを考える。 (復習) デザイン画、解説書についてまとめる。	90	主体性 実行力 創造力
5	ユニバーサルファッションの発想 ②ユニバーサルファッションを取り入れたデザイン	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめる。提出資料は点検後、フィードバックする。	・ユニバーサルファッションの役割と重要性について理解し、デザイン画を描くことができる。	(予習) ユニバーサルファッションについて調べる。 (復習) ユニバーサルファッションを使用したデザインを考える。	90	傾聴力 規律性
6	ユニバーサルファッションの発想 ②' ユニバーサルファッションを取り入れたデザイン	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめデザイン画を制作する。提出資料は点検後、フィードバックする。	・ユニバーサルファッションの役割と重要性について理解し、デザイン画を描くことができる。	(予習) ユニバーサルファッションを使用したデザインを考える。 (復習) デザイン画、解説書についてまとめる。	90	主体性 実行力 創造力
7	デザインソースからの発想 ③色、素材から発想を得る。 (グラデーション、セパレーション)	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめる。提出資料は点検後、フィードバックする。	・グラデーション、セパレーションを用いたデザイン作品について理解できる。 ・色、素材から発想を得たデザイン画を描くことができる。	(予習) ホームセンターで色々な素材を見て、デザインに活かせるようなものを調べる。カラーコーディネーションについて調べる。 (復習) 色、素材から発想を得たデザインを考える。	90	傾聴力 規律性
8	デザインソースからの発想 ③" 色、素材から発想を得る。 (グラデーション、セパレーション)	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめデザイン画を制作する。提出資料は点検後、フィードバックする。	・色、素材の役割と重要性について理解し、デザイン画を描くことができる。	(予習) 色、素材から発想を得たデザインを考える。 (復習) デザイン画、解説書についてまとめる。	90	主体性 実行力 創造力

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
9	デザインソースからの発想 ④日本の美から発想を得る。	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめる。提出資料は点検後、フィードバックする。	・日本の美から発想を得たデザイナーの作品について理解できる。 ・日本の美から発想を得たデザイン画を描くことができる。	(予習) 着物のデザインについて調べる。 (復習) 日本の美から発想を得たデザイン画を描く。	90	傾聴力 規律性
10	デザインソースからの発想 ④日本の美から発想を得る。	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめデザイン画を制作する。提出資料は点検後、フィードバックする。	・日本の美から発想を得たデザイナーの作品について理解できる。 ・日本の美から発想を得たデザイン画を描くことができる。	(予習) 日本の美から発想を得たデザイン画を描く。 (復習) デザイン画、解説書についてまとめる。	90	主体性 実行力 創造力
11	デザインソースからの発想 ⑤民族服から発想を得る。	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめる。提出資料は点検後、フィードバックする。	・民族服から発想を得たデザイナーの作品について理解できる。 ・民族服から発想を得たデザイン画を描くことができる。	(予習) 図書館で民族服について調べる。 (復習) 民族服から発想を得たデザイン画を描く。	90	傾聴力 規律性
12	デザインソースからの発想 ⑤'民族服から発想を得る。	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめデザイン画を制作する。提出資料は点検後、フィードバックする。	・トガについて理解し、スタンにドレープドレスを作ることができる。 ・民族服から発想を得たデザイン画を描くことができる。	(予習) 民族服から発想を得たデザイン画を描く。 (復習) デザイン画、解説書についてまとめる。	90	主体性 実行力 創造力
13	デザインソースからの発想 ⑥建築、美術、生物から発想を得る。	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめる。提出資料は点検後、フィードバックする。	・建築、美術、生物から発想を得たデザイナーの作品について理解できる。 ・建築、美術、生物から発想を得たデザイン画を描くことができる。	(予習) 図書館で建築、美術作品、生物について調べる。 (復習) 建築、美術、生物から発想を得たデザイン画を描く。	90	傾聴力 規律性
14	デザインソースからの発想 ⑥'建築、美術、生物から発想を得る。	講義と演習 映像を加えて内容を解説し、資料をまとめデザイン画を制作する。提出資料は点検後、フィードバックする。	・建築、美術、生物から発想を得たデザイナーの作品について理解できる。 ・建築、美術、生物から発想を得たデザイン画を描くことができる。	(予習) 建築、美術、生物から発想を得たデザイン画を描く。 (復習) デザイン画、解説書についてまとめる。	90	主体性 実行力 創造力
15	課題発表会 制作したデザイン画を発表する。 他者の発表を聞いて評価する。	演習、プレゼンテーション 課題発表を行い、他者の発表を聴講する。課題は発表後、点検しフィードバックする。	・制作したデザイン画を発表できる。 ・他者を評価し、今後の作品に生かすことができる。	(予習) 制作したデザイン画をまとめ、発表に備え準備をしておく。 (復習) 発表内容を復習し、感想をまとめる。	90	課題発見力 発信力 傾聴力 規律性

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力