大妻女子大学 家政学部 被服学科

必修科目

被服学科は、以下の要件や能力を身につけ、所定の単位を修得した 学生には、卒業を認定し、学士の学位を授与します。

DP1 知識および技能 DP2 思考力·判断力·表現力等 主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度 D 衣生活に深い関心を持ち、 被服に関する課題を発見し 特に被服の専門領域に関する 繊維・アパレル関連産業などにおいて、 DP1 DP2 DP3 課題解決に向けて、科学的な視点から Р 幅広い知識と技能を有している。 他者と協働し、主体的に行動できる力を有している。 思考・判断・表現する力を有している。 DP3 卒業研究 卒業研究(卒業論文・卒業制作) 教職実践演習(中・高) 教育実習指導 || 総合ゼミナール 教育実習 |・|| ゼミナールロ ◇テキスタイル アドバイザー実習● 創成工房 ゼミナール IV 社会と生活 自然と科学 スポー 国際理解(海外研修) 人間と文化 DP1 DP2 ○ファッション 展開力を養成 ○◇消費生活論● マーケティング ◇工芸染色 ○ブランドマネジメント ○ファッション 家庭科教育法・ ファッション ◇インテリア材料学 ○流通マネジメント論 コーディネート論 ○◇消費者調査法 グラフィックス 立体裁断 ○ ファッションリテイリング 教育実習指導 ◇繊維科学実験● ◇繊維科学実験● ○◇アパレル設計・ ○コンプライアンス論 世界のファッション 教育の方法と技術 プロダクトデザイン \Diamond パターンと ○ビジュアル・ 生産Ⅰ ○◇品質管理 ◇衣環境学● マーチャンダイジング 道徳教育要説 デザイン 舞台衣装論 スペースデザイン ○Eコマース論 ◇テキスタイル分析 ◇アパレル設計・ ICT活用の理論と実践 ○◇消費者調査法● グローバルマネジメント キャリアデザインIII アパレルCAD 生産Ⅱ 伝統文化論 ◇衣環境学● ○コンピュータ 生徒•進路指導論 マーケティング CDPII など グラフィックスⅡ コミュニケーション ◇テキスタイル エンターテインメント論 総合的な学習の時間要説 ◇ケーススタディ 科学と環境など WEBマーケティング アドバイザー実習● ○インターンシップ実習 ツと健 ○衣生活文化論 家庭科教育法・ ◇被服材料学実験● ◇被服材料学実験● スごとに専門性を ●ファッション ○◇基礎デザイン ○◇被服心理学 特別支援教育要説 ◇被服管理学● ◆被服構成学 ◇被服管理学● マーケティングー 家族関係論 教育相談 ◇界面科学● ○ポップカルチャー ◇パターン設計 ○◇ファッション キャリアデザインⅡ ○アパレル企画 I ● ◇界面科学● ○ファッション販売論 教育課程論 と衣服 食物学概論 女性と健康 デザイン ◇和服製作Ⅱ ○◇繊維科学● 日本語B(口頭表現) ○グローバル ○◇繊維科学● 教育制度要説 ○アパレル企画Ⅱ ○ファッション社会論 ◇和服製作Ⅲ 環境科学概論 ◇染色加丁学● コンピュータ応用 コミュニケーション ○コンピュータ (含学級経営) CDPI など アパレル製作Ⅱ ◇染色加工学● グラフィックスI ◇服飾美学 ◇機能性被服材料 ファイナンス論 教育心理学 教育原理 ○アパレル企画 ● ○◇繊維製品消費科学 ファッションメディア論 被服についての基礎力を養 ◇服飾工芸 ○◇ファッション統計学 ○◇ファッション 教職入門 アパレル製作 ● 家庭経営学概論 基礎科日 ビジネス (含家庭経済学) 大妻教教講座 被服体型学● 英語IA・IB 住居学概論 キャリアデザインI 被服材料学● アパレル概論 色彩学 西洋服飾文化史 日本服飾文化史 衣生活と化学 キャンパスライフとメンタルヘルス ライフデザイン 日本語A(文章表現) 被服材料学● 和服製作 | アパレル製作 | ● 被服体型学● 学概論 コンピュータ基礎A・B など 素材•材料領域 服飾造形領域 情報·生産領域 ビジネス領域 カルチャー領域 ビジュアルコミュニケーション領域 学部共通科目 教職課程 全学共通科目 赤一必修科目

黒=選択科目(◆=被服学コース必修科目 ◇=被服学コース選択必修科目)

●=1級衣料管理士資格取得のための