

平成29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  | 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<br>Costume design | 山本 豊  | 専門   | 2   | 選択     | 1・2年 前期 |
| <b>科目の概要</b>  |                              |   |  |     |        |         |
| <p>テーマ「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」</p> <p>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、古代から近代にかけての衣服の変遷を映像資料を通して学修する。また、伝説のデザイナー、ガブリエル・ココ・シャネルのインタビュー映像や、現在活躍している代表的デザイナーのファッションに対する想いや時代背景、パリコレクションに出展する作品制作風景等実際の映像を鑑賞し、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学修する。映像鑑賞した感想を授業の最後に配布する原稿用紙に記述し提出する。</p> |                              |   |  |     |        |         |
| <b>学修内容</b>   |                              |   | <b>到達目標</b>  |     |        |         |
| <p>① コスチュームデザインの歴史について、古代から近代にかけての衣服の変遷を知り、知識を修得する。</p> <p>② デザイナーのインタビューと作品を鑑賞し、デザイナーが創り出すコスチュームデザインの発想の源泉を知り、コスチュームデザインについて考察する。</p>  |                              |   | <p>① 古代から近代にかけての衣服の変遷を修得する。<br/>・時代ごとの衣服の特徴を修得できる。</p> <p>② コスチュームデザインの発想の源泉を理解する。<br/>・デザイナーの思想を知る。<br/>・デザイン発想の源泉を知る。<br/>・デザインが生まれた時代背景を知る。<br/>・デザイナーの立場に立って考えることができる。</p> |     |        |         |
| <b>学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素</b>  |                              | <b>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</b>                                    |  |     |        |         |
| 前に踏み出す力   | 主体性                          | 予習・復習など授業外の自己学習を進め、より深い知識を得ている。                                     |  |     |        |         |
|   | 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等から推察し、独自の視点をもって意見を述べることができる。                    |  |     |        |         |
| 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、デザイナーの発想の源泉、自身の考察などをわかり易い文章構成と表現で述べるができる。 |  |     |        |         |
|   | 傾聴力                          | 講義・映画鑑賞の際はメモを積極的にとり、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                          | 時間、ルール、期限等受講上決められている事は厳守し、自己の都合により解釈を変えない。映画鑑賞中は私語を慎むこと。            |  |     |        |         |
|   | ストレスコントロール力                  |   |  |     |        |         |
| <b>テキスト及び参考文献</b>   |                              |   |  |     |        |         |
| テキスト:使用しない<br>参考文献:なし   |                              |   |  |     |        |         |
| <b>他科目との関連、資格との関連</b>   |                              |   |  |     |        |         |
| 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、ドレーピング、アパレルパターンメイキング<br>資格との関連:なし  |                              |   |  |     |        |         |
| <b>学修上の助言</b>   |                              |   | <b>受講生とのルール</b>  |     |        |         |
| <p>・図書館でギリシャ彫刻やヨーロッパ絵画の図録を鑑賞する。</p> <p>・図書館でデザイナーの作品集を鑑賞する。</p>   |                              |   | <p>・積極的に図書館を利用して画集や図録を鑑賞してほしい。</p>   |     |        |         |

【評価方法】

| 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点、評価についてのコメント  |
|------------------|-------|------|---|---|
| 筆記試験             |       | ①    |   |   |
|                  |       | ②    |   |   |
|                  |       |      |   |   |
|                  |       |      |   |   |
| 小テスト             |       | ①    |   |   |
|                  |       | ②    |   |   |
|                  |       |      |   |   |
|                  |       |      |   |   |
| レポート             | 90    | ①    | ✓ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・コスチュームデザインの歴史について、古代から近代にかけての衣服の変遷の特徴が習得できている。</li> <li>・デザイナーが創り出すコスチュームデザインの発想の源泉を感じ取ることができている。</li> <li>・デザインが生まれた時代背景を理解することができる。</li> <li>・自分の意見がレポートに記載されている。</li> </ul>                      |
|                  |       | ②    | ✓ |   |
|                  |       |      |   |   |
|                  |       |      |   |   |
| 成果発表<br>(口頭・実技)  |       | ①    |   |   |
|                  |       | ②    |   |   |
|                  |       |      |   |   |
|                  |       |      |   |   |
| 作品               |       | ①    |   |   |
|                  |       | ②    |   |   |
|                  |       |      |   |   |
|                  |       |      |   |   |
| 社会人基礎力<br>(学修態度) | 10    | ①    |   | (主体性)自ら知識を深める姿勢・行動が見られる。<br>(実行力)努力すれば達成できる高い目標を設定し、それを達成している。<br>(課題発見力)知識を活用して論理的に考えている。<br>(創造力)既存の知識を元に試行錯誤し、独自の考えを作っている。<br>(発信力)相手がわかりやすく、正確に理解できるよう、工夫して伝えている。<br>(傾聴力)話を聞く姿勢が見られ、内容を正しく理解できるよう行動している。<br>(規律性)決められたルールは全て厳守し行動している。 |
|                  |       | ②    |   |   |
|                  |       |      |   |   |
|                  |       |      |   |   |
| その他              |       | ①    |   |   |
|                  |       | ②    |   |   |
|                  |       |      |   |   |
|                  |       |      |   |   |
| 総合評価<br>割合       | 100   |      |   |   |

【到達目標の目安】

| 到達レベル A(優)の基準   | 到達レベル B(良)の基準   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ビデオを鑑賞した感想が、具体的な場面やエピソードを提示した上で、自分の考えや感じた想いを明確な文章で、配布した原稿用紙の文字数全部(400字)を使い記述できている。</li> <li>・自分で調べてきた事が、評価できる内容として記述されている。</li> <li>・「結論、理由、具体例、自分の考え」として順序だてて記述でき主張できている。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ビデオを鑑賞した感想のポイントと理由が配布原稿用紙の文字数全部(400字)を使い記述できている。</li> <li>・自分で調べてきたことが記述できている。</li> <li>・順序だてて記述できている。</li> </ul> |

| 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 /          | ・デザイン発想のヒントになる各国の民族衣装を学修する。                                       | 講義      | ・各国の民族衣装について記述することができる。                      | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合、期日までに提出すること。 | 170      | 発信力<br>傾聴力<br>課題発見力        |
| 2週 /          | ・日本を代表するデザイナー・山本耀司のインタビュービデオからデザイン発想の原点を学修する。                     | 講義      | ・デザイナーのデザイン発想の原点を理解し記述することができる。              | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。  | 170      | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力        |
| 3週 /          | ・さまざまな素材の種類を学修する。   | 講義      | ・素材の種類と特徴を記述することができる。                        | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。  | 170      | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力        |
| 4週 /          | ・染色方法、色の種類について学習する。   | 講義      | ・染色方法や色の種類とその特徴について記述することができる。               | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。  | 170      | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力        |
| 5週 /          | 西洋服飾の歴史・古代<br>・オリエント、ギリシャ、ローマ時代の衣装を学修する。                          | 講義      | ・オリエント、ギリシャローマ時代の衣装について、その特徴を記述することができる。     | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。  | 170      | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力        |
| 6週 /          | 西洋服飾の歴史・中世<br>・ビザンティン、ロマネスク、ゴシック時代の衣装を学修する。                       | 講義      | ・ビザンティン、ロマネスク、ゴシック時代の衣装について、その特徴を記述することができる。 | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。  | 170      | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力        |
| 7週 /          | 西洋服飾の歴史・近世<br>・ルネサンス、バロック、ロココ時代の衣装を学修する。                          | 講義      | ・ルネサンス、バロック、ロココ時代の衣装について、その特徴を記述することができる。    | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。  | 170      | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力        |
| 8週<br>～<br>9週 | 西洋服飾の歴史・近代<br>・シャネルのインタビュー映像から、現在の女性のファッションスタイルに大きな影響を与えた背景を学修する。 | 講義      | ・現在の女性のファッションスタイルに大きな影響を与えた背景を記述することができる。    | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。  | 各<br>170 | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力<br>創造力 |

| 週               | 学習・教育内容   | 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                        |
|-----------------|---|---------|---|--|----------|----------------------------|
| 10週 /           | 現在のデザイナー<br>・ビビアン・ウェストウッドのアトリエ風景映像から、デザイン創作の現場を学習する。                                      | 講義      | ・デザイン創作の現場の現状を記述することができる。                 | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。    | 170      | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力<br>創造力 |
| 11週 /           | 現在のデザイナー<br>・マーク・ジェイコブスのデザイン創作現場から、デザイン発想の源泉を学習する。  | 講義      | ・マーク・ジェイコブスのデザイン発想の源泉を記述することができる。         | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。    | 170      | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力<br>創造力 |
| 12週 /           | 現在のデザイナー<br>・ジャン・ポール・ゴルチェのオートクチュールコレクション舞台裏から、制作現場の実際を学習する。                               | 講義      | ・ビデオで見た制作現場の実際を理解し、記述することができる。            | (予習) 次回授業の関連資料を調べる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。    | 170      | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力<br>創造力 |
| 13週<br>～<br>14週 | デザイナーの帝王<br>・第2次世界大戦後、女性のファッションスタイルに革命を起こしたサン・ローランの作品と制作風景、インタビューから、帝王と称されたデザイナーの現実を学習する。 | 講義      | ・ビデオで見たデザイナーの現実を理解し、記述することができる。           | (予習) 次回発表に備えて、準備をしてくる。<br>(復習) 授業内でレポート提出ができない場合期日までに提出すること。 | 各<br>170 | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力<br>創造力 |
| 15週 /           | 衣服の変遷、デザイナーの言葉、創作風景を鑑賞して、何を学び、何を感じたか、自分の言葉で感想を発表する。                                       | 講義      | ・これまで本科目で学んだ具体例を挙げ、そこから感じたことを自分の言葉で発表できる。 | (予習) 次回発表に備えて、準備をしてくる。                                       | 320      | 傾聴力<br>発信力<br>課題発見力<br>創造力 |

能力名: ①主体性 ②働きかけ力 ③実行力 ④課題発見力 ⑤計画力 ⑥創造力 ⑦発信力 ⑧傾聴力 ⑨柔軟性 ⑩情況把握力  
⑪規律性 ⑫ストレスコントロール力