

令和2年度 愛知学泉短期大学シラバス

科目番号	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
36201	コスチュームデザイン Costume design	杉浦 菜穂子		専門	2	選択	1・2前期

科目の概要

「コスチュームデザインの歴史とファッションクリエイターの発想の源泉を知ろう」をテーマに学修する。コスチュームデザインを学ぶ基礎となるのは、衣服の歴史を知ることである。授業では、服飾の起源である衣服の基本形、古代、中世、16世紀から20世紀第二次世界大戦前、第二次世界大戦後から近代にかけて衣服の変遷を通して学修し、令和を生きるデザイナーたちが創り出すコスチュームデザインの発想の源泉を探求する。映像鑑賞し、衣装デザインについての解説を受け、自ら調べ考察したレポートを提出する。まとめとして自ら新しいコスチュームデザインを考え、発表する。コスチュームデザインについての専門的な知識を修得してファッションを楽しみ、将来の仕事や衣生活に活かせるスキルを身に付ける。

学修内容	到達目標
①コスチュームデザインの歴史、古代から近代にかけての衣服の変遷を知り、説明できるようにすることを目的とする。 ②舞台、映画、ステージの映像や作品を鑑賞し、デザイナーが創り出すコスチュームデザイン発想の源泉を知り、コスチュームデザインについて考察する。	①古代から近代にかけての衣服の変遷の過程を調べることができる。 時代ごとの衣服の特徴を記述することができる。 ②コスチュームデザインの発想の源泉を調べることができる。 デザイナーの思想を考察することができる。 デザイナー発想の源泉を考察することができる。 デザインが生まれた時代背景を調べることができる。 デザイナーの立場と観客者の立場に立ってコスチュームデザインを創造することができる。

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	予習・復習などの授業外の自己学習を進め、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、自身の制作目標を設定する。設定した目標を意識し、達成できる。
考え抜く力	課題発見力	時代ごとの衣服の特徴を踏まえながら、衣服が変遷する原因を推察し、具体的事例を挙げることができる。
	計画力	
	創造力	デザイナーの発想の源泉について時代背景から推察し、独自の視点を持って意見を述べるることができる。
チームで働く力	発信力	レポートにおいて、時代背景を理解した衣服変遷の特徴、デザイナー発想の源泉、自身の考察などを分かりやすい文章構成と表現で述べるることができる。
	傾聴力	講義・映像鑑賞の際はメモを積極的に取り、不明な点があれば積極的に質問し、正確に理解することができる。
	柔軟性	
	状況把握力	
	規律性	無断欠席をせず、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：文化ファッション大系 服飾関連専門講座 西洋服装史 文化服装学院編 2,550円+税
 材料費：ケント紙1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：ファッションコンテスト、ファッション造形、やさしいソーイング、アパレルパターンメイキング
 資格との関連：なし

学修上の助言	受講生とのルール
<ul style="list-style-type: none"> 積極的に図書館を利用して、民族衣装や西洋服装史について調べましょう。 衣装に着目して積極的に舞台観劇、映画鑑賞、ステージ鑑賞しましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> 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、丁寧に仕上げること。携帯電話の電源は切り、鞆に入れておくこと。

【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・口述試験	70	①	✓	・到達目標の①②に対応してコスチュームデザインの歴史、古代から近代にかけての衣服の変遷、語句の理解を試す問題を出題し、評価する。 ・授業で学修した内容の理解度を確認する。	
				②	✓		
				③			
				④			
				⑤			
	平常評価	小テスト			①		
					②		
					③		
					④		
					⑤		
平常評価	レポート			①			
				②			
				③			
				④			
				⑤			
平常評価	成果発表(プレゼンテーション・作品制作等)		20	①	✓	・これまで学修してきた内容をまとめ、自ら考えたコスチュームデザインをプレゼンし、成果発表を行う。作品の独創性、完成度、説明の仕方、明瞭さを評価する。 ・他者の発表を聞き、評価できる点をまとめる。 発表内容をしっかり聞き、評価する。	
				②	✓		
				③			
				④			
				⑤			
学修行動	社会人基礎力(学修態度)		10	①	✓	主体性：自ら知識を深める姿勢・行動ができる。 実行力：努力すれば達成できる高い目標を設定し、それを達成できるように授業に取り組むことができる。 課題発見力：知識を活用して論理的に考えることができる。 創造力：既存の知識を元に試行錯誤し、独自の考えを持つことができる。 発信力：相手がわかりやすく正確に理解できるよう、工夫して伝えることができる。 傾聴力：積極的に話を聞く姿勢が見られ、内容を正しく理解できる。課題発表会では他者の発表を真剣に聞く姿勢がみられる。 規律性：無断欠席をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。	
				②	✓		
				③			
				④			
				⑤			
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
到達レベルSの基準 ・Aの基準に加え、プリントが丁寧にまとめてあり、レポートが明確な文章で自分の考えがはっきりと述べられている。 ・コスチュームデザインレポートが独創的で完成度が特に高く、発表が明瞭で皆に分かりやすい。 到達レベルAの基準 ・筆記試験において衣服の変遷の過程が理解できている。 ・映像鑑賞した感想が、具体的な場面やエピソードを提示したうえで、レポートにまとめられている。 ・自分で調べてきたことが、評価できる内容として記述できている。 ・コスチュームデザインレポートが興味深く、しっかり発表できる。	到達レベルBの基準 ・映像鑑賞した感想のポイントと理由がレポートにまとめられている。 ・自分で調べてきたことが記述できている。 ・筆記試験において衣服の変遷の過程についておおよそのながれが理解できている。 ・新しいコスチュームデザインを考え、レポートにまとめ発表できる。 到達レベルCの基準 ・到達レベルBに達していない。 ・提出物の不備、課題に対して意欲的な姿勢がみられない。

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週 /	服飾の起源（衣服の基本形）古代の服飾について学修する。 ・オリエント・ギリシャ・ローマ	講義 コスチュームデザインの概要と授業の流れを解説する。	・服飾の起源、古代の服飾の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	（予習）古代の服飾について調べてくる。 （復習）古代の服飾についてのレポートをまとめる。	100	発信力 傾聴力 課題発見力 規律性 実行力
2週 /	中世の服飾について学修する。 ・ビザンティン・オリエントからの影響・百年戦争とゴシック様式	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・中世の服飾の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	（予習）中世の社会情勢と服飾について調べてくる。 （復習）中世の服飾についてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力
3週 /	16~18世紀の服飾について学修する。 ・16世紀スペイン、フランス、イギリス・17世紀・ルイ15世、16世	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・16~18世紀の服飾の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	（予習）16~18世紀の社会情勢と服飾について調べてくる。 （復習）16~18世紀についてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力
4週 /	19世紀の服飾について学修する。 ・フランス革命・フランス王政復古・第二帝政時代・第三共和制時代・ベル・エポック、アール・ヌーボー、S字型シルエット・子供服・男性服	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・19世紀の服飾の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	（予習）19世紀の社会情勢と服飾について調べてくる。 （復習）19世紀の服飾についてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力
5週 /	20世紀（第二次世界大戦前）の服飾について学修する。 ・ベルエポック・アールデコ・スリム&ロングシルエット	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・20世紀（第二次世界大戦前）の服飾の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	（予習）第二次世界大戦前の社会情勢と服飾について調べてくる。 （復習）20世紀の服飾についてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力
6週 /	第二次世界大戦後の服飾について学修する。 ・オートクチュールとプレタポルテ・ロンドン、パリ、ミラノ、ニューヨーク、東京コレクション ・グランジとミニマリズム	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・第二次世界大戦後の服飾の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	（予習）第二次世界大戦後の社会情勢と服飾について調べてくる。 （復習）第二次世界大戦後の服飾についてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力
7週 /	デザイン発想のヒントになる各国の民族衣装について学修する。	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・各国の民族衣装の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	（予習）民族衣装について調べてくる。 （復習）民族衣装についてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力
8週 /	舞台、歌舞伎、能、時代劇、歴史劇、ダンス、スケート、バレエ衣装について学修する。	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・舞台衣装の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	（予習）舞台衣装について調べてくる。 （復習）舞台衣装についてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力 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週 /	映画衣装について学修する。	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・映画衣装の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	(予習) 映画衣装について調べてくる。 (復習) 映画衣装についてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力 創造力
10週 /	ステージ衣装について学修する。	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・ステージ衣装の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	(予習) ステージ衣装について調べてくる。 (復習) ステージ衣装についてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力 創造力
11週 /	テーマパークの衣装について学修する。	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・テーマパークの衣装の特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	(予習) テーマパークの衣装について調べてくる。 (復習) テーマパークの衣装についてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力 創造力
12週 /	フォーマルウェアについて学修する。	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・フォーマルウェアについて理解し、レポートにまとめることができる。	(予習) フォーマルウェアについて調べてくる。 (復習) フォーマルウェアについてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力 創造力
13週 /	制服デザインについて学修する。	講義 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・制服デザインの特徴を理解し、レポートにまとめることができる。	(予習) 制服デザインについて調べてくる。 (復習) 制服デザインについてのレポートをまとめる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力 創造力
14週 /	新しいコスチュームデザインを考える。	講義・演習 提出したレポートは点検後フィードバックする。	・新しいコスチュームデザインを考えてレポートにまとめる事ができる。	(予習) 本時までのコスチュームデザインについてのレポートをまとめ、新しいコスチュームデザインを考える。 (復習) 新しいコスチュームデザインを考えてレポートにまとめ、発表に備え準備をしてくる。	180	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力 創造力
15週 /	課題発表会 ・新しいコスチュームデザインを考えてレポートにまとめ、課題発表をする。 ・他者の発表を聞いて評価する。	講義・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。	・新しいコスチュームデザインを考えてレポートにまとめ、発表ができる。	(予習) 新しいコスチュームデザインを考えてレポートにまとめ、発表に備え準備をしてくる。 (復習) 発表内容を復習し、感想をまとめる。	300	主体性 傾聴力 発信力 課題発見力 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