

被服学モデル・コアカリキュラム案

社団法人私立大学情報教育協会
被服学教育 IT 活用研究委員会

衣服製作者の視点

1. 染色加工学

- (1) 染織加工学とは
 - ・繊維構造と繊維染色加工
 - ・前加工（糊抜き、精練、漂白）、染色、後加工（仕上加工、機能加工）
- (2) 染料
 - ・光と色
 - ・各染料部属の構造と基本性質
- (3) 染色理論
 - ・浸染および捺染
 - ・染色速度
 - ・染色平衡
 - ・助剤および界面活性剤
- (4) 染色各論
 - ・天然繊維の染色
 - ・合成繊維の染色
- (5) 染色堅ろう度
 - ・染色堅ろう度各論
 - ・染色堅ろう度試験

2. テキスタイルデザイン

- (1) テキスタイルデザインとは
 - ・織・染工芸について
 - ・オリジナルテキスタイルの捉え方
- (2) デザイン考案
 - ・染織史
 - ・現代アートと工芸コア
- (3) 設計理論
 - ・素材設計
 - ・染織加工
- (4) 表現技法
 - ・織物制作技法
 - ・染色作品制作
 - ・刺繍工芸制作技法
- (5) 企画
 - ・オリジナル作品の企画

3. ファッションビジネス

- (1) ファッションビジネス産業構造
 - ・繊維ファッション産業の構造
 - ・アパレル企業の業態
 - ・小売企業の業態
- (2) ファッションマーチャндаイズ
 - ・マーチャндаイズの基礎知識
 - ・ファッション資料
 - ・売り場商品構成
- (3) ファッションマーケティング
 - ・マーケティングの基礎知識
 - ・ターゲットとコンセプト
 - ・市場調査の基礎知識
- (4) ファッションマネージメント
 - ・財務、経営知識

- ・ショップ、ブランド事業企画
- ・人材管理

4. アパレル設計

- (1) アパレル設計とは
 - ・既製服とアパレル産業（製造・流通・販売）
 - ・設計とは
- (2) アパレルデザインのためのデザイン考案
 - ・アパレルデザイン史（流行とデザイン）
 - ・素材
 - ・色彩
 - ・アパレル工業規格について
- (3) アパレルのためのパターン設計
 - ・3D 人体測定
 - ・アパレルのための設計
- (4) アパレルのための縫製
 - ・アパレルデザイン演習
 - ・CAD・グレーディング演習
 - ・サンプリング（50%）
- (5) 製品評価
 - ・構成技法
 - ・制作

衣服利用者側の視点

5. 被服整理学

- (1) 性能低下
 - ・被服の汚れ
 - ・被服の損傷
- (2) 洗浄
 - ・洗濯用水
 - ・洗剤
 - ・洗濯
- (3) 漂白・増白
 - ・漂白
 - ・増白
- (4) 加工
 - ・しみ抜き
 - ・防水加工、防虫加工、柔軟加工、帯電防止加工
- (5) 保存
 - ・防虫、防ばい、虫干し、消臭

6. 被服衛生学

- (1) 身近な環境としての被服
- (2) 温熱・湿度環境と被服
 - ・環境の温熱条件
 - ・温熱環境と人体
 - ・衣服気候を左右する被服の要因
- (3) 被服の運動機構
 - ・人体の運動機構
 - ・運動機能性を左右する被服の要因
 - ・被服の運動機能性・拘束性の評価
- (4) 被服による身体清潔の保持
 - ・皮膚の構造と機能

- ・被服の汚染
- (5) 被服の防御性・安全性

7. 被服心理学

- (1) 被服心理学の意義
 - ・被服心理学の意義
 - ・被服心理学の研究対象
 - ・用語の定義
- (2) 被服と個人
 - ・身体像と着装行動
 - ・自己意識と着装行動
 - ・パーソナリティと着装行動
 - ・ライフスタイルと着装行動
- (3) 被服とコミュニケーション
 - ・N.V.C.の手段としての被服
 - ・被服によるジェンダーの表示
- (4) 被服と対人関係・対人行動
 - ・社会的相互作用と被服
 - ・対人行動への被服の影響
- (5) 被服と社会集団・集団行動
 - ・社会規範としての着装行動
 - ・流行
 - ・文化と服装
- (6) 被服に対する感覚・知覚

衣服製作者・利用者共通の視点

8. 被服材料学

- (1) 被服材料の種類
- (2) 繊維
- (3) 糸
- (4) 布
- (5) 被服材料の性能
- (6) 新素材と加工

9. 被服構成学

- (1) 人体の把握
 - ・こども、大人、高齢者
 - ・測定、動作
- (2) 人体と衣服の関わり
 - ・既製服サイズ
 - ・原型論
 - ・グレーディング基礎
- (3) 被服デザイン・素材・パターンの関係
- (4) 縫製科学

10. 服飾史

- (1) 生活造形物としての服飾
 - ・生活造形物としての服飾
 - ・服飾史の資料について
- (2) 原始の装い表現
 - ・衣の起源論
 - ・身体装飾、象徴機能
 - ・基本的衣服形態
- (3) 服飾の変遷
 - ・西洋
 - ・日本
- (4) 服飾の表現
 - ・文様・色彩表現

- ・服制
- ・流行
- (5) 現代の服飾
 - ・現代モードの発達と展開
 - ・服装と芸術

11. ファッションデザイン

- (1) ファッションデザインとは
 - ・デザインとは
 - ・デザインとはデザインの歴史
 - ・ものづくりとデザイン
- (2) デザインの構成原理
 - ・形態 点、線、面、立体と空間
 - ・プロポーション
 - ・バランス
 - ・リズム
 - ・ハーモニー
- (3) 衣服デザインの要素
 - ・形態 衣服の基本構造と構造線、装飾線
衣服パーツのデザイン
 - ・色彩 色彩の基礎
色とイメージ
配色と調和
流行色とデザイン
 - ・素材 衣服材料
材質感とその表現効果
- (4) 個性とデザイン
 - ・身体の把握
 - ・体型とデザイン
- (5) ファッションのためのデザイン
 - ・ファッション分析と商品企画

12. 色彩

- (1) 色と光、表面色（物体色）の見え方、色を見るための光
- (2) 目の働きと色覚
- (3) 色の記録と伝達の方法
- (4) 混色理論（染料・顔料の混色、印刷インクやプリンタ出力の混色含む）
- (5) 照明の種類とその特徴
- (6) 視覚心理
- (7) 色と感情・イメージ・連想