

1. 市場調査Ⅱ：玉村 雅美
2. ショップ経営：畑中 修司
3. ファッション販売Ⅱ：加藤 誠司
4. セールスプロモーション：西村 文孝
5. マーチャンダイジング：畑中 修司
6. マーケティング：玉村 雅美
7. ビジュアルマーチャンダイジングⅡ：大橋 康子
8. ファッショントレンド分析Ⅱ：平山 宙歩
9. ファッションECプランニング：畑中 和彦
10. 素材Ⅱ：小笠原 宏
11. プロポータルデザイン：西村 元良
12. カラーⅡ：杉本 祐子
13. コミュニケーションマナーⅡ：秋山 美子
14. 英会話Ⅱ（シニアコース）：SUZANNE STEINER
15. 英会話Ⅱ（エレメンタリーコース）：JERRY SCHLEGEL

科目名	市場調査Ⅱ	教員名	玉村 雅美
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>1年次の市場調査の成果を確認した上で、さらに分野を広げて深みのある調査をします。</p> <p>青山・表参道・原宿にて、グループワークと個人ワークを交え、ストリートファッションと店舗を調査します。</p> <p>グループで調査した内容は、本校サイト内のブログに「FB科学生の最新ファッションレポート」として発信。</p> <p>各グループが調査した最新トレンド情報を発見・共有し、情報を発信する楽しさを体験します。</p> <p>日本を代表するファッションタウンでのリサーチが、自身の感性を高め、思考の枠を広げて、時代を感じ取れる醍醐味を味わいます。</p>		
到達目標	<p>◎青山・表参道・原宿にて、「ストリートファッション」「店舗」の調査を通して「現在のトレンド」を把握する。</p> <p>◎店舗スタッフの承諾を得て、店内の商品・品揃え・ディスプレイ・接客の調査、スタッフへのインタビュー、店内の商品撮影等を行うことで、「深みのある店舗調査」の手法を習得する。(企業との連携)</p> <p>◎最新ファッショントレンド情報を外部に発信することで、「伝える価値」を見出し、発信力を高めていく。</p> <p>◎観察調査においては、「意識して見る」ことの重要性を実際に調査をしながら体感、理解する。</p> <p>◎就職活動、業界で仕事をする上でも、「タイムリーに情報収集を続けていくこと」の重要性を認識する。</p> <p>◎お洒落な人たちの着こなしをチェックすることで、「ファッションの楽しさ・世界」をさらに広げていく。</p>		
授業の方法	<p>◎グループワークは、各グループに分かれてストリートファッションと店舗の調査を実施。</p> <p>◎グループで調査した結果は、各自でレポートとして詳しくまとめることで表現力をつけていく。</p> <p>◎個人ワークは、自選又は指定した店舗調査をし、的確にレポートをまとめられるように指導する。</p>		
成績評価の方法	<p>◎課題の内容・出来栄(含む、提出期限) 100%</p> <p>◎授業、課題に対する積極性・授業態度(マナー) 加点+0~10%</p> <p>◎出席率 加点+0~15%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>◎普段のショッピングにおいても「市場調査」の視点で店舗内を観察すると勉強になります。</p> <p>◎教材として「ファッションビジネス用語辞典」を使用します。</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	授業内容、進め方の説明 調査の意義 グループ分け他
2回	ストリートファッションリサーチ	実査、撮影（グループ別）①春
3回	↓	実査、分析、まとめ制作
4回	ショッピングリサーチ	実査、撮影 ①春 A・Bグループ／C・Dグループ レポート
5回	↓	分析、まとめ制作 / レポート作成
6回	ストリートファッションリサーチ	実査、撮影（グループ別）②夏
7回	↓	実査、分析、まとめ制作
8回	ショッピングリサーチ	実査、撮影 ②夏 C・Dグループ／A・Bグループ レポート
9回	↓	分析、まとめ制作 / レポート作成
10回	ストリートファッション／ショッピングリサーチ	実査、撮影（グループまたは個別）
11回	↓	(進行状況に応じて実施) レポート作成
12回	総括	前期のまとめ
13回	ストリートファッションリサーチ	実査、撮影（グループ別）③初秋
14回	↓	実査、分析、まとめ制作
15回	ショッピングリサーチ	実査、撮影 ③秋 A・Bグループ／C・Dグループ レポート
16回	↓	分析、まとめ制作 / レポート作成
17回	ストリートファッションリサーチ	実査、撮影（グループ別）④晩秋
18回	↓	実査、分析、まとめ制作
19回	↓	↓
20回	ストリートファッション／ショッピングリサーチ	指定又は自由リサーチ(個別)
21回	↓	(進行状況に応じて実施) レポート作成
22回	↓	↓
23回	ショッピングリサーチ	実査、撮影 ④冬 C・Dグループ／A・Bグループ レポート
24回	↓	分析、まとめ制作 / レポート作成
25回	↓	↓
26回	ストリートファッションリサーチ	実査、撮影（グループ別）⑤冬
27回	↓	実査、分析、まとめ制作
28回	↓	↓
29回	総括	後期まとめ 市場調査の意義(最終講義)
30回	↓	レポート作成

科目名	ショップ経営	教員名	畑中 修司
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>将来、自分で小売店を経営していきたい、あるいは店長になりたいという学生にとって、そのまま使える授業内容にしていきます。</p> <p>①経営ビジョンについて ②商品の分類について ③商圈について ④店舗の設計について  ⑤入りやすさ、見やすさ、買いやすさ、客単価の取りやすさ(店舗運営) ⑥値段の付け方  ⑦開業の段取り ⑧財務諸表の見方 ⑨銀行との付き合い方 ⑩税金について ⑪仕入について  ⑫売上管理について ⑬帳簿について 等</p>		
到達目標	<p>事業計画書と決算書が理解でき、その中身を埋めることができる初歩の段階まで理解することを目標とします。</p>		
授業の方法	<p>基本的には20章立てになっているテキストをもちいながら、独立した時に、そのままマニュアルになる資料で知識を文章でおさえます。14章までカバーしていきます。店舗施設の知識を踏まえた総合的、かつ、網羅的な授業にしていきます。毎回、章の後ろにあるシンプルな問題に答えていってもらいます。</p>		
成績評価の方法	<p>期末にテストを行い、得点した点数で評価します。(テストの難易度に応じて加点調整する場合があります)  出席率はその度合いによって加点評価します。  ただし、出席率50%以下は無条件で「不可(F)」となります。</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション:経営計画と立地	授業の進め方、第1章 経営計画の立て方と立地条件
2回	品揃えとレイアウトの基本的理解	第2章 商品の品揃え 第3章 店づくりのポイント
3回	開店準備・設計	第4章 店内動線 第5章 開店の準備と開店後の留意点
4回	店長のリーダーシップ	第6章 人づくりは店づくり(リーダーシップのあり方)
5回	値入と商品回転率	第7章 千円で仕入れたシャツをいくらで売ればいいのか
6回	交差主義比率と損益分岐点の理解	第8章 商品回転率と利幅 第9章 損益分岐点売上高
7回	前期のおさらいと確認	前期まとめ、前期テスト
8回	労働保険、社会保険について	保険の内容や給料の源泉徴収などについての理解
9回	税金について	第10章 各種税金についての知識や控除の知識
10回	銀行との付き合いについて	第11章 銀行との付き合いについてと融資制度について
11回	販売計画と8つの基本意識	第12章 販売計画の立て方(潜在購買力と目標意識)
12回	仕入計画の立て方 商品開発	第13章 商品構成の考え方と主力商品の選び方
13回	価格のつけ方・棚卸・仕入れ方の種類	第14章 デッドストックを回避する仕入管理のすすめ方
14回	事業計画書について	内容と書き方
15回	後期のおさらいと確認	後期まとめ、後期テスト

科目名	ファッション販売Ⅱ	教員名	加藤 誠司
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>アパレル業界でファッション販売職として仕事をする上で必要な商品知識と販売技術の習得。</p> <p>接客及び顧客対応におけるファッション知識、商品コーディネート力を身につける。</p> <p>ショップ商品構成に必要な不可欠な服飾雑貨の商品知識及び扱い方と演出方法の習得。</p> <p>体型に合う商品又はお直しに対する採寸方法の習得。</p> <p>ショップ運営を始め商品のバイイング、商品管理、計数管理、人事管理まで学習する。</p> <p>ファッションのプロとしての感性・人間性を養う。</p>		
到達目標	<p>お客様への確かなファッションアドバイスが出来る販売職を目指す。</p> <p>ファッションのプロとしてショップ運営も可能な力を養う。</p> <p>ファッションアドバイザー・ファッションコーディネーター・MD等として活躍出来るようになること。</p>		
授業の方法	<p>学生の個性、素質、能力にあった部分を伸ばしていく。</p> <p>実際のショップの実態を調査・分析をしながら、各自の学習に反映させていく。</p> <p>ファッション販売能力検定2級対応の教材本使用。(販売職の内容に即しての教習となります)</p> <p>ファッション販売能力検定2級資格の取得を目指している学生には受験対策を行う。</p> <p>その他、販売技術ロールプレイング、就活に関しての必要な学習内容等のアドバイスを行っていく。</p>		
成績評価の方法	<p>◎各種課題等、提出物(提出期限を含む) 50%      ◎ペーパーテスト 30%</p> <p>◎ノート筆記内容チェック及び提出(提出期限含む) 20%</p> <p>◎授業、課題に対する積極性・授業態度(マナー) 加点+0~10%</p> <p>◎出席率 加点+0~15%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	授業オリエンテーション	授業内容の説明。
2回	ファッション販売知識	販売スタッフへの期待。販売スタッフの役割。
3回	↓	販売に必要な情報。顧客づくりの重要性と管理術。
4回	↓	↓
5回	ファッション販売検定内容テスト	販売職スキルアップ向上及び授業促進を計る。他
6回	ファッション販売技術（ロープレ）	お客様に関する知識。コーディネート提案。
7回	↓	コーディネート提案の展開及び実技実習。（ロープレ）
8回	↓	服飾雑貨の販売技術。アイテムの知識と活用方法。
9回	↓	雑貨販売におけるショップ調査・分析。
10回	↓	クレームの対応。衣類のお手入れ。お直し。（ロープレ）
11回	↓	外国人客への接客。AIと接客。（ロープレ）
12回	ファッション販売検定内容テスト	販売職スキルアップ向上及び授業促進を計る。他
13回	商品知識	素材の種類と主要アイテム。配色の基本技術。
14回	↓	↓
15回	↓	副資材の知識。サイズの知識。
16回	↓	採寸の技術、実技実習。
17回	売り場づくり	市場の変化とVMD。店舗コンセプトの具現化とVMD。
18回	↓	VMD計画の実施。
19回	↓	↓
20回	↓	商品陳列の構成方法。VPとPPで展開する演出技法。
21回	↓	色彩と照明。商品分類と売り場構成。
22回	↓	↓
23回	↓	売場の編集。業態別VMDの特徴。
24回	↓	↓
25回	ファッション販売検定内容テスト	販売職スキルアップ向上及び授業促進を計る。他
26回	マーケティング	マーチャンダイジングの知識と実践。リテールマーチャンダイジング。
27回	↓	デジタルマーケティング。
28回	店舗運営管理	店舗運営管理の基本。店舗計数管理。店舗の人事管理。
29回	↓	コンプライアンス
30回	課題制作提出	店舗運営計画書作成

科目名	セールスプロモーション	教員名	西村 文孝
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>方針:「学生は未来から来た若者たち。その若者たちと未来を一緒に考える。」</p> <p>結果、未来のあたらしい専門家になってもらいたい。</p> <p>概要:『「SP=セールスプロモーション」～「コミュニケーションデザイン」の実際』&amp;『アイデアの創り方』</p> <p>①「MODE」とは・・・。「ファッション」とは・・・。「流行」とは・・・。</p> <p>②「SP=セールスプロモーション」とは何か。「コミュニケーションデザイン」の絶対ルールとは・・・。</p> <p>③「真実の瞬間」とは・・・。「真実の瞬間」を科学する。「真実の瞬間」をデザインする。</p> <p>④これからの「コミュニケーションデザイン」の行方は・・・。</p>		
到達目標	<p>学生一人ひとりが、『興味・関心と日々の体験は、全て「自分を育てるためにあること』と気づくこと。</p> <p>①「コミュニケーションのデザイン」を好きに楽しいと思うこと。</p> <p>②「コミュニケーションのデザイン」の絶対ルールを知ること。</p> <p>③「あたらしい”専門家”」になりたいと思って行動すること。</p> <p>④「自分で考え、アイデアすること」を毎日のこととすること。</p> <p>⑤「その考え・アイデアをひとに伝える」ことを好きになること。</p> <p>⑥一人ひとり、卒業後に、自らが行動できる準備となること。</p>		
授業の方法	<p>①ゼミ方式(対話・伝達・発表・・・など)</p> <p>②個人(調査・ケースワーク・アンケート調査・レポート・発表・・・など)</p> <p>③グループワーク(調査・ケースワーク・アンケートまとめ分析・レポート・発表・・・など)</p> <p>④&lt;グループ&gt;調査・分析レポート～発表～(成績評価にもつながる)他者評価＝学生が学生を評価</p> <p>⑤制作の現場をリアルに知る～ゲストに特別講師も来校(数回予定)</p>		
成績評価の方法	※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。		
	★授業参加意欲・主体性 ⇒20% (※度合い応じて0～10点の加点)		
	★クラスメイト・チームメイト・他者への気遣い～思いやり ⇒20%		
	★出席率 ⇒・90%以上+15点 ・80%以上+10点 ・70%以上+5点		
	★(上記②の)個人レポート～発表～(成績評価にもつながる)他者評価＝※学生が学生を評価 ⇒30%		
	★(上記④の)グループレポート～発表～(成績評価にもつながる)他者評価＝※学生が学生を評価 ⇒30%		
特記事項	<p>※授業では、パソコンもしくは、スマートフォンを机の上に置き、常用する。</p> <p>→何事も、その場で調べることを重視。→デジタルトランスを重視。</p> <p>→記録し、ソフトストックする。</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション①	・私の自己紹介～授業のあり方～内容 ・評価の方法・基準
2回	オリエンテーション②	・学生:自らの自己紹介～「私が一番遠い存在」～「私とは」
3回	「ファッション」「モード」「流行」とは	・「ファッション」「モード」「流行」とは何かを考えてみましょう！
4回	今の世の中、どうなってる？	・こんなこと知ってる？・宿題:SPってどんな手段がある？
5回	「セールスプロモーション」て何①	どんな手段・方法・内容があるか気が付いてみましょう！
6回	「セールスプロモーション」て何②	どんな手段や方法”があるか、まとめてみましょう！
7回	「セールスプロモーション」て何③	どんな内容があるかまとめてみましょう！
8回	「セールスプロモーション」て何④	・結果「SP」って何のことなのか整理してみましょう！
9回	「セールスプロモーション」て何⑤	・「SP」～「コミュニケーションのデザイン」なんだ！？
10回	「真実の瞬間」って何！？①	・「コミュニケーション」の「真実の瞬間」を科学してみましょう！
11回	「真実の瞬間」って何！？②	・「真実の瞬間」を知るための準備～夏休みの課題の準備
12回	夏休みの課題の目的と目標共有	・課題①「お買物アンケート」完成 ②「興味あるコンテンツ」
13回	「コンテンツマーケティング」今①	・アンケート回収～確認修正 ・興味あるコンテンツ発表①
14回	「コンテンツマーケティング」今②	・アンケート回収～確認修正 ・興味あるコンテンツ発表②
15回	「コンテンツマーケティング」今③	・＜特別講師をゲストに＞制作の現場／フローを知る①
16回	「お買物アンケート」まとめ方①	・アンケートまとめ方～分析の仕方ガイダンス①
17回	「お買物アンケート」まとめ方②	・アンケートまとめ方～分析の仕方ガイダンス②
18回	「コンテンツマーケティング」今④	・＜特別講師をゲストに＞制作の現場／フローを知る②
19回	「お買物アンケート」まとめ①	・アンケートまとめ＝分析～レポートグループ作業①
20回	「お買物アンケート」まとめ②	・アンケートまとめ＝分析～レポートグループ作業②
21回	「お買物アンケート」まとめ③	・アンケートまとめ＝分析～レポートグループ作業③
22回	「コンテンツマーケティング」今⑤	・＜特別講師をゲストに＞制作の現場／フローを知る③
23回	「真実の瞬間」発表準備①	・アンケート「真実の瞬間」分析～グループ発表まとめ作業①
24回	「真実の瞬間」発表準備②	・アンケート「真実の瞬間」分析～グループ発表まとめ作業②
25回	「真実の瞬間」発表準備③	・アンケート「真実の瞬間」分析～グループ発表まとめ作業③
26回	「コンテンツマーケティング」今⑥	・＜特別講師をゲストに＞制作の現場／フローを知る④
27回	「真実の瞬間」グループ発表①	・グループ発表～グループ毎の発表を一人ひとりが評価①
28回	「真実の瞬間」グループ発表②	・グループ発表～グループ毎の発表を一人ひとりが評価②
29回	「真実の瞬間」グループ発表③	・グループ発表～グループ毎の発表を一人ひとりが評価③
30回	一年のまとめ	・あたらしいスタート／「コミュニケーションデザインの行方」

科目名	マーチャндаイジグ	教員名	畑中 修司
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>仮想セレクトショップをサーバー内に作り、そこに参加者が見に行くことで、販売会を行い、何が良く売れて、何が失敗仕入だったかを体験しながら、マーチャндаイジグの理論の習得を目的にします。</p> <p>また、企画物、印刷物、ロゴ制作などをプロポーザルデザインの授業と連動させ、まとまりのある作品作りを行います。</p> <p>さらに、別の時間帯で「ショップ経営」の授業と絡めて、実際の「仕入」と「店舗運営」の理解を深めます。</p> <p>ショップづくりで仕入れの難しさを体験した後で、バイヤーとして気をつけなければならない点を説明していきます。計算では、プロパー消化率と商品回転率の計算はしっかり習得してもらいます。</p>		
到達目標	<p>仕入れたものが、思ったように売れない体験をして、マーケティングの重要性を理解することを目標とします。</p> <p>また、全員、確実にインスタマーチャндаイジグの式を理解してもらい、社会人1年目から、理論に基づいて、しっかり現場で活かせる能力を養います。</p>		
授業の方法	<p>前半は仮想ショップ作りから販売会までの体験、後半は理論の習得を行います。仮想セレクトショップ作りは、3～4人のグループになって作業を進めます。序盤は個人が画像をセレクトし自分のブランドをディレクションします。その後、グループを組み、仮の損益計算書を作成し、それに基づき仕入金額を決定し、品揃えを行います。仮の販売会の後は、理論を習得し、チェックのためにテストを行います。</p>		
成績評価の方法	<p>期末にテストを行い、得点した点数で評価します。(テストの難易度に応じて加点調整する場合があります)</p> <p>出席率はその度合いによって加点評価します。</p> <p>ただし、出席率50%以下は無条件で「不可(F)」となります。</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	マーチャンダイジングを学ぶにあたって	1年生で学んだマーケティング知識の再確認
2回	マーケティングリサーチの実際1	ファッションの顧客アンケートの設計と実施
3回	セレクトショップの損益計算書	勧めたいアイテムの画像をネットから取り込み整理
4回	自分ブランドの商品MD企画書(秋冬)1	アウター、トップス、ボトムス、雑貨をセレクト
5回	自分ブランドの商品MD企画書(秋冬)2	勧めたいアイテムの画像をネットから取り込み、整理
6回	自分ブランドの商品MD企画書(秋冬)3	アイテム別に3つずつピックアップしスタイリングテーマをつける
7回	自分ブランドの商品MD企画書(秋冬)4	上記の商品にそれぞれ、上代を設定する
8回	自分ブランドの商品MD企画書(秋冬)5	上記の商品にそれぞれ、品番をつける
9回	仮想セレクトショップの設定1	年間売上高を設定し経費等も決めて予定の利益額を算出する
10回	仮想セレクトショップの設定2	内装や外装のイメージを決める
11回	仮想セレクトショップの設定3	仕入数量を決める
12回	仮想セレクトショップの設定4	エクセルで発注書等のフォームを作成し販売会の準備等を行う
13回	仮想販売会	各ショップにアクセスして、各自決まった金額内で買い物を行う
14回	仮想販売会の結果の検討	売れた原因、売れなかった原因の検討を行い、プレゼン
15回	販売における顧客分析	ソーシャルスタイルと販売・接客心理学
16回	マーチャンダイジングとは	流行循環と必要な係数問題1 プロパー消化率等
17回	トレンド変遷とアイテムバランス	流行変化の研究とSPAの品揃えの特徴
18回	アパレル業界で働くときの基本意識	8つの意識と70人のVIP客をつかむ意義
19回	品揃えのための係数理解 計算1	掛け率(原価率) 値入率(粗利益率)
20回	バイヤーの資質と知識	バイヤーが身に付けるべき資質と、多様な知識、情報網
21回	バイヤーの思考	ロジカルシンキングの基礎、PDCA、必ず反省すること
22回	品揃えのための係数理解 計算2	売上原価の計算
23回	品揃えのための係数理解 計算3	プロパー消化率
24回	品揃えのための係数理解 計算4	ロス率などの計算
25回	市場のセグメンテーション	雑誌、ブランド等のポジショニングマップ
26回	広報と広告の違い 各媒体の価格帯等	実際に行っている広告や広報の種類、SNS等
27回	プレス担当の仕事の内容チェック	スタイリストとのコミュニケーション等
28回	ケーススタディを使ったSWOT分析	店舗の強みを活かすマーケティングと組織を分析する
29回	AIDMA AISAS	年代別消費者意識と買い物スタイルの変化
30回	マーケティング理論のおさらい	重点ポイント 総復習テスト

科目名	マーケティング	教員名	玉村 雅美
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>ファッション業界で仕事をするうえで「マーケティング」の意義と必要性について学びます。</p> <p>ビジネスの原点である「市場」の役割と変化を確認し、マーケティングの基本活動を理解します。</p> <p>また、実際の企業の注目事例を検証し、顧客満足につながるアイデアの出し方も学習します。</p> <p>マーケティングの基本フレームワークを活用して、ファッション業界の現状を分析し、将来に向けてのファッションビジネスの予測と提案をする論文マップを制作します。(分析力、思考力、先見力の練磨)</p> <p>「マーケティング」は、ビジネスとしてだけでなく日常生活の中から親しんでいくことの大切さも確認します。</p>		
到達目標	<p>◎「マーケティング」の意義と必要性を認識し、マーケティングの基本活動を理解する。</p> <p>◎マーケティングを学ぶことで重要キーワード(顧客満足、差別的優位性、顧客など)を正確に把握する。</p> <p>◎日常の生活(買い物体験)から、「マーケティング」を意識した発見力、思考力、先見力をつける。</p> <p>◎「創意工夫」しながら仕事をする事(改善)＝「ビジネスの成功と自分の成長」に繋がることを認識する。</p> <p>◎FB科としてファッションビジネスの論文マップ制作を通じて応用力、思考力、企画力を高める。</p> <p>→ビジネスの現状(問題点)→(改善に向けて)→将来の予測、提案の流れ(PDCA)を活用できること。</p>		
授業の方法	<p>◎講義とレポート記述・他、講義への集中度を高めるために、専用のシートを配布し、理解の向上を促す。</p> <p>◎専用シートを時系列にファイリングすることで、「マーケティング」の基本活動の流れを掌握する。</p> <p>◎ファッションビジネス用語辞典を活用して授業で取り上げたキーワードを確認し、理解を深める。</p> <p>◎雑誌などのビジュアルツールを活用したマップ制作を通じて、考えたことを見える化する。(視覚伝達力)</p> <p>◎最終的に「マーケティング」は、「毎日の生活を楽しむツール」であると感じ取れるように指導する。</p>		
成績評価の方法	<p>◎専用のシートの記入・検印 及び課題の内容・出来栄(含む、提出期限) 50% 前期(100% 後期)</p> <p>◎テスト 50% 前期(0% 後期)</p> <p>◎授業、課題に対する積極性・授業態度(マナー) 加点+0~10%</p> <p>◎出席率 加点+0~15%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>◎日常のショッピング体験から、お客とお店の立場で「マーケティング」を意識してみると良いです。</p> <p>◎教材として「ファッションビジネス用語辞典」を使用します。</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	マーケティングを学ぶにあたって、授業の進め方など
2回	マーケティングの基本①	マーケティングを考える／イメージマップ制作
3回	↓ 基本知識とフレームワーク	市場の変化、マーケティングの必要性を知る(環境と市場)
4回	↓	マーケティングの基本的な活動要素について(顧客と企業)
5回	↓	マーケティング活動で大切なこと(差別化)
6回	↓	マーケティング・ミックス(適切な商品) フレームワーク
7回	↓	↓
8回	↓	マーケティング・ミックス(妥当な価格)
9回	↓	マーケティング・ミックス(魅力的な売り場)
10回	↓	マーケティング・ミックス(効果的な告知)
11回	↓	マーケティング・ミックス(総覧・キーワード) マインドマップ
12回	↓	前期のまとめ&テスト
13回	↓	前期のまとめ
14回	↓	マーケティングの創造力の開発(差別化の実践)
15回	↓	↓
16回	マーケティングの基本②	マーケティング・ミックス分析(適切な商品)
17回	↓ フレームワークを活用する	マーケティング・ミックス分析(妥当な価格)
18回	↓	マーケティング・ミックス分析(魅力的な売り場)
19回	↓	マーケティング・ミックス分析(効果的な告知)
20回	↓	マーケティングQ&Aレポート
21回	マーケティングの応用	ファッションビジネスへの提案／イントロダクション
22回	↓ ファッションビジネスを考える	↓ /テーマ設定、現状分析
23回	↓	↓ /将来への予測・提案
24回	↓	↓ /ビジュアルマップ制作
25回	↓	↓ ↓
26回	↓	↓ まとめ
27回	↓	ファッションビジネスの将来(最終講義)
28回	↓	ワンダーマーケティング プランニング
29回	↓	↓ 制作
30回	総括	後期まとめ ファイルチェック

科目名	ビジュアルマーチャンダイジングⅡ	教員名	大橋 康子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>商品・ディスプレイを含め、1年次より広い範囲でVMDの理解を深めていきます。</p> <p>まず、VMDについての基本用語の復習、VPの効果や表現、PP、IPの商品陳列を詳しく学びます。</p> <p>店舗のVMDについては、平面図の読み方からレイアウト方法(什器、通路、商品構成)を学び、</p> <p>実習により什器・マネキンを使い、店舗レイアウト+商品構成まで考えてプランニングしていきます。</p>		
到達目標	<p>・VPのコーディネーションスキルを身につけるとともに、IP、PPと商品の表現方法について、</p> <p>考え方・テクニック・実務スキルを身につけ、店舗全体のVMDの提案ができるようになること。</p>		
授業の方法	<p>講義を通してVP、PP、IPの事例や考え方を理解し、実習を通してスキルとして体得できるように、三要素を中心に指導します。</p>		
成績評価の方法	<p>・課題(サマープラン、店舗プラン) 完成度、アイディア、デザイン 50%</p> <p>・VMD理解度 実習作業・小テストでのVMD理解度評価 50%</p> <p>・提出期限、出席率、授業態度 加点評価+0~15%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	VMDとディスプレイ	店舗のモデルケース(VP、PP、IP)
2回	サマープラン	夏の演出小物 プラン、制作
3回	↓	↓
4回	商品のVMD(応用) ラック	商品グルーピングのアイデア、分類、整理
5回	↓ 棚	↓
6回	ショップレイアウト	空間構成、レイアウト方法
7回	↓	↓
8回	商品レイアウト	商品構成、レイアウト方法
9回	レイアウト実習(I)	ショップ内 什器のレイアウト、作業
10回	↓ 実習(II)	商品構成、レイアウト確認
11回	↓ 実習(III)	MYショップ VP、レイアウト
12回	店舗プラン	課題説明、ショップイメージ
13回	↓	商品セレクト、平面レイアウト
14回	↓	ウインドウプラン
15回	↓	企画書、サンプル制作

科目名	ファッショントレンド分析Ⅱ	教員名	平山 宙歩
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>アパレルの世界で毎年激しく変わりゆくトレンドの分析能力を身につける。</p> <p>各シーズン二回ずつ行われるプレコレクション、プレタポルテコレクションからのトレンド長期予測。</p> <p>市場で生まれゆくマーケットトレンドの分析から未来を予測し、仮想の自分のブランドへの落とし込みを行う。</p> <p>将来、自分がマーチャンダイジングやディレクションを行う際に必ず必要となるトレンド予測能力を身につける授業。</p> <p>自分が今、着用している洋服はどんなトレンド要素でできているのか？</p> <p>それがこの先、季節を重ねる毎にどの様に変化していくかを経験し、</p> <p>店頭のカatalogや施策などからシーズン後半を予測、検証をしていく。</p>		
到達目標	<p>トレンドを身近に感じ、取り入れることでファッションの楽しさを知り、</p> <p>洋服を通してワクワクを提供できる人材育成を目指す。</p> <p>シーズンを通してトレンドの変化を体感し、自分で次のトレンドを予測できるようになる。</p> <p>今のトレンドから仮想の自分ブランドの次シーズンのテーマを導き出す。</p> <p>最終的にはアパレル業界で一生使えるトレンド解析能力を身につけること。</p>		
授業の方法	<p>実際のコレクション画像を用いて今、流行しているトレンドがどこの発信なのか、この先どの様に変化していくかを探っていく。</p> <p>日々、新しく生まれゆく新しいマーケットトレンドから、この先の日本のアパレル市場を柔軟に予測していく。</p> <p>トレンド予測を行い、自分が未来のトレンドをつくる楽しさを実感できる授業を目指す。</p>		
成績評価の方法	<p>・課題 50% ・テスト 40%</p> <p>・普段のスタイリング 10%</p> <p>・課題 提出物に対する積極性 授業態度 加点+0~10%</p> <p>・出席率 加点+0~15%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>普段からトレンドを意識したスタイリングを心がける。</p> <p>なぜ自分が今日の服を着ているのか？ を説明できるようおしゃれしてください。</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション アパレルとは？	アパレル業界の仕組みを紹介
2回	オリエンテーション アパレル職種紹介？	アパレルの内部組織の紹介
3回	トレンドとは？	コレクションの種類や影響を及ぼす時期の説明
4回	2018SS クルーズコレクションからのトレンド動向	クルーズコレクションからのこの春へのトレンド
5回	2018SS プレタポルテコレクションからのトレンド動向	プレタポルテコレクションからのこの春へのトレンド
6回	TREND MAPの作り方	シーズン解説をする際に必要なマップの作成
7回	2018AW リゾートコレクション解析	今年の冬の傾向を先取りリゾートコレクションから先取り
8回	2018AW リゾートコレクションTREND MAP作成	リゾートコレクションからトレンドを落とし込んだマップ作成
9回	2018AW ブランドディレクション	仮想の自分ブランドへのトレンドの落とし込み
10回	2018AW プレタポルテコレクション解析	今年の冬の傾向を先取りプレタポルテコレクションから先取り
11回	2018AW 本コレクションTREND MAP作成	プレタポルテコレクションからトレンドマップ作成
12回	2018AW ブランドディレクション	仮想の自分ブランドへのトレンドの落とし込み
13回	前期まとめ、前期テスト	前期まとめ、前期テスト
14回	前期テスト 返却	テスト解説
15回	2018年 立ち上がり施策検証	立ち上がりの施策やコラボレーションをリサーチ
16回	2018AW カタログ解析	今期のカタログを収集、分析
17回	2018AW カタログからのAW2予測	カタログからのこの冬のマーケットトレンドを予測
18回	2019SS クルーズコレクション解析	来年の春の傾向を先取りクルーズコレクションから先取り
19回	2019SS クルーズコレクションTREND MAP作成	クルーズコレクションからトレンドを落とし込んだマップ作成
20回	2019SS クルーズコレクションディレクション	仮想の自分ブランドへのトレンドの落とし込み
21回	コート商戦解析	アパレル最大の売上の山、コート商戦の分析、トレンド解析
22回	セール予測	カタログ、コート商戦からセール時期のアイテム予測を行う
23回	2019SS プレタポルテコレクション解析	来年の春の傾向を先取りプレタポルテコレクションから先取り
24回	2019SS プレタポルテコレクションTREND MAP作成	プレタポルテコレクションからのトレンドマップ作成
25回	2019SS プレタポルテコレクションディレクション	仮想の自分ブランドへのトレンドの落とし込み
26回	2018AW 検証① コレクション	今冬のコレクショントレンドを自らの仮説と検証していく
27回	2018AW 検証② マーケット	今冬のマーケットトレンドを自らの仮説と検証していく
28回	後期まとめ、後期テスト	後期まとめ、後期テスト
29回	後期テスト 返却	テスト解説
30回	2019年 立ち上がりコラボレーション検証	話題のコラボレーションを各自リサーチ

科目名	ファッションECプランニング	教員名	畑中 和彦
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>経済産業省の発表では、平成28年の日本国内のB to C-EC(消費者向け電子商取引)市場規模は、15.1兆円(前年比9.9%増)まで拡大し、今後さらなる拡大が見込まれます。</p> <p>ファッション業界も同様に拡大が見込まれ、業界各社がさまざまなEC施策を実行している状況です。</p> <p>本授業を通じて、ECマーケット概要の理解、ビジネスとして使えるECの基本的な知識の習得、実際に売る側の立場として、ECプラットフォームを使い、消費者に支持されるには、</p> <p>“何が必要なのか、”を学びます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ECの基礎的な知識の習得と、実際にECでの販売を実施すること。</li> <li>・ECビジネスで必要な基本的な事柄を習得すること。</li> </ul>		
授業の方法	<p>前期は、主に基礎的な知識の習得、</p> <p>後期は、前期で学んだ基礎的な知識をもとにECプラットフォームを使い、売ることを経験することで、何が必要かを学ぶ。</p>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期筆記テスト 30%</li> <li>・後期成果発表及びレポート 70%</li> <li>・授業、課題に対する積極性、授業態度 加点+0~10点</li> <li>・出席率 加点+0~10点</li> </ul> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	授業の進め方、日常におけるECの共有
2回	ECマーケットとの現状把握と今後	統計に基づく現状把握と今後の予測
3回	IT基礎知識の習得	ITの基本的な言語、基礎知識の習得
4回	EC各種プラットフォームについて	ECプラットフォーム、WEBサービスの把握
5回	WEB上でのブランディング	WEBにおける情報発信の重要性、ブランディング
6回	基礎知識の習得テスト	EC基礎知識習得度テスト及びまとめ
7回	ECショップ、商品コンセプト立案	実際に売るための、コンセプト立案
8回	素材について(画像、コンテンツ)	ECに用いる、画像、動画、テキスト、コンテンツの重要性
9回	フルフィルメント設計	受注から発送、売上回収の一連流れの理解及び設計
10回	導線設計、集客施策立案	自身のサイト、商品を見つけてもらうには、を学ぶ
11回	EC SHOP構築	実際に販売する準備を行う
12回	販売開始・施策確認	販売を開始し、施策の実施
13回	検証及び施策検討	販売開始後の検証とさらなる施策の検討、実施
14回	成果・検証発表①	成果・検証発表
15回	成果・検証発表②、まとめ	成果・検証発表及びまとめ

科目名	素材Ⅱ	教員名	小笠原 宏
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファッションビジネスで重要な素材の特性や欠点、注意点について、繰り返し学習し理解を深める。</li> <li>・家庭用用品品質表示法に基づく新JIS規格による繊維製品の洗濯表示を理解し、また、海外での素材の表示について学ぶ。</li> <li>・品質管理の仕方、クレーム発生時の対処の仕方について学ぶ。</li> <li>・近年開発された新素材や複合素材の特性・効果、今後の素材の方向性について学習する。</li> <li>・ニット(ジャージー)の服地のメリット・デメリット、取り扱い方を学ぶ。</li> </ul>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファッションビジネスの現場で必須の、主な素材のメリット・デメリット、取扱い上の注意点についてマスターすること。</li> <li>・繊維製品の洗濯表示および品質表示を正しく理解し、売り場での説明ができるようになるとともに、クレーム発生時の対応の仕方を習得すること。</li> </ul>		
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主要素材に関する知識は、仕事をする上で必ず覚える必要があるため、完全に理解するまで、布地サンプルや繊維製品を用いて繰り返し学習します。</li> <li>・講義と演習・実習を織り交ぜて授業を進めます。</li> </ul>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・素材のテスト 60%</li> <li>・実習での課題評価 40%</li> <li>・出欠席 ±0～10%</li> <li>・授業参加意欲 +0～10%</li> </ul> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項			

回数	授業テーマ	授業内容
1回	基本素材の復習	天然素材 化合繊 繊維～服地まで(素材の特性)
2回	〃	素材別の糸種 糸の形状 織物(組織の特性)
3回	近年開発の新素材	新素材の特性・効果・用途
4回	近年の複合素材と加工素材	複合素材のメリット・デメリット 表示の仕方
5回	天然素材の服地	綿・麻の服地の分類と特性
6回	〃	獣毛素材の服地 天然素材の良否の見分け方
7回	〃	毛織物の加工服地(縮絨・起毛)
8回	化合繊の服地	化合繊の糸使いによる特性・効果・用途
9回	新合繊と複合素材の服地	近年の高機能素材と今後のテキスタイル
10回	アパレル服地の品質表示	新JIS表示 海外の素材表示、品質表示とクレーム対応
11回	品質管理の仕方	生地・製品に関するもの 堅牢度試験
12回	素材の堅牢度	強度 摩擦 色落ち 染み しわ
13回	〃	収縮 寸法 クレームと対処の仕方
14回	編物(ニット)について	編物の組織とニットの特性
15回	ジャージー素材の特性	ニット製品の取り扱い方 ジャージー編地の特性・用途

科目名	プロポーザルデザイン	教員名	西村 元良
授業時数・単位	90 時間 3 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	IllustratorとPhotoshopの応用操作と技能・活用方法の習得。		
	1. ファッション産業におけるグラフィックの役割と有効性を理解し、デザイン表現の手段としてPC及び、ソフトを扱う能力を身につけると同時に、各自のデザイン表現能力とプレゼンテーション能力の向上を図る。		
	2. グラフィックCGを使用して販促物・エディトリアルデザインなどの制作を行う際の、CG活用術の習得と向上。		
	3. 市販ソフト「ドローソフト／Illustratorとフォトタッチソフト／Photoshop」の応用操作の習得と向上。		
到達目標	応用操作と表現力の技能習得を通して、個人企画能力の向上を目指す。		
	(企画デザインの表現ツールとして、パーソナルコンピュータ及び、グラフィックソフトを使う能力を身につけ、同時に、各自のデザイン能力の向上を図る)		
授業の方法	講義・演習による操作・作業説明、実習による実技指導、巡回による個別指導を行う。		
	1. 画像データの基本的な編集や、写真合成による効果的なイメージ表現方法を理解するための演習。		
	2. 配布資料データを基にした課題制作実習。		
	3. 各自の収集したデータを基にした課題制作実習。		
	4. 授業は全て講義・実操作でおこない、実習・演習の練習時間を設けることで個々の不明点をフォローしていく。		
成績評価の方法	試験(30%)、課題制作物(30%)、出席率(30%)、授業態度(10%)の比重で行う。		
	※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。		
特記事項	「マーチャンダイジング」の授業と連携し、企画書制作の授業を行う。		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	実用的なグラフィックソフト(フォトタッチ系)の操作習得の練習	画像処理・加工の習得 1-1
2回	実用的なグラフィックソフト(フォトタッチ系)の操作習得の練習	画像処理・加工の習得 1-2
3回	実用的なグラフィックソフト(フォトタッチ系)の操作習得の練習	画像処理・加工の習得 1-3
4回	実用的なグラフィックソフト(フォトタッチ系)の操作習得の練習	画像処理・加工の習得 1-4
5回	実用的なグラフィックソフト(フォトタッチ系)の操作習得の練習	画像処理・加工の習得 1-5
6回	実用的なグラフィックソフト(フォトタッチ系)の操作習得の練習	画像処理・加工の習得 1-6
7回	実用的なグラフィックソフト(ドロー系)の操作習得の練習	編集・機能の習得 2-1
8回	実用的なグラフィックソフト(ドロー系)の操作習得の練習	編集・機能の習得 2-2
9回	実用的なグラフィックソフト(ドロー系)の操作習得の練習	編集・機能の習得 2-3
10回	実用的なグラフィックソフト(ドロー系)の操作習得の練習	編集・機能の習得 2-4
11回	実用的なグラフィックソフト(ドロー系)の操作習得の練習	編集・機能の習得 2-5
12回	実用的なグラフィックソフト(ドロー系)の操作習得の練習	編集・機能の習得 2-6
13回	課題制作	配布資料を基に課題制作の実習と各個人に指導
14回	課題制作-提出	配布資料を基に課題制作の実習と各個人に指導
15回	試験	半期のまとめ
16回	「マーチャンダイジング」の授業との連携	企画書制作 3-1
17回	「マーチャンダイジング」の授業との連携	企画書制作 3-2
18回	「マーチャンダイジング」の授業との連携	企画書制作 3-3
19回	「マーチャンダイジング」の授業との連携	企画書制作 3-4
20回	「マーチャンダイジング」の授業との連携	企画書制作 3-5
21回	「マーチャンダイジング」の授業との連携	企画書制作 3-6
22回	「マーチャンダイジング」の授業との連携	企画書制作 3-7
23回	「マーチャンダイジング」の授業との連携	企画書制作 3-8
24回	「マーチャンダイジング」の授業との連携	企画書制作 3-9
25回	「マーチャンダイジング」の授業との連携	企画書制作 3-10
26回	試験	半期のまとめ
27回	課題制作	各個人資料を基に課題制作の実習と各個人に指導
28回	課題制作	各個人資料を基に課題制作の実習と各個人に指導
29回	課題制作	各個人資料を基に課題制作の実習と各個人に指導
30回	課題制作-提出	各個人資料を基に課題制作の実習と各個人に指導

科目名	カラーⅡ	教員名	杉本 祐子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>ファッション業界の現場で必要な色彩の知識を、演習を重ね習得する。ファッション色彩能力検定2級または3級取得を目指す。</p> <p>1年次に習得した知識を、2年次では広く柔軟に活用、応用を出来るように各自の能力を磨く。</p> <p>2年次では素材、デザイン、調査、色彩文化など連動して色彩表現を出来るように知識の幅も広げる。</p> <p>概要： ①流行論、配色調和論 ⑤パーソナルカラー</p> <p>②カラーライゼーションと商品の色彩計画 ⑥柄の種類学習と柄の創作・配色違い</p> <p>③街頭にて着装別カラー調査で現市場を把握 ⑦ファッション色彩能力検定対策</p> <p>④服装、美術工芸、建築、色彩文化の関連を学習。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色彩に関する知識を柔軟に活用、応用を出来るようになること。</li> <li>・街頭調査の実施等で、実市場を把握し理解すること。</li> <li>・デザインやイメージの表現力を高めること。</li> </ul>		
授業の方法	<p>講義：PPTはじめ工夫を重ねたオリジナル教材を使用し、より効果的、より具体的に、分かりやすく興味深い内容にする。流行やファッションに大きな影響を与える服装史、デザイン様式なども含め基本的な知識を伝え理解を深めたい。講義から必ず表現に結びつける。</p> <p>演習：課題のデザイン表現、レポート作成、プレゼンテーション、色彩計画の立案、調査や研究的な課題も加える。講義から必ず表現に結びつけ、各自の能力を磨く。</p>		
成績評価の方法	<p>◎課題(提出期限も含む)：課題6(作品数7)</p> <p>○完成度 50%      ○創造性 30%      ○企画力 20%</p> <p>◎授業、課題に対する積極性、授業態度      加点 +0~10%</p> <p>◎出席率      加点 +0~15%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>美術展鑑賞や新しいトレンドの動向などを積極的にチェックし、感性を磨く努力をしてください。</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	各自の色使いの特徴を分析	配色結果を分析、グラフ化し、今後偏りなく色を使えるようにする
2回	トーンの確実な理解	オリジナルのトーンマップを作成しながら確実な理解を深める
3回	デザイン様式と色彩文化 ①	古代～中世の服飾・美術・工芸・建築などと色彩文化
4回	” ②	近世～近代の ”
5回	” ③	現代以降(アール・デコ以降)の ”
6回	” ④	上記インスピレーションから選択しデザイン表現とレポート
7回	カラーライゼーション	多色展開商品の並べ方の法則とカラープランニング
8回	パーソナルカラーの仕組み	接客に役立つパーソナルカラーの仕組みの概要とカラー診断
9回	街頭・着装別カラー調査	色見本持参で街頭にて着装別調査、実市場を把握する
10回	調査のまとめ	調査の結果のグラフ化、レポート作成
11回	柄の種類学習と柄の創作	基本的な柄の種類学習とオリジナル柄の創作
12回	”	柄創作と配色違いの色彩計画、2点作成
13回	”	”
14回	卒修展作品	色を切り口としたCDジャケットのデザイン2点
15回	”	”

科目名	コミュニケーションマナーⅡ	教員名	秋山 美子
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>2年生に進級した皆さんは、次の4月には晴れて「新社会人」になります。</p> <p>アパレル業界にとどまらず、どのような業界にも共通するマナーは、人間関係を円滑にし、コミュニケーションの基本は、自分の能力や個性を伸ばしていくツールにすることができます。</p> <p>1年をかけて、学校社会よりもずっと広い「実社会」に出る準備を、1歩ずつ進めていきます。</p>		
到達目標	<p>・マナー、コミュニケーションの基本を確実なものとし、社会に出て、職場で少しでも早く次の段階にステップアップできる自分を作ること。</p>		
授業の方法	<p>前期は、1年次に習得した敬語、基本的所作のブラッシュアップ、自己分析を加えた、就職模擬面接実習中心。</p> <p>後期は、新社会人として学んでおきたいマナー・人付き合い・自分づきあいを中心に、ロールプレイを加えた講義。</p> <p>知識だけでなく、心が伴うマナー、コミュニケーションを目指します。</p> <p>また、一人ひとりの個性、良いところを伸ばし、社会人になる自分づくりをサポートしていきます。</p>		
成績評価の方法	<p>◎テスト 30%</p> <p>◎授業の取り組み方(積極性)、授業態度(マナー) 30%</p> <p>◎出席日数 40%</p> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>就職活動の主軸は「自分自身」という認識が必要です。</p> <p>企業分析・自己分析、質疑応答・基本動作の練習をしたうえで、模擬面接で自信をつけましょう。</p> <p>また、来春に向けて、社会人としての自覚を持って、授業に臨んでください。</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	就職活動対策	面接で自分を伝える準備と技術
2回	↓	↓
3回	↓	↓
4回	↓	模擬面接
5回	↓	↓
6回	前期テスト、就職活動対策	前期実技テスト、模擬面接
7回	就職活動対策	模擬面接
8回	公の場でのマナー	結婚式の出席マナー
9回	↓	葬儀の参列マナー
10回	↓	食事のマナー
11回	ビジネス基本マナー	ビジネスシーンでの茶菓接待のマナー
12回	↓	ビジネスシーンでの電話対応・メールのマナー
13回	コミュニケーション心理学	仕事で使える心理学
14回	後期テスト	後期のまとめ & テスト
15回	プレ研修 for新社会人	卒業証書・賞状の受け方 新社会人の心構え

科目名	英会話Ⅱ(シニアコース)	教員名	SUZANNE STEINER
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>英会話を学ぶ上では、相手が話していることを理解し、自分が思っていることを相手に伝えることができるようになることが重要です。多くの学生は英語は難しいと思っていますが、苦手意識を捨てて、意欲的に授業に参加し、トライしてみることで、自分が「解る&amp;出来る」ことに気づき、それを繰り返すことで、「解る&amp;出来る」といった気持ちが膨らんでいきます。授業では、日常会話の他、海外旅行で役立つ会話、ファッションに関連する会話など、英語で簡単なコミュニケーションがとれるようになることを目指します。英語でのコミュニケーションがとれるようになると、旅行、友達、仕事など、人生の幅が広がりますので、皆さんに、そういった広い世界を知ってもらえるための手助けをしたいと思っています。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・外国人との英語での基本的なコミュニケーションがとれるようになること。</li> <li>・日常会話やビジネス会話の基本を理解し、就職後、仕事に活かすことができるようになること。</li> <li>・英語でのコミュニケーションにより、広い世界を知り、豊かな人生を送ること。</li> </ul>		
授業の方法	<p>楽しい英語で、楽しくコミュニケーションし、英語に対する恐怖心をなくすことが基本になります。</p> <p>毎回の授業の始めに、教師が学生に英語で楽しい質問をし、学生は英語でそれに答える訓練をします。</p> <p>そのあと、テキスト&amp;CDおよび教師が用意したレジユメを使用し、リスニングや会話のロールプレイングを行います。授業中はいつでも学生が教師に質問できるので、積極的に質問して、解らないことはその場で解決するようにしてください。</p>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率 20%</li> <li>・授業態度(参加意欲) 20%</li> <li>・テスト 60%</li> <li>・フォローのための作文 +30%</li> </ul> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>テキストとして「FASHIONABLE ENGLISH a language course for design students」(南雲堂)を使います。</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	オリエンテーション、Placement Test
2回	11 WHAT'S THE PURPOSE OF YOUR VISIT ?	教師と会話、テキスト(Going Overseas)・日常会話ロールプレイング
3回	↓	教師と会話、テキスト(Going Overseas)・日常会話ロールプレイング
4回	12 MAY I USE YOUR PHONE ?	教師と会話、テキスト(Homestay)・日常会話ロールプレイング
5回	↓	教師と会話、テキスト(Homestay)・日常会話ロールプレイング
6回	↓	教師と会話、テキスト(Homestay)・日常会話ロールプレイング
7回	13 HOW ABOUT A MOVIE ?	教師との会話、テキスト(Going out)・日常会話ロールプレイング
8回	↓	教師との会話、テキスト(Going out)・日常会話ロールプレイング
9回	↓	教師との会話、テキスト(Going out)・日常会話ロールプレイング
10回	14 WHERE IS THE TICKET AGENCY ?	教師との会話、テキスト(Directions)・日常会話ロールプレイング
11回	↓	教師との会話、テキスト(Directions)・日常会話ロールプレイング
12回	↓	教師との会話、テキスト(Directions)・日常会話ロールプレイング
13回	15 ARE YOU READY TO ORDER ?	教師との会話、テキスト(Eating out)・日常会話ロールプレイング
14回	↓	教師との会話、テキスト(Eating out)・日常会話ロールプレイング
15回	↓	教師との会話、テキスト(Eating out)・日常会話ロールプレイング
16回	16 HOW MUCH IS ?	教師との会話、テキスト(Shopping)・日常会話ロールプレイング
17回	↓	教師との会話、テキスト(Shopping)・日常会話ロールプレイング
18回	↓	教師との会話、テキスト(Shopping)・日常会話ロールプレイング
19回	17 HOW DOES IT FIT ?	教師との会話、テキスト(Retail Sales)・日常会話ロールプレイング
20回	↓	教師との会話、テキスト(Retail Sales)・日常会話ロールプレイング
21回	↓	教師との会話、テキスト(Retail Sales)・日常会話ロールプレイング
22回	18 MAY I SPEAK TO MRS. PECK ?	教師との会話、テキスト(Telephone Calls)・日常会話ロールプレイング
23回	↓	教師との会話、テキスト(Telephone Calls)・日常会話ロールプレイング
24回	↓	教師との会話、テキスト(Telephone Calls)・日常会話ロールプレイング
25回	19 DO YOU HAVE WORK EXPERIENCE ?	教師との会話、テキスト(Employment)・日常会話ロールプレイング
26回	↓	教師との会話、テキスト(Employment)・日常会話ロールプレイング
27回	↓	教師との会話、テキスト(Employment)・日常会話ロールプレイング
28回	20 BREAK A LEG ?	教師との会話、テキスト(Fashion Shows)・日常会話ロールプレイング
29回	↓	教師との会話、テキスト(Fashion Shows)・日常会話ロールプレイング
30回	↓	教師との会話、テキスト(Fashion Shows)・日常会話ロールプレイング

科目名	英会話Ⅱ(エレメンタリーコース)	教員名	JERRY SCHLEGEL
授業時数・単位	45 時間 1.5 単位	対象クラス	FB 科 2 年
授業テーマ・概要	<p>英会話を学ぶ上では、相手が話していることを理解し、自分が思っていることを相手に伝えることができるようになることが重要です。多くの学生は英語は難しいと思っていますが、苦手意識を捨てて、意欲的に授業に参加し、トライしてみることで、自分が「解る&amp;出来る」ことに気づき、それを繰り返すことで、「解る&amp;出来る」といった気持ちが膨らんでいきます。授業では、日常会話の他、海外旅行で役立つ会話、ファッションに関連する会話など、英語で簡単なコミュニケーションがとれるようになることを目指します。英語でのコミュニケーションがとれるようになると、旅行、友達、仕事など、人生の幅が広がりますので、皆さんに、そういった広い世界を知ってもらえるための手助けをしたいと思っています。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・外国人との英語での基本的なコミュニケーションがとれるようになること。</li> <li>・日常会話やビジネス会話の基本を理解し、就職後、仕事に活かすことができるようになること。</li> <li>・英語でのコミュニケーションにより、広い世界を知り、豊かな人生を送ること。</li> </ul>		
授業の方法	<p>楽しい英語で、楽しくコミュニケーションし、英語に対する恐怖心をなくすことが基本になります。</p> <p>授業は、テキスト&amp;CDおよび教師が用意したレジュメを使用し、リスニングや会話のロールプレイングを行います。</p> <p>授業中はいつでも学生が教師に質問できるので、積極的に質問して、解らないことはその場で解決するようにしてください。</p>		
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テスト 60%</li> <li>・授業態度(参加意欲) 40%</li> <li>・出席率 加点+0~30%</li> </ul> <p>※成績評価基準は、校内ルール4項(2)に準拠する。</p>		
特記事項	<p>テキストとして「FASHIONABLE ENGLISH a language course for design students」(南雲堂)を使います。</p>		

回数	授業テーマ	授業内容
1回	オリエンテーション	オリエンテーション 、 Placement Test
2回	0 IT'S NICE TO MEET YOU !	テキスト(Meeting People) ロールプレイング
3回	↓	↓
4回	1 WHAT SHALL I WEAR ?	テキスト(Clothes and Apparel) ロールプレイング
5回	↓	↓
6回	2 WHAT COLOR IS IT ?	テキストブック(Colors and Patterns) ロールプレイング
7回	↓	↓
8回	5 WHAT'S HOT AND WHAT'S NOT ?	テキスト(Styles and Trends) ロールプレイング
9回	↓	↓
10回	6 WHAT DOES HE LOOK LIKE ?	テキスト(Describing People) ロールプレイング
11回	0、1、2、5の復習	テストのための復習
12回	テスト	テスト、まとめ
13回	6 WHAT DOES HE LOOK LIKE ?	テキスト(Describing People) ロールプレイング
14回	↓	↓
15回	7 WHAT'S YOUR PLACE LIKE ?	テキスト(Home Decorating) ロールプレイング
16回	↓	↓
17回	8 WHERE DID YOU GET IT ?	テキスト(Shops and Cafes) ロールプレイング
18回	↓	↓
19回	10 HOW OFTEN DO YOU GET A HAIR CUT ?	テキスト(Daily Routines) ロールプレイング
20回	↓	↓
21回	11 WHAT'S THE PURPOSE YOUR VISIT ?	テキスト(Going Overseas) ロールプレイング
22回	↓	↓
23回	12 MAY I USE YOUR PHONE ?	テキスト(Homestay) ロールプレイング
24回	↓	↓
25回	13 HOW ABOUT A MOVIE ?	テキスト(Going Out) ロールプレイング
26回	6、7、8、10、11、12の復習	テストのための復習
27回	テスト	テスト、まとめ
28回	13 HOW ABOUT A MOVIE ?	テキスト(Going Out) ロールプレイング
29回	20 BREAK A LEG !	テキスト(Fashion Shows) ロールプレイング
30回	↓	↓