

科目名	実習Ⅱ-A	整理番号	
	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義20% 実習80%
時間数	180	作成者	酒井知可子
【科目の到達目標】 レディースウエアの基本アイテムであるジャケット(チャック柄テーラードカラー・ショールカラー)、コート(ラグランスリーブ・フライフロント)、カットソー、部分縫いにより作品の構造を理解し、縫製知識と技術を習得する。			
【科目の概要】 ファッション業界において商品企画をする為に洋服の構造を理解することは不可欠である。 企画を立てるにあたっての必要な縫製技術と知識への理解を深める。			
【授業計画】			
90分/コマ	前期	後期	
1・2	部分縫い 箱ポケット	31・32	カットソー概論(ミシン講習)
3・4	部分縫い ファスナーポケット	33・34	カットソーパターン
5・6	部分縫い 雨蓋ポケット	35・36	カットソー裁断
7・8	ショールカラーのジャケットの製図	37・38	カットソー縫製
9・10	ショールカラーのジャケットの裁断	39・40	カットソー縫製
11・12	ショールカラーのジャケットの縫製	41・42	チェックテーラードジャケットの裁断
13・14	ショールカラーのジャケットの縫製	43・44	チェックテーラードジャケットの裁断
15・16	ショールカラーのジャケットの縫製	45・46	チェックテーラードジャケットの縫製
17・18	ショールカラーのジャケットの縫製	47・48	チェックテーラードジャケットの縫製
19・20	ショールカラーのジャケットの縫製	49・50	チェックテーラードジャケットの縫製
21・22	ショールカラーのジャケットの縫製	51・52	チェックテーラードジャケットの縫製
23・24	部分縫い 薄物始末	53・54	チェックテーラードジャケットの縫製
25・26	部分縫い 薄物始末	55・56	チェックテーラードジャケットの縫製
27・28	ショールカラーのジャケットの縫製	57・58	チェックテーラードジャケットの縫製
29・30	ショールカラーのジャケットの縫製	59・60	チェックテーラードジャケットの縫製
		61・62	チェックテーラードジャケットの縫製
		63・64	チェックテーラードジャケットの縫製
		65	チェックテーラードジャケットの縫製
		66・67	ラグランスリーブのコートの製図
		68・69	ラグランスリーブのコートの裁断
		70・71	ラグランスリーブのコートの縫製
		72・73	ラグランスリーブのコートの縫製
		74・75	ラグランスリーブのコートの縫製
		76・77	ラグランスリーブのコートの縫製
		78・79	ラグランスリーブのコートの縫製
		80・81	ラグランスリーブのコートの縫製
		82・83	ラグランスリーブのコートの縫製
		84・85	ラグランスリーブのコートの縫製
		86・87	ラグランスリーブのコートの縫製
		88・89	ラグランスリーブのコートの縫製
		90	ラグランスリーブのコートの縫製
【成績評価方法】 作品(的確な縫製、完成度)60%、試験30%、平常点10%(課題全提出、締め切り期日の厳守) 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】 『ジャケット』『コート』『テーラリング』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】 ミシン等縫製機器、洋裁道具一式 実物または部分縫いの見本			

科目名	クリエイションテクニック	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義20 % 実習80%
時間数	120	作成者	酒井知可子
【科目の到達目標】 レディースウェアの基本アイテムであるシャツ、パンツにより作品の構造を理解し、縫製知識と技術を習得する。 また、企業研究に基づいた、各企業に提案出来る創作作品を製作する。			
【科目の概要】 ファッション業界において商品企画をする為に洋服の構造を理解することは不可欠である。 企画を立てるにあたっての必要な縫製技術と知識への理解を深める。			
【授業計画】			
90分/コマ	前期	後期	
1	シャツの製図	31・32	創作作品（上田学園コレクション作品または企業アプローチアイテム）の製図
2・3	シャツの裁断	33・34	創作作品（上田学園コレクション作品または企業アプローチアイテム）のパターン
4	シャツの縫製	35・36	創作作品（上田学園コレクション作品または企業アプローチアイテム）の仮縫い
5・6	シャツの縫製	37・38	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の裁断
7・8	シャツの縫製	39・40	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の裁断
9・10	シャツの縫製	41・42	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の縫製
11・12	シャツの縫製	43・44	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の縫製
13・14	スラックスの仮縫い準備・仮縫い	45・46	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の縫製
15	スラックスの仮縫い・補正	47・48	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の縫製
16・17	パンツのパターン展開・仮縫い	49・50	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の縫製
18	パンツパターン作成	51・52	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の縫製
19・20	パンツの裁断・縫製	53・54	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の縫製
21・22	パンツの縫製	55・56	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の縫製
23・24	パンツの縫製	57・58	創作作品（上田学園コレクション作品またはアプローチアイテム）の縫製
25・26	パンツの縫製	59・60	創作作品のプレゼンテーション
27・28	パンツの縫製		
29・30	パンツの縫製		
【成績評価方法】 作品(的確な縫製、完成度)60%、試験30%、平常点10%(課題全提出、締め切り期日の厳守) 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】 『ブラウス』『パンツ』『ワンピース』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】 ミシン等縫製機器、洋裁道具一式 実物または部分縫いの見本			

科目名	パターンメイキングⅡ-A	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義20% 実習 80%
時間数	120	作成者	木村 有希

【科目の到達目標】

理論を技術に結びつける。アイテムのパターンをデザイン画を見て表現できるようになる

【科目の概要】

時代のデジタル化に伴い、ファッション業界におけるパターン分野では3DやCADの多様化が進んでいる。しかしパターンの基礎・応用が確立した上でのデジタル化が必要不可欠である。この科目では原型から平面パターンを作り、トワールを組み立て立体としての確認を行い、さらに工業パターンに仕上げるための技術を学ぶ。

【授業計画】

前期 90分/コマ		後期	
1	パンツ バギー・ベルボトム	31	パターンメイキング概論
2	ペグトップパンツ・フレアーパンツ	32	身頃の展開カット無し+1枚袖 半身トワール組み
3	スラックスパターン作成(自分サイズ)	33・34	身頃の展開カット有り+1枚袖 半身トワール組み
4	デザインパンツ 製図	35・36	レディス台襟シャツ袖山高さバリエーション
5・6	トワール組み	37・38	トワール組、工業パターン作成
7	ダーツ操作のバリエーション ウエスト	39・40	テーラードジャケット
8	センター・ゴージ	41・42	トワール組
9	ショルダー・アームホール	43・44	工業用パターン作成
10	襟のバリエーション スタンドカラー2種	45・46	工業パターン作成（見返し、表襟展開）
11	シャツ・台襟シャツ	47・48	マニプレ展開・ポケットパーツ作成
12	フラットカラー・ステンカラー	49・50	メンズシャツ 製図、パーツパターン抜き出し
13	袖のバリエーションタック・フレアー・ランタ	51	トワール組み
14	ペタル・ジゴ	52	子供服 原型、子供ワンピース
15・16	創作ブラウス	53	トワール組み
17・18	上記の中からダーツ操作身頃+襟+袖1体トワール組・工業パターン作成	54・55	ジーンズ 製図、パーツパターン抜き出し
19・20	BEACH WEAR	56	脇ポケット
21・22	トワール組(中縫いミシン)補正後、工業パターン作り	57	トワール組み
23・24	身頃続きの袖(マチ) 1/2製図、トワール	58	工業パターン作成・仕様書作成
25・26	Tシャツ 製図・縫い代付きパターン	59・60	まとめ
27・28	スカートのバリエーション		
29・30	トワール組み		

【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】

服飾手帖社『パターンメイキングⅡ』 江副玲子『パターンメイキング』 最新版
山路俊美『メンズ製図集抜粋』 配布プリント

【教材・教具】

筆記用具、製図用具、模造紙、製図用シャープペンシル カッター、メンディングテープ、ドラフトテープ
トワール、シルクピン、ミシン用具、鋏

科目名	キッズ実習Ⅰ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	後期
コース	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	60	作成者	木村 有希
【科目の到達目標】 子供服の特徴を把握し、クリエイション力を高め、作品製作への総合的な力を付ける。			
【科目の概要】 子供服のデザイナー・パタンナーになる為に、子供服としての特徴を把握し、各サイズに応じた仕様・バランスを考えて作品制作に取り組む。 ワンピース・シャツブラウスを実物製作する。			
【授業計画】 90分/コマ		後期	
1・2 ・110cmワンピース・製図 3・4 トワール組・パターン作製 5・6 裁断・芯貼り 7～12 縫製 13・14 ・110cmシャツブラウス・製図 15・16 トワール組・パターン作製 17・18 裁断・芯貼り 19～24 縫製 25・26 ・110cmパンツ・製図 27・28 トワール組・パターン作製 ※パンツは3年生で縫製 29・30 まとめ・作品発表・テスト			
【成績評価方法】 課題作品3点の評価 60%・・・評価シートによる 期末試験 30% 授業態度 10%			
【教科書・参考書】 『スカート』『ブラウス』『ワンピース』『パンツ』『ジャケット』上田安子服飾専門学校 最新版 教員作成『オリジナルプリント』			
【教材・教具】 製図道具・洋裁道具一式			

科目名	ドレーピング I	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	60	作成者	渡辺 杉子

【科目の到達目標】

ボディ上でゆとりやシルエットを確認し、デザインを創作しながらパターンを作り、およびこれを平面パターンに出来る。

【科目の概要】

立体製図(ドレーピング)技術を習得することで、今日アパレルメーカーで求められるスピード感や、新しい素材や難しいデザインに対応出来るスキルを獲得する。凸凹のある女性の体(ボディ)に布地(トワール)を合わせてゆとりやシルエットを確認し、デザインを創作しながらパターンを作る技術、およびこれを平面パターンにする方法を学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ	後期
1、2	「ドレーピング概論」 ・ボディ、トワールの扱い方の講義
3、4	ショルダーカット(ダーツ)
5、6	アームホールカット(ダーツ)
7、8	サイドカット(ダーツ)
9、10	ウエストカット(ダーツ)
11	ステンカラー カットで作った身頃を使用
12	ピーターパンカラー カットで作った身頃を使用
13	台襟付きシャツカラー カットで作った身頃を使用
14	開襟シャツカラー カットで作った身頃を使用
15、16	身頃の復習(ダーツ)
17、18	ジャケット テーラードカラー(ショルダー切替)
19、20	テーラードカラー(上記のジャケット)
21、22	一枚袖(上記のジャケット)
23	タイトスカート
24	タイトスカートのパターンどり
25、26	フレアースカートの製作
27、28	まとめ
29、30	前期試験

【成績評価方法】

課題作品の評価 60% 期末試験 30%・・・評価シートによる 授業研究態度 10%

【教科書・参考書】

江副玲子『ドレーピング』最新版

【教材・教具】

トワール、シルクピン、黒綿テープ、アイシーテープ、はさみ、メンディングテープ、カッター、製図道具、模造紙、製図用シャープペンシル

科目名	ファッションドローイングⅡ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 30 % 実習 70 %
時間数	60	作成者	大槻 剛

【科目の到達目標】

1年間終了時に、アパレルやコスチューム業界への就職対応のドローイング表現ができる。

【科目の概要】

アパレルやコスチューム業界で絶対必要なデザイン画を描く授業です。授業内容は、教科書や配布するプリントを使用し、そして黒板を使って重要ポイントを説明します。その後、各学生がデザイン画表現を行います。制作するデザイン画は、鉛筆描きや画材を使用しての着色など様々な表現を学びます。

【授業計画】

90分/コマ	前期	後期
1	ヌードボディの表現	16 画材表現(ガッシュ)
2	ヌードボディの表現	17 画材表現
3	顔、ヘアスタイル、足、靴の表現	18 画材表現(マーカー)
4	顔、ヘアスタイル、足、靴の表現	19 画材表現
5	着装表現①(男性的ディテールの表現)	20 画材表現(パステル)
6	着装表現①(男性的ディテールの表現)	21 画材表現
7	着装表現②(女性的ディテールの表現)	22 アイテム画の表現(ボトムス)
8	着装表現②(女性的ディテールの表現)	23 アイテム画の表現
9	着装表現③(その他応用表現)	24 アイテム画の表現(トップス)
10	着装表現③(その他応用表現)	25 アイテム画の表現
11	デザイン画選手権の作品制作(ラフ)	26 メンズ表現
12	デザイン画選手権の作品制作(下絵)	27 メンズ表現
13	デザイン画選手権の作品制作(下絵)	28 キッズ表現
14	デザイン画選手権の作品制作(着色)	29 キッズ表現
15	デザイン画選手権の作品制作(着色)	30 期末テスト

【成績評価方法】

課題作品の評価 60%、期末試験 30%、授業態度 10%

【教科書・参考書】

立嶋滋樹著『Creation Drawing』服飾手帖社2009年、高村是州著『ファッションデザインテクニック』グラフィック社2005年
NANCY RIEGELMAN著『COLORS FOR MODERN FASHION』NINE HEADS MEDIA

【教材・教具】

ケント紙、ドローイングペン、着色画材など

科目名	ファッションデザイン論Ⅱ-A	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	通年
コース	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 30% 実習 70%
時間数	120	作成者	濱屋但
【科目の到達目標】 本授業ではアパレル商品企画・基礎知識を身に付け、自ら企画を立ててニーズに合った企画提案ができ、デザインを考える能力の向上や感性を身につけることを目標とする。			
【科目の概要】 アパレル産業におけるデザイン・商品企画に必要な知識と技術を学んでいく。 デザインするにあたって基本的な仕組みや原理を学び、洋服のデザインに応用する。 素材の特性を知り、テキスタイルを中心にアパレルデザインを考え企画書としてプレゼンする。			
【授業計画】 90分/コマ			
前期		後期	
1	デザイン論概要	31・32	企業デザイナーの仕事とクリエイション
2	デザインについて	33・34	デザインとテキスタイル①
3・4	デザイン演習① ブランドコンセプト	35・36	デザインとテキスタイル②
5・6	デザイン演習② シーズンコンセプト	37・38	上田学園プレタポルテ展示会企画①
7・8	デザイン演習③ ブランド研究・リサーチ	39・40	上田学園プレタポルテ展示会企画②
9・10	デザイン演習④ デザイニング	41・42	上田学園プレタポルテ展示会企画③
11・12	デザインの領域とアパレルデザイン	43・44	上田学園プレタポルテ展示会企画プレゼン
13・14	デザイン発想①	45・46	企業マップ①
15・16	デザイン発想②	47・48	企業マップ②
17・18	デザイン発想③	49・50	企業マップ③
19・20	コンテスト・コンペデザイン	51・52	企業プレゼン
21・22	ブランド企画	53・54	クリテクマップ①
23・24	ブランド企画	55・56	クリテクマップ②
25・26	ブランド企画	57・58	クリテクマップ③
27・28	上田学園コレクションデザイン	59・60	プレタデザイン・打ち合わせ
29・30	上田学園コレクションデザイン		
【成績評価方法】 課題60% 試験30% 授業態度10%			
【教科書・参考書】 『ファッションニュース』株式会社INFASパブリケーション Simon Seivewright『ファッションデザイン・リサーチ』株式会社ビー・エヌ・エヌ新社2011年 Robert Leach『FASHION DESIGN RESOURCE』株式会社ビー・エヌ・エヌ新社2013年			
【教材・教具】 筆記用具 専用ノート 参考プリント 画材 ファッション週刊誌WWDジャパン			

科目名	服飾素材論Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	ファッションクリエイターコースキッズ専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義100 %
時間数	30	作成者	河本 育子

【授業の到達目標】

市場動向を読み取り、デザインにあった素材選びのできるスペシャリストを目指す。
 アパレル素材の役割を理解、繊維特性、布地の構造による機能の違いなど専門知識を修得する。

【授業概要】

ユニクロのヒートテックに代表されるように、アパレルにおける素材の機能性はますます重要になってきている。
 講義を通じてさまざまな繊維の機能性、加工による付加価値を理解。さらに布地構造による基本特性を把握し、
 アパレル繊維知識の体系的理解を深めていく。

【授業計画】

90分/コマ

- 1 オリエンテーション
 ■アパレル製品の生産流通経路(1)
- 2 ■アパレル製品の生産流通経路(2)
 メーカー、産地など
- 3 ■布地の種類
- 4 織物
- 5 編物
- 6 布地まとめ
- 7 ■繊維の種類と特性
 天然繊維(植物繊維)
- 8 天然繊維(動物繊維)
- 9 化学繊維(再生繊維・半合成繊維)
- 10 化学繊維(合成繊維)
- 11 ■素材の機能性
- 12 ■生地加工 染色・プリント・仕上げ
- 13 ■糸の種類と太さ
- 14 総復習(テスト傾向と対策)
- 15 総合テスト

【成績評価方法】

平常点(授業態度)10%、理解力50%(小テスト10%、総合テスト40%)、提出物40%
 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】

- ・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
- ・『生地的事典』株式会社みずしま加工 2013年

【教材・教具】

筆記用具

科目名	服飾史	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	ファッションクリエイターコースキッズ 専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 80 % 実習 20 %
時間数	30	作成者	杉本 晋一

【科目の到達目標】

時代によって変遷する服飾デザインと人間の志向してきたイメージを理解する。
また、その時代背景や美術・建築・風俗などの文化状況との関連性から文化装置としてのファッションの意義と役割を考察できる知識を修得する。

【科目の概要】

服飾の起源から現代にまでつながる服飾デザインの変遷を図版・絵画・写真・映画などのビジュアル資料から学んでゆく。
また、身体と服飾の相関性、服飾デザインから読み取れる記号的な意味を理解しデザインソースとして生かしてゆく。

【授業計画】 90分/コマ

- | | |
|----|-------------------------------|
| 1 | 服飾史概論1 |
| 2 | 服飾史概論2 |
| 3 | 服飾の始原
原始の服飾 |
| 4 | 古代エジプトの服飾
古代ギリシア・ローマの服飾 |
| 5 | ゲルマン民族の服飾
中世・中世末期の服飾
演習 |
| 6 | ルネッサンス(イタリア・ドイツ)の服飾 |
| 7 | ルネッサンス(スペイン・英仏)の服飾
演習 |
| 8 | バロックの服飾 |
| 9 | ロココの服飾 |
| 10 | フランス革命の服飾
演習 |
| 11 | ロマンチック時代の服飾 |
| 12 | 19世紀後半から20世紀初頭の服飾 |
| 13 | デザイナーの登場
シャネルとスキャパレリ |
| 14 | 戦後から現代の服飾 |
| 15 | テスト |

【成績評価方法】

平常点 20% 課題20% 期末試験 60%

【教科書・参考書】

小西松茂『西洋服飾史』服飾手帖社 昭和50年,

【教材・教具】

筆記用具

科目名	コンピュータ演習Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	前期
コース	ファッションクリエイターコース キッズ専攻		昼間
学年	2 年	授業形態	講義 20 % 実習 80 %
時間数	30	作成者	安田 圭織

【科目の到達目標】

パソコンやネットワークを安全に、効果的に活用できる基礎的知識を身につける。Illustrator&Photoshopのデザインソフトの活用技術
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。
アパレルCADを利用したパターンを作図する方法を理解する。

【科目の概要】

情報化社会において情報をいかに円滑に利用するかがビジネス成功の大きな要因の一つとなっている。
このコンピュータ演習授業では様々な情報から役立つものを見つけ、価値を明確にし、
使いやすく加工して活用する一連の知識や技術を習得する。

【授業計画】 90分/コマ

1	自己PRシート作成(写真を撮影し画像処理)
2	" ロゴマーク作成
3	ポートフォリオ作成 ポートフォリオの考え方(要素・機能・効果)
4	" スキャナーなどからの画像の取り込み方(画像解像度を理解する)
5	" レイアウトの基礎マップ作成 Photoshopを使った画像合成
6	" ハンガーイラストの描き方 Illustratorを使ったペンツールなどのテクニック
7	" デザイン画の着色方法 線画に着色、柄を作成し着彩する
8	" Photoshop作成画像をIllustratorでレイアウトするしポートフォリオを完成する
9	CAD ↓ タイトスカート パターン作成(Pattern Magic) ハンガーイラスト作成(縫製仕様書) タイトスカート2本ダーツ製図 表地工業用パターン作成 裏地工業用パターン作成 マーキング(Marker Magic) 仕様書指示書作成
10	
11	
12	
13	
14	まとめ
15	テスト

【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%
以上を指導要項の認定要項に基づいて総合的に評価する

【教科書・参考書】

コンピュータ演習*アパレルCAD*

【教材・教具】

プリント配布 データ配布 フラッシュメモリ 筆記用具

科目名	ファッションビジネス論Ⅱ	整理番号	
学科	ファッションクリエイター学科	期	後期
コース	ファッションクリエイターコース キッズ専攻		昼間
学年	2年	授業形態	講義 80 % 実技 20 %
時間数	30	作成者	三谷 和也
【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 アパレル業界のしくみの本質を理解し、今の時代にあったビジネス感を養う 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 アパレルにおける仕事の流れ。 2 川上、川中、川下の話。 3 テキスタイル産地の現状 4 原料メーカー、専門商社、産地(デニムの知識) 5 5大コレクションと観察力トレーニング 6 機能素材の話。機能ウエアの話 7 日本のファッション史と観察力 8 繊維関係各社の仕事内容 (学生面談) 9 VMDの話 A4に実習 10 コロナ禍置けるブランド戦略(注目会社) 11 ブランド作成、ブレインストーミング 12 店舗開発についての話とパースの考え方。 13 これからのファッションにおけるブランドビジネスについての講義 14 即戦力として知っておきたい計数についての講義 15 テスト 筆記試験			
【成績評価方法】 ・ 授業における評価 4 0 % ・ プレゼンテーション 2 0 % ・ 期末試験 4 0 %			
【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			