

科目名	クリエイションテクニック&デザイン I	整理番号	
学科	トップクリエイター	期	通年
コース	トップクリエイター		昼間
学年	1	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	330	作成者	本川 晴美

【科目の到達目標】

1学年終了時には、婦人服の基本アイテムを製作するための縫製技術を修得する。

【科目の概要】

すぐれた衣服、アイデアのあるデザインを表現するためには縫製技術が必要である。

本教科では、婦人服の基本アイテムを製作するための縫製技術を学び、修得する。

基礎縫い・ブラウス・スカート・ワンピース・ジャケット・部分縫い(スカート・パッチポケット、箱ポケット、雨蓋ポケット・コート)の製作。

【授業計画】

90分/コマ	前期		後期
1・2	概論	91・92	部分縫い(フラップポケット)
3～6	・基礎縫い	93・94	部分縫い(箱ポケット)
7～23	・タイトスカート 部分縫い	95・96	・コート 製図
24～30	・スカート 製図 トワールチェック	97・98	・コート トワールチェック
31～34	・スカート パターン仕上げ	99・100	・コート パターン仕上げ
35～38	・スカート 地直し・パターンカット	101・102	・コート 裏地パターン
39～42	・スカート 裁断・標つけ	103・104	・コート 地直し、裁断
43～55	・スカート 縫製	105	・コート 縫製仕様書
56・57	・スカート 仕上げ(縫製仕様書)	106・107	・コート 芯貼り
58	・スカート 発表	108～118	・コート 縫製
59	部分縫い(コンシールファスナー)	119	・コート ボタンホール
60	部分縫い(ピーターパンカラー)	120	・コート 仕上げ
61・62	部分縫い(シャツカラー)	121	・コート 縫製仕様書完成
63・64	部分縫い(袖口なみだ明き始末)	122	・コート 発表、提出
65・66	・ブラウス 製図	123～126	・ジャケット 製図
67・68	・ブラウス 製図	127～131	・ジャケット トワールチェック
69～72	・ブラウス トワール組立て	132・133	・ジャケット パターン仕上げ、
73・74	・ブラウス パターン仕上げ 縫製仕様書	134	縫製仕様書
75・76	・ブラウス 地直し、裁断	135・136	・ジャケット 裁断、印付け
77	・ブラウス 芯貼り	137～162	・ジャケット 縫製
78～86	・ブラウス 縫製	163	・ジャケット ボタンホール
87	・ブラウス ボタンホール	164	・ジャケット 仕上げ
88	・ブラウス 仕上げ	165	・ジャケット 発表
89	・ブラウス 縫製仕様書		
90	・ブラウス 発表、提出		

【成績評価方法】

課題作品 8 点の評価 60 %、 期末試験 30 %、 授業態度 10 %

【教科書・参考書】

上田安子『立体式洋裁』服飾手帖社 改訂版

上田安子『縫い方全書』服飾手帖社 改訂版

『テーラリングテクニック』『スカート』『ブラウス』『ワンピース』『ジャケット』『コート』上田安子服飾専門学校 最新版

教員作成のオリジナルプリント

【教材・教具】

ミシンなど縫製機器、洋裁道具一式・製図道具一式

【実務経験の内容】

国内の有名デザイナーズブランドで7年間パタンナー職に従事した経験を活かし、創造性豊かな衣服を製作するための知識・技術を指導する。

科目名	パターンメイキング I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	通年
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 30 % 実習 70 %
時間数	120	作成者	宮田 共子

【科目の到達目標】

一般的な製図と製図用語、立体式製図の基本的な理論を理解出来る。オリジナルデザインの立体式製図が作図出来、パターンメイキング出来る。

【授業概要】 服作りのプロセスで重要なパターン作りの平面作図を、上田学園ではオリジナルの立体式製図として長年研究してきた。立体製図の基本を理解することにより、オートクチュールの様な1点作品、オーダーメイド作品の制作を的確に作図する事が可能になる。又プレタポルテ、量販商品制作のパターンメイキングの「より良い製品作り」の土台となる技術である。

教員のコンピュータ画像による製図の説明や、実際にパターンメイキングを実演し、それをノート、ケント紙、模造紙に作図、整理する
 トワールによる実寸組み立てをする
 授業及び復習製図はノート等にファイルして提出し、教員のチェックを受ける

【授業計画】

90分/コマ	前期		後期
1・2	概論 タイトスカート原型	31・32	フード付きコート
3・4	セミタイトスカート 応用 ①	33・34	
5・6	セミタイトからの応用展開 ②		
7・8	身頃原型 前身頃について(体型度の移動	35・36	ジャケット原型について
9・10	前身頃について 体型度の移動	37	袖原型→2枚袖
11	後ろ身頃について(肩甲骨の処理)		
12・13	袖の基本型 長袖2種	38・39	テーラードカラージャケット
14	セミタイトスリーブ横・縦	40・41	
15	袖のバリエーション	42・43	
16	パフスリーブ3種		
17	トワールによる実寸組み立てをする	44・45	ショールカラージャケット
18・19	襟のバリエーション	46・47	
20	トワールによる実寸組み立てをする	48・49	
21・22	ファーストパターン作り		
23	ヨークブラウスのパターンメイキング	50・51	きもの袖等の身頃続きの袖 各種
24	ステンカラー		
25	トワールによる実寸組み立て	52・53・54	ラグラン原型
26・27・28	襟ぐりのバリエーション		
29・30	前期試験	55・56 57・58 59・60	メンズ パンツ 後期試験

【成績評価方法】

課題の評価 60 %、期末試験 30 %、授業態度 10 %

【教科書・参考書】

上田安子「立体式洋裁」服飾手帖社、製図 I 服飾手帖社、配布プリント

【教材・教具】

筆記用具、製図用具一式(原型、実寸割り出し尺、1/2・1/3縮尺、三角定規、コンパス、分度器、トレーシングペーパー、マジヤ製図ノート、ケント紙、模造紙

科目名	クリエイション・ドローイング I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	通年
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	60	作成者	高木義隆

【科目の到達目標】

デザイン画などのビジュアルツールで他者とのコミュニケーションをはかれるようになる。

【科目の概要】

ファッションクリエイターが他者とイメージをやり取りする為のデザイン画(視覚化)を製作するための、絵画的な基礎(理論・技術)の習得・応用を目的とする。

【授業計画】

90分/コマ		前期	後期
1	オリエンテーション(デザイン画の目的)	16	前期の復習
2	右脳で描く(記号的認識の排除)	17	生地・素材の表現① (デニム素材)
3	線の種類(多様な線)	18	生地・素材の表現②
4	比率・プロポーションアナライズ	19	生地・素材の表現③
5	遠近法 立体感・量感 影の着彩	20	パーツ・金属の表現①
6	ヌードボディへの着装	21	パーツ・金属の表現② (レザー+金属)
7	デザイン画の着彩・仕上げ	22	メンズデザイン①
8	シルエットのアレンジ	23	メンズデザイン②
9	服のディテール(ドレープ・プリーツ・ギャザー)	24	オリジナルデザイン画
10	ディテールの入ったデザイン画	25	デザイン画によるコミュニケーション「ブック」
11	柄の入ったデザイン画①	26	「ブック」製作
12	柄の入ったデザイン画②	27	「ブック」製作
13	デザイン画選手権 制作①	28	「ブック」製作
14	デザイン画選手権 制作②	29	「ブック」プレゼンテーション(発表)
15	学期末テスト (テスト週に行う場合は、前週と同内容とする)	30	学期末テスト

【成績評価方法】

授業内での提出物(半期5~7点)の評価と、学期末テストの合計

【教科書・参考書】

『F・クリエイション・ドローイング』 立嶋滋樹 服飾手帳社

【教材・教具】

スケッチブック・クロッキーノート・ケント紙・鉛筆類など描画材・デザインガッシュなどの絵の具類
ファッション雑誌など

科目名	クリエイションデザイン論 I	整理番号	
学科	トップクリエイター	期	通年
コース	トップクリエイター		昼間
学年	1	授業形態	講義 60 % 実習 40 %
時間数	120	作成者	大槻剛

【科目の到達目標】

クリエイティブデザインを考えるとときに、衣服の変遷、アイテムの構造、アート、時代性を知ることは必須である。本科目ではこれらについての知識を修得し、「自分で調べ、考え、まとめる」ことをとおしてクリエイティブデザインを制作するための基礎を養成することを目標とする。

【科目の概要】

ファッションデザインの変遷と、民族・習慣等による衣服のデザインについて理解を深めるための講義と演習

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1・2	ファッション・アート・デザインの概要	31・32 ジャケットのデザイン3
3・4	アパレル業界の概要	33・34 工業デザインと服飾デザイン
5・6	スカートのデザイン1	35・36 パリコレクションの研究
7・8	スカートのデザイン2	37・38 東京コレクションの研究
9・10	スカートのデザイン3	39・40 ジャケットのプレゼンテーション
11・12	民族性と装飾性	41・42 コートのデザイン1
13・14	スカートのプレゼンテーション	43・44 コートのデザイン2
15・16	シャツのデザイン1	45・46 コートのデザイン3
17・18	シャツのデザイン1	47・48 生地産地の見学
19・20	シャツのデザイン1	49・50 コートのプレゼンテーション
21・22	素材と機能性	51・52 ストリートファッション
23・24	コレクションデザインの研究	53・54 リメイクファッション
25・26	シャツのプレゼンテーション	55・56 制服のデザイン1
27・28	ジャケットのデザイン1	57・58 制服のデザイン2
29・30	ジャケットのデザイン2	59・60 まとめ

【成績評価方法】

課題評価点60%、期末試験30%、平常点10%を100点満点で評価する。

【教科書・参考書】

高村是州『スタイリング・ブック』グラフィック社、文化出版局『ファッション辞典』

【教材・教具】

筆記用具、のり、はさみ、A4判ノート、コピックスマルチライナー、コピックスケッチ、ガッシュ着彩の用意

【実務経験の内容】

大手総合アパレルメーカーを経て自身のファッションブランドを設立、10年以上に渡り、フランス・パリコレクション展示会に参加するなどした実績を活かし、実践的なファッションデザインについての演習を指導する。

科目名	色彩構成	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	前期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	30	作成者	山本廣道

【科目の到達目標】

色彩の基本理解と課題制作を通して創作の視点と発想力を高める。

色彩の知識と感覚(感性)を服飾に反映させる。

【科目の概要】

ファッション分野に限らず色彩は重要であり、色を主観ではなく客観的に分析できるための授業を行う。

テキスト「デザインの色彩」の基礎学習と絵具(デザインガッシュ)で課題制作を行なう。

授業前半に配色技術を習得して、後半のイメージ配色では各自の独創性を表現する。

【授業計画】 90分/コマ

前期

- 1 色の三原色から色相作り～カラーカードの作成
- 2 基本配色Ⅰ『対比の配色』
- 3 基本配色Ⅱ『明度・彩度対比の配色』
- 4 コスチューム・ポーズのデザイン
- 5 明度・彩度段階の配色
- 6 基本配色Ⅲ『ファッションイメージとトーン』
- 7 ファッションモードの資料作成
- 8 トーンの理解と配色
- 9 イメージ配色Ⅰ『テキスタイル・イメージ』
- 10 テキスタイルパターンのデザイン
- 11 イメージカラーの配色
- 12 イメージ配色Ⅱ『ポートレート』
- 13 コラージュの画面構成
- 14 カラー・イメージスケールの配色(一週目)
- 15 カラー・イメージスケールの配色(二週目)

修業テスト

【成績評価方法】

課題作品 5点の評価 60% 期末試験 30% 授業態度 10%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

デザインセット(デザインガッシュ絵具/パレット/筆/筆洗)

スケッチブック. 配色カード. 定規. 雲形定規. コンパス等

科目名	コンピューター演習 I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	前期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	30	作成者	於保 可那子

【科目の到達目標】

Illustrator&Photoshopのデザインソフトの基礎技術を習得し、ハンガーイラストやデザイン画、イメージマップなどを駆使しポートフォリオが作成できる。イメージを可視化する力をつけ、より効率的・スピーディーに豊富なデザイン展開を提案できるようになる。

【科目の概要】

時代に合った作品のアピールの方法として、Illustrator&Photoshopは必要不可欠となった。まずは基礎的な操作方法を固め効率を考えた一連の知識や技術習得する。後半は、デザインやイメージが的確に伝わり、作り手の思いや温度を伝えるためにはどうすればいいか、出力だけで終わらないポートフォリオ作りを考察する。

【授業計画】

90分/コマ

1	メールアカウントの設定・Illustrator&Photoshop基礎知識
2	ポートフォリオ作成演習①（プレタ展作品・形式統一）
3	ポートフォリオ作成演習②
4	ポートフォリオ作成演習③
5	MAPの完成・形式で保存
6	名刺デザイン・QRコード
7	ポートフォリオ作成演習 ポートフォリオの考え方・形式の考察
8	画像素材の収集と編集・スキャナーの使い方・画像解像度の理解
9	素材と形（出力紙・ポートフォリオ自体の形式など）・レイアウト考察
10	デザイン展開・ハンガーイラスト(Illustrator ペンツールテクニック)
11	〃
12	オリジナリティの考察
13	〃
14	個人個人に合わせた+αの指導
15	完成・総評

【成績評価方法】

提出課題(的確さ、完成度)70% 授業への取り組み態度30%
以上を指導要項に基づいて総合的に評価する。

【教科書・参考書】

【教材・教具】

データ配布 フラッシュメモリ 筆記用具 のり はさみ

科目名	ファッションビジネス論 I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	後期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 100%
時間数	30	作成者	秦野知邦

【科目の到達目標】

- ・ファッションを通じて、社会に貢献できる社会人としての知識や考え方の基礎を身につける。
- ・社会人としてのコミュニケーションの能力を高め、即戦力としての知識や行動力を身につける。
- ・一人ひとりの目標を明確にし、強い意志でその目標に向かって行動する姿勢を身につける。

【科目の概要】

ファッションビジネスを業態や職種を通じてその仕事の中身を理解し、なぜそうなのかを考えるグループミーティングやプレゼンなどを取り入れ、自分の言葉や行動で表現する。
最新の業界の情報を新聞やリサーチなどで自分で行動して調べ、ファッションビジネスを理解する。

【授業計画】 90分/コマ

- 1 ファッションビジネスの魅力・市場の特徴について
 - ・今、ファッション業界が求める人材とは
- 2 ファッション業界を動かすグループ企業について
 - ・コングロマリットの役割など
- 3 SPAとOEMの仕組みと強み弱みについて
 - ・商社のアパレル事業の仕組みと役割についてなど
- 4 ラグジュアリーブランド企業・グローバルSPA企業・セレクトショップ企業について
 - ・それぞれの特徴と戦略など
- 5 アパレル市場のマーケティングについて
 - ・ブランディング・ブランドエクイティの重要性など
- 6 メーカーにおけるマーチャндаイジングの流れについて
 - ・マーチャндаイザーの仕事内容と役割についてなど
- 7 小売業のマーチャндаイジングの流れについて
 - ・MD計画とVMDについてなど
- 8 ショップリサーチのチェックポイントと魅力的な資料作成について
 - ・オリジナルな発想や表現力を身につけるための授業
- 9 リサーチ資料にもとづくグループミーティング・プレゼンを実施
 - ・コミュニケーション力をつける目的の授業
- 10 職種別仕事内容と求められる能力について
 - ・これからの魅力的な販売員やバイヤーについてなど
- 11 ファッションビジネストレンドについて
 - ・サステイナブルファッション・SDGsについて
- 12 ファッションビジネストレンドについて
 - ・オムニチャネル・デジタルイノベーションなど
- 13 これだけは知っておきたい計数について分かりやすく講義
 - ・販売仕入れ在庫などにまつわる計数や取引要件など
- 14 パラダイムシフトにビジネスチャンスがある
 - ・今、考え行動すべきことは
- 15 期末テスト
 - ・筆記試験 90分

【成績評価方法】

- ・ 授業における評価 40%
- ・ プレゼンテーション 20%
- ・ 期末試験 40%

【教科書・参考書】

日経MJ ・ 織研新聞 ・ 読売新聞 ・ WWD ・ プレジデント

【教材・教具】

ノート ・ 筆記用具

科目名	映像実習 I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	前期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	30	作成者	平原 栄治

【科目の到達目標】

プレゼンテーション、イベント等で必要となる映像表現を学習する。
Illustrator,Photoshop,Powerpoint等を交互に使用しながらさまざまなプレゼンテーション資料を作る技術を習得する。
コンピュータによる画像データの扱い、データ変換、ネットワークの知識などを学習する。

【科目の概要】

現代のファッションビジネスに対応するため、基本的なソフトウェアの使い方を修得する。
講義を行い教員と同時進行でコンピューターを使用してそれぞれの課題を取り組み、
目的に合わせてソフトウェア選択し、使いこなせる。

【授業計画】

前期		後期
90分/コマ		
1	授業ガイダンス・コンピュータの扱い Google Chrome	
2	画像・映像データ概論 Google Chrome Adobe Photoshop	
3	写真加工テクニック演習 Adobe Photoshop Adobe Illustrator	
4	写真加工テクニック演習 Adobe Photoshop Adobe Illustrator	
5	プレゼンテーションデータ制作実習 Powerpoint	
6	プレゼンテーションデータ制作実習 Powerpoint	
7	スライドショーによるムービー制作実習 Powerpoint	
8	スライドショーによるムービー制作実習 Powerpoint	
9	Webプロモーション実習 Adobe Photoshop Google Chrome	
10	Webプロモーション実習 Adobe Photoshop Google Chrome	
11	Webプロモーション実習 Adobe Photoshop Google Chrome	
12	作品PV制作 Adobe Photoshop Adobe Premier	
13	作品PV制作 Adobe Photoshop Adobe Premier	
14	作品PV制作 Adobe Photoshop Adobe Premier	
15	テスト・授業まとめ	

【成績評価方法】

課題点 70%
テスト 20%
平常点(授業態度) 10%
以上を指導要項の認定要項に基づいて総合的に評価する。

【教科書・参考書】

【教材・教具】

パソコン ・USBメモリー ・デジタルカメラ等

科目名	アートラボ	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	後期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 20% 実習 80%
時間数	60	作成者	中西 學

【科目の到達目標】

服は構造体であるという概念に基づき、立体の基本制作をはじめ、アートの造形要素を服飾に反映させる。制作過程を通して形をつくるための方法論と技術を習得する。

【科目の概要】

アートとファッションは時代を象徴しているが、その構成原理を理解し、発想力を高める授業を行う。前半はケント紙による立体の基本と応用の課題制作を行い、形態の意味を理解する。後半はアートの柔軟性とファッションの機能性を踏まえ、個性的な作品を制作する。

【授業計画】 180分/コマ

後期

1～2	『アートラボの概要の説明・DVD映画鑑賞』
3～4	『ポートフォリオ素材の模索』
5～6	『ポートフォリオ素材の模索』
7～8	『山折り、谷折りの基本と応用・曲線パターンの制作』
9～10	『形の多様性の制作』
11～12	『形の多様性の制作』
13～14	『店舗販売用オブジェの制作』
15～16	『店舗販売用オブジェの制作』
17～18	『ペーパーファッションの試作』
19～20	『ペーパーファッションの試作』
21～22	『PVCに装飾を施したファッションの試作』
23～24	『PVCに装飾を施したファッションの試作』
25～26	『シリコーン樹脂による服飾造形の試作』
27～28	『シリコーン樹脂による服飾造形の試作』
29～30	『作品プレゼンテーション』総評(実技試験)
試験期間	修業テスト

【成績評価方法】

課題作品 7点の評価 60 % 期末試験 30 % 授業態度 10 %

【教科書・参考書】

資料プリント『美の構成学・バウハウスからフラクタルまで』三井秀樹 著 中公新書 2011年(第10版)
『立体造形を学ぶ「彫刻からの展開」発見・素材・技法・空間』京都造形芸術大学編 角川書店 1998年5月

【教材・教具】

ケント紙、各種メディウム、塩化ビニール、手芸品、スチレンペーパー、シリコーン樹脂、アクリル板、発泡ウレタンカッターナイフ、定規、コンパス、メンディングテープ、接着剤 など

科目名	染色	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	後期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 10% 実習 90%
時間数	28	作成者	長田 綾美

【科目の到達目標】

染色技法基礎の修得。デザインの感性を高め作業を計画的に進めて行く能力を養う。
染料と繊維の関係を学ぶ。
色彩感覚を養い染色のおもしろさを知る。

【科目の概要】

アナログ的な手作りを基本とした制作実習。シルクスクリーン、絞り染め、ステンシルなどの技法を使ってTシャツ、トートバッグ、ハンカチ、生地素材などを染めながら染色技法を習得していきます。

【授業計画】90分/コマ

- 1・2 絞り染め。浸染め。 参考プリントから色々な技法を修得。
- 3・4 絞り染め。浸染め。 参考プリントから色々な技法を修得。
- 5・6 板締め。板の挟み方によって異なるデザインの違いや表情のおもしろさを学習する。
- 7・8 板締め。板の挟み方によって異なるデザインの違いや表情のおもしろさを学習する。
- 9・10 シルクスクリーン。 幾何学模様によるデザイン原稿を制作する。
- 11・12 シルクスクリーン。 幾何学模様によるデザイン原稿を制作する。
- 13・14 シルクスクリーン。 トートバッグやTシャツにオリジナルデザインをプリントする。

【成績評価方法】

提出課題の評価 60% 期末試験 30% 授業態度 10%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

各種染料。 刷毛、筆、伸子、張り木、ステンレスタンク、蒸し器等の染色用具。
ガスコンロ、水洗場等の設備。 シルクスクリーン感光器

科目名	服飾史	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	昼間
コース	トップクリエイターコース		後期
学年	1	授業形態	講義 90 % 実習 10 %
時間数	30	作成者	佐山 孝典

【科目の到達目標】

現代のファッションを理解する上で、過去の衣服の構造や素材、ディテール、ルック、スタイル及び、その社会背景などを知り、記号化したファッションのイメージの意味を考察できる知識を修得する。

【科目の概要】

ファッションの始まりを中世からと設定し、その変遷を図画、写真など、ビジュアル資料を見ながら解説する。また、時代ごとの建築、美術、工芸、音楽、映画、文学なども絡めながら解説し、文化としての衣服を体系的にとらえながら、デザインに生かせる知識を得る。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 イントロダクション 服飾史の概要
- 2 中世、近世、近代の服飾
- 3 近代、19世紀の服飾
- 4 1900－1920年代の服飾
- 5 1930－1940年代の服飾
- 6 1950年代の服飾
- 7 1960年代の服飾
- 8 1970年代の服飾
- 9 1980年代の服飾
- 10 1990年代の服飾
- 11 2000年代の服飾
- 12 2010－2020年代の服飾
- 13 モードとストリートファッション
- 14 造形としての衣服構造～建築と衣服の類似性
- 15 試験

【成績評価方法】

提出物評価60% テスト30% 授業態度10%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

科目名	服飾素材論 I	整理番号	
学科	トップクリエイター学科	期	前期
コース	トップクリエイターコース		昼間
学年	1年	授業形態	講義 100% 実習 %
時間数	30	作成者	河本 育子

【科目の到達目標】

ターゲットのニーズに応じた素材提案ができる人材の育成を目指す。
 アパレル素材についての基礎知識を習得し、その代表的な布地の特性を理解する。

【科目の概要】

多様化するニーズ、マーケットやチャネルの変化の中にあっても、材料となる素材を抜きにファッションを語ることは本教科では、講義によりアパレル素材の基礎知識を体系的に習得。また教科書等の実物サンプルを通して、布地特性の理解を深め、ニーズに応じた素材選びを学んでいく。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 オリエンテーション
素材とは？(繊維・糸・布地)
- 2 生地の種類(織物・編物)について
- 3 ・繊維の種類について
天然繊維・化学繊維
- 4 繊維の特性
- 5 ・天然繊維(1)・植物繊維—綿
代表的な綿織物
- 6 ・天然繊維(2)・植物繊維—麻
代表的な麻織物
- 7 ・天然繊維(3)・動物繊維—毛
- 8 代表的な毛織物
- 9 ・天然繊維(4)・動物繊維—絹
- 10 代表的な絹織物
- 11 ・化学繊維(再生繊維)
- 12 ・化学繊維(半合成繊維)
- 13 ・化学繊維(合成繊維)
- 14 総復習(テスト傾向と対策)
- 15 総合テスト

【成績評価方法】

提出物の評価 40 %
 テスト 50% (期末試験40%, 小テスト 10%)
 授業態度 10 %

【教科書・参考書】

・一見 輝彦、『わかりやすいアパレル素材の知識』,ファッション教育社, 2012年
 ・田中道一、『生地の事典』,株式会社みずしま加工, 2013年

【教材・教具】

・筆記用具