

科目名	実習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	180	作成者	酒井知可子

【科目の到達目標】

レディ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(ミシン講習授業外→希望者のみ)
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	チェックテラードジャケットの製図
13・14	↓	43・44	チェックテラードジャケットの裁断
15・16	↓	45・46	チェックテラードジャケットの裁断
17・18	↓	47・48	チェックテラードジャケットの縫製
19・20	↓	49・50	チェックテラードジャケットの縫製
21・22	↓	51・52	↓
23・24	部分縫い 薄物始末	53・54	↓
25・26	部分縫い 薄物始末	55・56	↓
27・28	ショールカラーのジャケット縫製	57・58	↓
29・30	仕上げ 提出	59・60	↓
		61・62	↓
		63・64	↓
		65・66	↓
		67・68	ラグランスリーブのコートの製図
		69・70	ラグランスリーブのコートの裁断
		71・72	ラグランスリーブのコートの縫製
		73・74	↓
		75・76	↓
		77・78	↓
		79・80	↓
		81・82	↓
		83・84	↓
		85・86	↓
		87・88	↓
		89・90	仕上げ 提出

【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】

『テーラリングテクニック』『ジャケット』『コート』配布プリント

【教材・教具】

筆記用具・洋裁道具一式・製図用具一式

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	90	作成者	酒井知可子

【科目の到達目標】

レディスウエ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】

【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	シャツの製図	31	創作作品(上田学園コレクション作品又は企業向けアイテム)の製図
3・4	シャツの裁断、芯貼り	32	
5・6	シャツの縫製	33	創作作品(上田学園コレクション作品又は企業向けアイテム)の仮縫い
7・8	シャツの縫製	34	
9・10	シャツの縫製	35	創作作品(上田学園コレクション作品又は企業向けアイテム)の裁断
11・12	シャツ 仕上げ 提出	36	創作作品(上田学園コレクション作品又は企業向けアイテム)の芯貼り
13・14	パンツの仮縫い準備・仮縫い	37	創作作品(上田学園コレクション作品又は企業向けアイテム)の縫製
15・16	パンツの仮縫い・補正	38	↓
17・18	パンツのパターン展開・仮縫い	39	↓
19・20	パンツパターン作成	40	↓
21・22	パンツの裁断・縫製	41	↓
23・24	パンツの縫製	42	↓
25・26	パンツの縫製	43	↓
27・28	パンツの縫製、仕上げ	44	創作作品
29・30	提出	45	(上田学園コレクション作品又は企業向けアイテム)のプレゼン準備
			創作作品のプレゼンテーション(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】

『ブラウス』『パンツ』 配布プリント

【教材・教具】

筆記用具・洋裁道具一式・製図用具一式

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	上田安子パターン担当

【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】

90分/コマ		前期	後期
1	(1/2)パンツ バギー・ベルボトム	31	BEACH WEAR 製図
2	(1/2)ペグトップパンツ・フレアーパンツ	32	トワール組(中縫いミシン)補正後、工業パターン作り
3	スラックスパターン作成(自分サイズ)	33	(1/2)身頃続きの袖(マチ)三角マチ、ひし形マチ、五角マチ
4	デザインパンツ 製図	34	(1/2)どれか1型トワール組み
5	トワール組み(両身)	35	スカートのパリエーション
6		36	
7	ダーツ操作のパリエーション ウエスト2型	37	トワール組み
8	センター・ゴージ	38	
9	ショルダー・アームホール	39	工業パターン作成・仕様書作成
10	襟のパリエーション スタンドカラー2種	40	
11	シャツ・台襟シャツ	41	身幅の移動OP増量→JK、COへ
12	フラットカラー・ステンカラー	42	キモノ袖原型→カット無しへ(2型トワール検討)
13	袖のパリエーション 谷1/3・3/1-1.5	43	メンズシャツ 製図
14	谷1/3-5 トワール組み	44	パーツパターン抜き出し
15	タック・フレアー・ランタン	45	トワール組み
16	ペタル・ジゴ	46	
17	BLOUSE 製図	47	子供服 原型、子供ワンピース
18		48	トワール組み
19	トワール組み	49	ジーンズ 製図
20		50	パーツパターン抜き出し
21	創作ブラウス 製図	51	トワール組み
22		52	
23	上記の中からダーツ操作身頃+襟+袖1体トワール組	53	工業パターン作成・仕様書作成
24		54	
25	工業パターン、仕様書作成	55	マウンテンパーカー
26		56	
27	Tシャツ 製図	57	トワール組み
28	縫い代付きパターン・仕様書作成	58	
29	まとめ	59	まとめ
30		60	

【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』

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

1・2	【110cmワンピース】製図
3・4	【110cmワンピース】トワール組み
5・6	【110cmワンピース】縫い代付きパターン作成
7・8	【110cmワンピース】縫製
9・10	【110cmワンピース】縫製
11・12	【110cmワンピース】縫製
13・14	【110cmワンピース】縫製・仕上げ
15・16	【110cmシャツブラウス】製図
17・18	【110cmシャツブラウス】トワール組み
19・20	【110cmシャツブラウス】縫い代付きパターン作成
21・22	【110cmシャツブラウス】縫製
23・24	【110cmシャツブラウス】縫製
25・26	【110cmシャツブラウス】縫製
27・28	【110cmシャツブラウス】縫製・仕上げ
29・30	まとめ・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】

『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	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	上田安子パターン担当

【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	前期
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	タイトスカート
17	タイトスカートのパターンどり
18	フレアースカートの製作
19、20	ブラウス シャツカラー(ショルダー切替)
21、22	シャツカラー(上記のブラウス)
23、24	一枚袖(上記のブラウス)
25、26	身頃の復習(ダーツ)
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】

オリジナルプリント

【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	松岡 葵

【科目の到達目標】

半年間終了時に、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。製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	メンズ表現①（着装、着色）
2	ヌードボディの表現	17	メンズ表現②（着装、着色）
3	顔、ヘアスタイル表現①	18	キッズ表現①（着装、着色）
4	顔、ヘアスタイル表現②	19	キッズ表現②（着装、着色）
5	着装表現①（男性的ディテール表現）	20	手、足、靴表現（着色）
6	着装表現①（男性的ディテール表現）	21	手、足、靴表現（着色）
7	着装表現②（女性的ディテール表現）	22	手、足、靴表現（着色）
8	着装表現②（女性的ディテール表現）	23	角度のある顔、ヘアスタイル表現
9	着色表現①（その他応用表現）	24	アイテム画表現
10	着色表現②（その他応用表現）	25	アイテム画表現
11	デザイン画選手権の作品制作（ラフ）	26	就職に向けてのデザイン画制作（ラフ）
12	デザイン画選手権の作品制作（下絵）	27	就職に向けてのデザイン画制作（下絵）
13	デザイン画選手権の作品制作（着色）	28	就職に向けてのデザイン画制作（着色）
14	デザイン画選手権の作品制作（着色）	29	就職に向けてのデザイン画制作（着色）
15	前期末テスト	30	後期末テスト

【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	藤原博之

【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・2	プレタ展 シャツデザイン①	31・32	企業デザイナーの仕事とクリエイション
3・4	プレタ展 シャツデザイン②	33・34	デザインとテキスタイル①
5・6	プレタ展 シャツデザイン③	35・36	デザインとテキスタイル②
7・8	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
9・10	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
11・12	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
13・14	デザイン発想①	43・44	上田学園プレタポルテ展示会企画プレゼン
15・16	デザイン発想②	45・46	企業マップ①
17・18	デザイン発想③	47・48	企業マップ②
19・20	コンテスト・コンペデザイン	49・50	企業マップ③
21・22	ブランド企画	51・52	企業プレゼン
23・24	ブランド企画	53・54	クリテクマップ①
25・26	ブランド企画	55・56	クリテクマップ②
27・28	上田学園コレクションデザイン	57・58	クリテクマップ③
29・30	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

【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

【科目の到達目標】

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。

【科目の概要】

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) 繊維・糸・布地
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	レース 布地まとめ
7	■家庭用品品質表示法 品質表示の見方
8	■繊維の種類と特性 天然繊維(植物繊維)
9	天然繊維(動物繊維)
10	化学繊維(再生繊維・半合成繊維)
11	化学繊維(合成繊維)
12	■繊維の機能性
13	■糸の種類と太さ
14	まとめ(テスト傾向と対策)
15	総合テスト

【成績評価方法】

提出物評価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

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 90% 実習 10%
時間数	30	作成者	杉山佳美

【科目の到達目標】

- ・時代背景や世界情勢によって影響を受け変化するトレンドの流れを理解する。
- ・時代によって生み出された技法やシルエット、ディテールの変遷を学び、服飾デザインの基礎知識を習得する。

【科目の概要】

服飾の起源から現代にまで繋がる服飾デザインの変換を図版、絵画、写真、映画などのヴィジュアル資料から学んでゆく。

90分/コマ		前期
1	ガイダンス 【導入】現代の情勢と服飾トレンドの変化	
2	古代ローマ～中世	
3	ルネサンスと衣服	
4	エリザベス1世の誕生 服飾トレンドの認知	
5	マリーアントワネット: 革命と失脚	
6	19世紀ナポレオンとドレススタイルの変化	
7	復習・まとめ	
8	オートクチュールの誕生 ベルエポックとレ・ザネ・フィル	
9	世界恐慌とファッションの復興	
10	19～20世紀 フランス: オートクチュールからプレタポルテ	
11	19～20世紀 イタリア: GUCCIとハイブランドの変遷	
12	19～20世紀 ロンドン: パンクムーブメント	
13	19～20世紀 アメリカ: ヴィンテージファッションの特徴と判別	
14	20世紀 日本国内のトレンド: DCブランド～KAWAIIカルチャー	
15	総復習 テスト	

【成績評価方法】

課題作品評価60%、期末試験・小テスト30%、平常点10%

【教科書・参考書】

【教材・教具】

教科書「西洋服飾史」

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	林 和子

【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修得し、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修得する。

【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でレイアウトしポートフォリオを完成する
9	タイトスカート パターン作成(Pattern Magic)
10	ハンガーイラスト作成(縫製仕様書)
11	CADタイトスカート2本ダーツ製図
12	表地工業用パターン作成 裏地工業用パターン作成
13	マーキング(Marker Magic) 仕様書指示書作成
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	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	栄 和代

【科目の到達目標】

アパレル業界の仕組み、消費者行動、商品企画、流通、VMD、ビジネス上の基礎知識などを解説し、ファッションビジネス検定3級認定を取得する知識を習得する。

【科目の概要】

アパレル業界の企画、生産、販売までの仕組みをビジネス的な観点から解説する。また、変化するファッションビジネスの現状を最新情報とともに解説する。

【授業計画】 90分/コマ

- | | |
|----|--|
| 1 | 1-1ファッションビジネス概要
授業概要説明 Fビジネスの定義と特性 |
| 2 | 1-2繊維ファッション産業の構成
ファッション産業の流れ ファッションビジネス最近の傾向 |
| 3 | 2-2ファッション消費と消費者
①ファッション表現と消費行動 ②ライフスタイルとファッション |
| 4 | 3-1アパレル産業と小売業
①アパレル産業の概要 ②アパレル、雑貨メーカーについて |
| 5 | 3-2アパレル産業と小売業
②小売業の概要 百貨店・量販店・専門店ほか |
| 6 | 4-1ファッションマーケティング
①マーケティングの基礎知識 |
| 7 | 4-2ファッションマーケティング
②マーケティング上の商品分類MAP ③リサーチの基本知識 |
| 8 | 5-1ファッションマーチャンダイジング
①MDの基本知識 ②商品企画から生産・販売 |
| 9 | 5-2 ファッションマーチャンダイジング
③売場での商品知識 |
| 10 | 6-1 ファッション流通
流通の役割と機能 |
| 11 | 6-2 ファッション流通
小売店の仕組みと業務 |
| 12 | 7-1 VMDの基礎知識
VMDの基礎知識 ②利益を上げるマーチャンダイジングの促進 |
| 13 | 7-2 VMDの基礎知識
VMDの展開計画 シーズン演出の流れ |
| 14 | 7-3 ビジネスにおける計数知識
計数知識 |
| 15 | 試験 |

【成績評価方法】

出席率10% 小テスト30% 期末試験60%

【教科書・参考書】『ファッションビジネス[Ⅰ]』財日本ファッション教育振興協会刊 H21年改訂版

『図解雑学アパレル業界のしくみ』ナツメ社 2011年刊

「VMDの基礎知識」上田安子服飾研究所

【教材・教具】

レジュメ PCまたはタブレット端末から講義内容をモニターに映写

科目名	キャリアデザイン	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% 実習 20%
時間数	30	作成者	大槻 剛

【科目の到達目標】

クリエイター学科が目指す卒業後の進路・就職先の獲得と卒業後のスキルアップの方法を修得。

【科目の概要】

アパレル業界を中心とした川上・川中・川下の理解と社会人としての基本マナーの習得、就職活動の方法や面接、グループディスカッションの技術を学ぶ。

【授業計画】

90分/コマ

- | | |
|----|------------------------|
| 1 | 就職先となる業界の現状把握(A先生) |
| 2 | 就職活動までに準備すべき内容(B先生) |
| 3 | ポートフォリオの制作方法(B先生) |
| 4 | 企業分析の方法と対策(C先生) |
| 5 | インターンシップの活用方法(C先生) |
| 6 | エントリーシートの記入方法(C先生) |
| 7 | 自己PRと志望動機のポイント(C先生) |
| 8 | 個別面接対策(C先生) |
| 9 | グループディスカッション(C先生) |
| 10 | 卒業後のスキルアップ(C先生) |
| 11 | 社会人マナー①(D先生) |
| 12 | 社会人マナー②(D先生) |
| 13 | 社会人マナー③(D先生) |
| 14 | 社会人マナー④(D先生) |
| 15 | キャリアサポートセンターの活用方法(A先生) |

【成績評価方法】

提出物評価90% 授業態度10%

【教科書・参考書】

「キャリアテキスト」株式会社パーソナルヴィジョン研究所

【教材・教具】

筆記用具、参考プリント