

ファッションデザインの基礎、デザインの発想や表現方法などについて習得した知識と技術を活用し、**ファッションを創造的にデザインする資質・能力を育成することをねらい**としている。

今回の学習指導要領の改訂では、**社会の変化に対応し、生活の多様化に応じたデザインを企画する力を身に付ける内容を加える**などの改善を図った。

## <教科書目次>

### 第1章 ファッションデザインの意味

- 第1節 デザインとは何か
  - 第1 デザインの本質
  - 第2 デザインの3分野
  - 第3 ファッションとデザイン
- 第2節 デザインの背景
  - 第1 デザインと芸術
  - 第2 技術・機能とデザイン
  - 第3 デザインと消費
  - 第4 デザインと地域
- 第3節 ファッションデザインとは何か
  - 第1 ファッションの定義
  - 第2 ファッションと流行
  - 第3 ファッションと社会

### 第2章 ファッションデザインの基礎

- 第1節 ファッションデザインと形態
  - 第1 形態の分類
  - 第2 形態の基礎
  - 第3 ボリュームとシルエット
  - 第4 衣服の基本構造と構造線、装飾線
  - 第5 部分の形態
- 第2節 ファッションデザインと色彩
  - 第1 色彩の基礎
  - 第2 色の3属性とカラーシステム
  - 第3 色の見え方と働き
  - 第4 色とイメージ
  - 第5 配色の基本と調和
  - 第6 色彩とファッションイメージ
  - 第7 流行色と基調色
- 第3節 ファッションデザインと文様・テクスチャ
  - 第1 文様
  - 第2 テクスチャ
- 第4節 ファッションの美的統一
  - 第1 ユニティ
  - 第2 ハーモニーとコントラスト
  - 第3 バランスとシンメトリー
  - 第4 リズムとプロポーション

### 第3章 ファッションデザインの発想と表現法

- 第1節 ファッションデザインの発想
  - 第1 発想（アイデア）の力
  - 第2 発想とイメージ
  - 第3 発想からデザインへ
  - 第4 発想のための演習
- 第2節 ファッション画による表現法
  - 第1 材料・用具
  - 第2 プロポーション
  - 第3 基本体・基本ポーズの描き方
  - 第4 応用ポーズの描き方
  - 第5 細部の描き方
  - 第6 テクスチャ・柄・ディテールの表現
- 第3節 各種素材による表現法
  - 第1 トワルによる立体裁断
  - 第2 実物布による立体裁断
  - 第3 パターンメイキング
  - 第4 ピンワーク

### 第4章 ファッションデザインの条件と表現

- 第1節 デザインの目的を明確にする意義
- 第2節 デザインの目的と問題点の発見
  - 第1 生活場面と衣服
  - 第2 着用者と衣服
  - 第3 生活を取り巻く環境と衣服
  - 第4 身近な生活から社会全般の問題まで
- 第3節 ファッションデザインの条件
  - 第1 身体的な快適性
  - 第2 自己表現と満足感
  - 第3 社会への協調と連帯感
  - 第4 衣服の管理と耐久性
  - 第5 芸術的価値
  - 第6 生産の合理化と低価格
- 第4節 目的と条件を満たしたファッションデザインの事例
  - 第1 楽しい学生生活と学校のイメージアップを目指して
  - 第2 イベントを演出するために
  - 第3 新しいライフスタイルを表現するために

- 第4 企業等のイメージアップと意欲的に仕事に取り組むために
- 第5 若々しくおしゃべりがしたい
- 第6 もっと社会参加したい
- 第7 安全に遊べる装い
- 第8 組み合わせができる便利な用具
- 第9 たくさん収納できる装い
- 第10 リメイクで個性を出す装い

### 第5章 ファッション産業

- 第1節 ファッション産業の仕組み
  - 第1 ファッション産業とは
  - 第2 ファッション産業の変遷
  - 第3 ファッション産業の構造
- 第2節 ファッション産業の専門職
  - 第1 アパレル関連職業と資格
- 第3節 商品企画
  - 第1 マーケティング
  - 第2 マーチャンダイジングの役割と方法
  - 第3 商品企画の基本ステップ
  - 第4 商品企画シミュレーション演習



また、車椅子の人の他にも、不自由を感じている人がたくさんいる。他の立場の人にも目を向けて考えていくとよい。



4-11回 車椅子の笑い 東京コロナ障害者アートバンク  
福祉文化学会主催「障害者のための楽しいファッション」  
小澤洋子、福祉文化学会監修「問いは生きるよろこび」中央法規出版

### 第7 安全に遊べる装い：子供服の提案 (4-12回)

子供のためのファッションには、大人と違った条件を考える必要がある。幼児や児童の成長過程において、活発に遊べる衣服はとて大切だ。安全で、保健衛生的な衣服が必要となる。遊び用具からまって危険がないか、皮膚の弱い子供やアレルギーのある子供に適した素材か、一人で着脱ができるか、気候の変化に合わせてやが、また、成長に合わせてサイズが変えられるかなど、大人と違う子供の特徴を観察して、デザインの条件を考えてみよう。発達に弱い子供を守る衣服を提案している例を4-12回に示した。

第1章第3節 第3  
ファッションと社会  
(p.25) 参照。



4-12回 UVカット子供服、ビーカパー

### 第8 組み合わせができる便利な用具：ハンガーの提案 (4-13回)

毎日ファッションを楽しみたいが、日々どんな格好をしようか悩んでしまうという人は多いのではないだろうか。衣服を組み合わせでファッションを楽しんでいる人が多いが、それを収納するための道具は、工夫しているのだろうか。



4-13回 コーディネートハンガー

コーディネートを楽しみたいと思っている人を手助けするために考えられた、コーディネートハンガーの例を4-13回に示した。現在市販されている衣服を掛けておくための用具を調べてみると、トップとボトムを組み合わせ、部屋におしゃれに掛けておけるようなものは、あまり見当たらない。このハンガーは、それを具体的に提案したものである。ファッションデザインの領域としては、衣服そのものだけでなく、幅広く衣服を管理するための生活用具もテーマとして考えられるだろう。衣生活を送りながら不便を感じていることを見つけて、衣服だけではなく、新しい生活用具のデザインもしてみよう。

衣服の大量廃棄が社会問題になっている経緯から、着なくなった衣服等のリメイクについて新規で記載。

幼児や児童の成長過程における服装等について新規で記載。

### 第9 たくさん収納できる装い：ウェアラブルバッグの提案 (4-14回)



4-14回 ウェアラブルバッグ 学生作品

ファッションデザインを考える上で、持ち物にも目を向けるとよい。バッグやアクセサリなど身に着けるもの全てが、デザインの対象となる。4-14回は、手を自由に使えるように解放したい、すぐに取り出したいものを身に付けて収納できたら便利そうだ、ポケットをもっと拡大して考えた面白いのではないかと、衣服の一部にバッグを取り込んでみようといった発想で、提案した例である。装える収納具という意味で、ウェアラブルバッグと呼んでいる。

### 第10 リメイクで個性を出す装い：廃棄衣服を減らす提案 (4-15回)

衣服の大量廃棄が社会問題になっている。着なくなった衣服を廃棄するのではなく、新たな生活で生かせないか、魅力的にリメイクできないかを考えてみよう。家で眠っている古着や布、リサイクルショップで見つけた古着などを、今の生活で利用できる形にデザインしていくことで、物を大切に長く使うことにつながる。



4-15回 廃棄衣服から洋服用の付け袖の装束 学生作品