

2026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
36201	コスチュームデザイン Costume design	杉浦菜穂子			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ティブ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と社会人基礎力を身に付ける。これはディプロマポリシーの②と③に相当する。これらを身に付けるために行う。また、ファッション業界の進化と共に業界標準になりつつある生成AIを用いてデザイン考案を行う。現代のトレンドに対応した新しい学びの形を提供し、学生により幅広いスキルと視点を身に付けるために行い、ディプロマポリシーの④⑤に相当する。

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、説明できるようにな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。 ③ 生成AIを活用してデザイン考案を行い、データの重要性や、その活用方法について説明できるようになることを目的とする。	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。これはディプロマポリシーの②③に相当する。 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。これはディプロマポリシーの④に相当する。 ③ 生成AIによる多様なスタイルやコンセプトから、新しいインスピレーションを得て、独創的なデザインを考案することができる。これはディプロマポリシー⑤に相当する。

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・復習などの授業外での自己学修を自主的に進めることができる。
	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	
	情況把握力	
	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：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50円（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、総合ゼミナール
 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	70	①	✓	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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等、専門知識を活用して解決する問題を出題し、評価する。 	
			②	✓		
			③			
	平常評価	小テスト	0	①		
				②		
				③		
		レポート	0	①		
				②		
③						
成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）		20	①	✓	<ul style="list-style-type: none"> 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適切な質疑応答ができたか評価する。 	
			②	✓		
	③					
学修行動	社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓	<ul style="list-style-type: none"> 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：遅刻、無断欠席など学習意欲を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。欠席した場合は欠席届を提出し、フォローレポート課題を行う。 	
			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の基準</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>到達レベルAの基準</p> <ul style="list-style-type: none"> 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、他者に分かりやすいよう工夫し発表できる。 	<p>到達レベルBの基準</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>到達レベルCの基準</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	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。	180	傾聴力 規律性
2	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・演習・グルーブ ワーク 中世の服飾をシーチン グで作成する。 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	実行力 課題発見力 創造力
3	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 ・シルクについて	講義・演習 シルクの制作過程動画 視聴。 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	実行力 課題発見力 創造力
4	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	実行力 課題発見力 創造力
5	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	実行力 課題発見力 創造力
6	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	実行力 課題発見力 創造力
7	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 プレゼンテー ション NotebookLMを活用して 民族衣装(国を選択) について調べPPにまと める。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 実行力 課題発見力 創造力
8	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 演習 NotebookLMを活用して 舞台、歌舞伎、能、時 代劇、歴史劇、ダン ス、スケート、バレエ 衣装について調べPPに まとめる。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 実行力 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	映画衣装について学修する。	講義 NotebookLMを活用して映画衣装について調べPPにまとめる。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 実行力 課題発見力 創造力
10	ステージ衣装について学修する。	講義 NotebookLMを活用してステージ衣装について調べPPにまとめる。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 実行力 課題発見力 創造力
11	テーマパークの衣装について学修する。	講義 NotebookLMを活用してテーマパークの衣装について調べPPにまとめる。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 実行力 課題発見力 創造力
12	フォーマルウェアについて学修する。	講義 NotebookLMを活用してフォーマルウェアについて調べPPにまとめる。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 実行力 課題発見力 創造力
13	新しいコスチュームデザインの考案	演習 これまで学修したカテゴリの中から一つ選択し、オリジナルデザインを考案する。生成AIを用いて、多様なスタイルを知る。提出したデザイン画は点検後フィードバックする。	・これまで学修したカテゴリの内容を理解し、説明することができる。生成AIを用いて、デザイン画を作成することができる。ケント紙にデザイン画の下絵を描くことができる。	(予習) これまで学修した内容を振り返り、デザイン画の発想源となるモチーフを上げ、まとめる。 (復習) ケント紙にデザイン画の下絵を描き、ペン入れをする。	180	主体性 実行力 課題発見力 創造力
14	新しいコスチュームデザインの考案	講義・演習 デザイン画に着色、仕上げを行う。デザイン画の解説書を作成する。提出したデザイン画・解説書は点検後フィードバックする。講義の視聴はclassroomを使用する。	・デザイン画に着色し、仕上げることができる。デザイン画の解説書を作成することができる。	(予習) ペン入れ、着色、バックの描き方を学修する。 (復習) 新しいコスチュームデザインのポイントを解説書にまとめ、発表に備え準備をしてくる。	180	主体性 実行力 課題発見力 創造力
15	課題発表会 ・新しいコスチュームデザインを考案し、制作したデザイン画を発表する。 ・他者の発表を鑑賞しレポートにまとめ提出する。	講義・プレゼンテーション 課題発表・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案してデザイン画を制作し、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、発表に備え準備してくる。 (復習) 発表内容を復習し、感想をまとめる。	180	主体性 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