

2026 年度		カリキュラム 科目概要				担当教師	宮原 菜緒	
学年	3年	授業名	コンテストⅢ			単位数	2	単位
科	高度専攻科	講義	演習	実習	実技	コマ数	25	コマ
コース	FC	10%	20%	35%	35%	授業期間	通期	
概要	人体構造の理解、基礎画材での技法習得、服飾素材の表現、観察眼を養い、デザイン画に関する基礎技術と表現手段を習得します。また、新しいファッションのデザインを具現化する力を身に付けます。							
到達目標	人物のスケッチを自由に描けるようにします。自分のイメージやデザインの思考をファッションデザイン画として表現できるようにします。また、コンテストに挑戦しクリエイティブな完成を養います。							
実務家教員								
コマ数	授業日	内容						
1	4/10	人体の8等身プロポーションを復習します。/「YKKファスニングアワード：コンテスト概要の動画を視聴」コンテストの概要のチェックと、商材の機能やテクスチャーをもとにラフを作成します。						
2	4/17	「YKK：着彩」前回までに行ったリサーチとラフを元に、デザイン画の制作に入ります。1枚で作品の持つ精神や細部の機能が伝わるデザインになるよう、表現のクオリティを高めます。						
3	4/24	「YKK：完成」前回に引き続き着彩を行い、デザイン画を完成させます。授業時間内では制作が難しい場合は宿題とし、提出期限に間に合わせます。						
4	5/1	「好きなデザイン画を通して表現を学ぶ」自身が選んだデザイン画の模写を行います。細部の表現をよく観察しテクニックを身に付けます。/「ドレメ：発想法の講義」						
5	5/8	「好きなデザイン画を通して表現を学ぶ」自身が選んだデザイン画の模写を行います。細部の表現をよく観察しテクニックを身に付けます。/「ドレメ：リサーチ」						
6	5/15	「コレクションリサーチ」ランウェイフォトを収集し、写真からスケッチを行います。/「ドレメ：ラフ」前回までに行ったリサーチをもとに、ラフをおこします。						
7	5/22	「コレクションリサーチ」ランウェイフォトを収集し、写真からスケッチを行います。/「ドレメ：着彩」翌週の講評会に向けて、着彩までを行います。8割完成を目指して作業を進めます。						
8	5/29	「講評会」他の学生の作品にも意見を言い合い、客観視をする目を養うとともに、自身の制作物に活かします。講評会でのアドバイスを元に、ラフや着彩の修正を行います。						
9	6/5	「ドレメ：加筆修正」前回行った講評会でのアドバイスを元に、ラフや着彩の修正を行います。必要であればコンセプトの修正も行います。						
10	6/12	「ドレメ：加筆修正」前回行った講評会でのアドバイスを元に、ラフや着彩の修正を行います。必要であればコンセプトの修正も行います。						
11	6/19	「ドレメ：完成」着彩を完成させ、提出資料の最終チェックを行います。授業内での完成が難しい場合は宿題として、提出期限に間に合わせます。						
12	6/26	「ハンガーイラスト」様々なアイテムのハンガーイラストを描く練習をします。/「千年大賞：リサーチ」過去作品や様々なユニフォームを調べながら、自身が表現したいコンセプトを探ります。						
13	7/3	「ハンガーイラスト」様々なアイテムのハンガーイラストを描く練習をします。/「千年大賞：ラフ」リサーチをもとにラフをおこします。						
14	7/10	「ハンガーイラスト」様々なアイテムのハンガーイラストを描く練習をします。/「制作展：リサーチ」制作展作品のためのリサーチ						

コマ数	授業日	内容
15	8/28	「ハンガーイラスト」様々なアイテムのハンガーイラストを描く練習をします。/「制作展：リサーチ」制作展作品のためのリサーチ
16	9/4	「アイテムのパーツの表現」ネックラインやカラー、スリーブのデザインについて学び、実際にスケッチしてみます。/「千年大賞：着彩」/制作展リサーチのチェック
17	9/11	「アイテムのパーツの表現」ステッチやシャーリング、ポケットのデザインについて学び、実際にスケッチしてみます。/「千年大賞：着彩」
18	9/18	「アイテムのパーツの表現」リボンやベルトなど付属品のデザインについて学び、実際にスケッチしてみます。/「千年大賞：完成」【連休課題：制作展作品のためのリサーチ】
19	9/25	「制作展:ラフ」これまでのリサーチを元に、制作展作品のラフをおこします。ラフが出来上がった学生は、残りの時間で着彩まで行います。
20	10/2	「自由なデザイン画」水彩絵の具やパステルなどの画材を使用し、偶然を活かした描画を体験します。/「服飾学校ファッションデザイン画コンクール：リサーチ」
21	10/9	「自由なデザイン画」水彩絵の具やパステルなどの画材を使用し、偶然を活かした描画を体験します。/「服飾学校ファッションデザイン画コンクール：ラフ」
22	10/16	「服飾学校ファッションデザイン画コンクール：着彩」デザイン画の70%以上が衣装の表現となるよう、細部まで書きこみに力を入れます。
23	10/23	「服飾学校ファッションデザイン画コンクール：完成」デザイン画の70%以上が衣装の表現となるよう、細部まで書きこみに力を入れます。
24	10/30	「制作展：着彩」前回までのリサーチやラフをもとに、表現したい世界観にあった画材で制作を進めます。また、校長プレゼンに向けて資料のための素材を集めます。
25	11/6	「制作展：着彩」前回までのリサーチやラフをもとに、表現したい世界観にあった画材で制作を進めます。また、校長プレゼンに向けて資料のための素材を集めます。

評価方法	課題制作品提出(納期・技術力・表現力・クオリティetc.)、出席状況、学習態度を総合評価
主要教材	
資格・検定	

校長	教務	担当教師