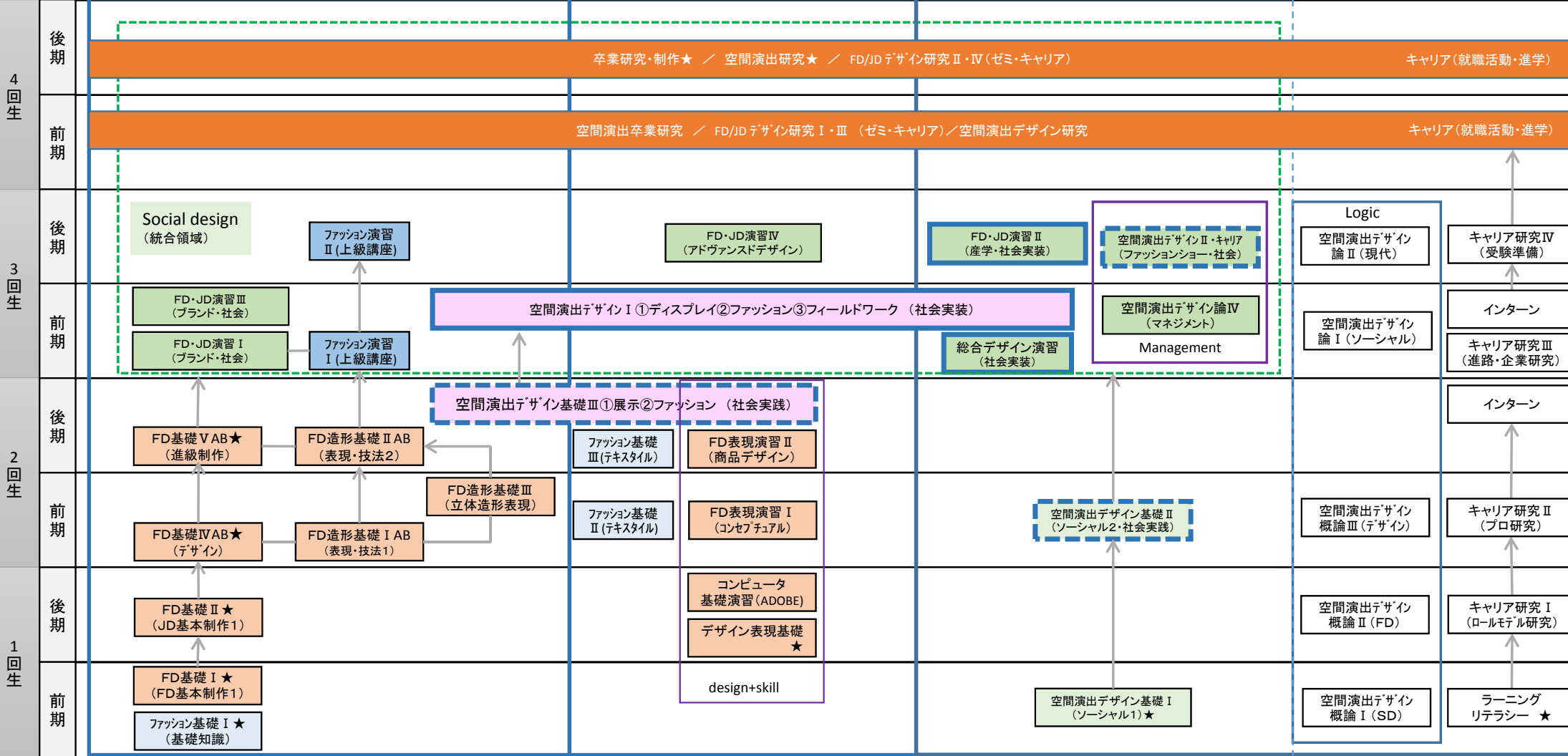


ファッション系		クリエイション系		総合系		★ 卒業必修授業		
【デザイン・制作職】 ワールド/オンワード/椋山/ ワコール/コムデギャルソン/田崎/BEAMS/45rpm	【総合職】 HPフランス/トコモロ-ランド/ HP/BEAMS/45rpm	【服飾系販売職】 ヨウジヤマモト/イッセイミヤ ケ/エントユーザー/BeBe	【独立系】 ファッションデザイ ナー/スタイリスト	【デザイン・制作職】 吉忠マネキン/文化出 版局/VMD職/ハルス	【企画・総合職】 PA Communication/ アパレルウェア	【総合職・販売】 生活文化関連/フェリシモ/グンゼ/ /東急ハンズ/NPO/山城工芸/	【進学・起業】 大学院・専門学校/セン トラルセントマーチン	★ 卒業必修授業
ファッションデザイン・ジュエリーデザイン パターン・ジュエリーメイキング・ブランディング				グラフィック・シルク印刷・アート表現 商品デザイン・コンセプトチュアルデザイン		ソーシャルデザイン・企画・活動 ファッションビジネス・ローカルデザイン・産学連携		社会実装授業 社会で成果・評価を 伴う授業
						社会実践授業 社会での発信・提案 を行う授業		



人材育成目標(学科)

空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が何を必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとくらせる創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成する。

創造力 人間力

世界を深く観察し、未知のものへと挑んでいくことを通じて、新たなことを発見することや、社会の潜在的な課題を見出し、それを解決する力や、社会の課題を踏まえながら、ファッションデザインへの応用や可能性の探求を、独自の作品として社会に向けての提案を行う。...

Main curriculum table with columns: 科目名, 授業種別, 履修学年・学期, 単位, テーマ, 授業概要, 到達目標, 探究力, 思考力, 発想・構想力, 表現力, 行動力, 継続力, コミュニケーション力. Rows include Fashion Design Basics, Fashion Design Practice, and Social Design.

	科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力					
							必修	選択															
	ファッションデザイン演習Ⅱ	演習		3	4	後期	2	ファッションデザイン(ソーシャル&ローカリティ)	地域産業の活性化は、ファッションとして取り組むべき分野であり、これまでの流れを授業の枠組みとして明確に位置付けて実施。竹素材の繊維企業(京都)と連携を予定。	社会の課題を踏まえながら、ファッションデザインの実用領域を修得し、解決に取り組むデザインを展開することができる。	0	30	60	30	60	0	20	40	0	20	40		
領域横断	空間演出デザイン基礎Ⅲ-①/②	演習	2	3	4	後期	2	コラボレーションによるデザイン	①ジュエリー分野におけるデザインとそれを発信する企画を学ぶ。 ②エキシビション分野におけるデザインとそれを発信する企画を学ぶ。対外的発表を行う	①ジュエリー分野におけるデザイン・企画を習得し、コラボレーションを通じて成果を対外的に発表できる。 ②エキシビション分野におけるデザイン・企画を習得し、コラボレーションを通じて成果を対外的に発表できる。	0	0	20	40	30	60	0	30	60	0	20	40	
	空間演出デザインⅠ-①	演習		3	4	前期	2	ソーシャルデザイン・ファッション授業(社会実装)	地域アイデンティティを持つローカル・ブランドとの連携によるファッション・ブランド制作。SOUSSOUとの協働を続け、伝統産業を残すには多大な努力と魅力的なデザインが必要なることを学び、社会に発信する。	ローカルブランドデザインを習得し、コラボレーションによる制作・運営を実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	0	30	60	0	20	40	
	空間演出デザインⅠ-②	演習		3	4	前期	2	ディスプレイ授業(社会実装)	企業や自治体のソーシャルメッセージをディスプレイ=空間型コミュニケーションデザインとして制作。消費刺激に偏らない、ソーシャルデザインの枠組みを活かした授業とする。	ディスプレイデザインを習得し、コラボレーションによる制作・運営を実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	0	30	60	0	20	40	
	空間演出デザインⅠ-③	演習		3	4	前期	2	コラボレーションと社会発信	課題解決型デザインをテーマにした学生の作品によるコンペティション。学科展による社会発信を行う。	課題解決型デザインの思考を理解し、そのためのコンペティション・展覧会が企画・実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	0	30	60	0	20	40	
	ファッションデザイン研究Ⅰ	演習			4	前期	2	卒業制作・ソーシャル課題探究1	卒業制作のテーマ発見につながる課題を探索する。フィールドワークや事例研究など課題を意義づける。	研究すべき課題を発見し、それに対する問題のありかを特定し、何をすれば解決と言えるのかを提案できる。	30	60	0	0	20	40	0	30	60	0	20	40	
	ファッションデザイン研究Ⅱ	演習			4	後期	2	卒業制作・解決の形式探究1	発見した課題を深め、解決へと導く形式の探求を行う。実験から制作へとより独自性の高いものをデザインする。	課題に対する解決の形式は多数ありえる中で、より社会的創造性の高い解決の形式をデザイン・実践することができる。	30	60	0	0	20	40	0	30	60	0	20	40	
	ファッションデザイン研究Ⅲ	演習			4	前期	2	卒業制作・ソーシャル課題探究2	卒業制作のテーマ発見につながる課題を探索する。フィールドワークや事例研究など課題を意義づける。	研究すべき課題を発見し、それに対する問題のありかを特定し、何をすれば解決と言えるのかを提案できる。	30	60	0	0	20	40	0	30	60	0	20	40	
	ファッションデザイン研究Ⅳ	演習			4	後期	2	卒業制作・解決の形式研究2	発見した課題を深め、解決へと導く形式の探求を行う。実験から制作へとより独自性の高いものをデザインする。	課題に対する解決の形式は多数ありえる中で、より社会的創造性の高い解決の形式をデザイン・実践することができる。	30	60	0	0	20	40	0	30	60	0	20	40	
	空間演出卒業研究	演習			4	前期集中	2	卒業制作・統合1	卒業制作として、独自の課題発見と解決を社会的創造性の高いデザインとして追及し、プレゼンテーションする。	課題発見とその解決を提案としてデザインし、プレゼンテーションすることができる。	30	60	0	0	20	40	0	30	60	0	20	40	
	空間演出デザイン研究	講義			4	夏期集中	2	フィールドワーク	フィールドワークを通して体験するまちづくり	フィールドワークを通して物事を観察し、その考察ができるようになる。	0	30	60	20	40	0	30	60	0	20	40		
	空間演出研究	講義			4	後期	2	卒業制作展	卒業制作展の会場構成・空間・広報を企画・制作。作品を社会に問う場をつくる。	卒業制作展の企画・制作を行い、卒業制作の意義を社会に問う場をつくることことができる。	0	0	20	40	20	40	0	30	60	0	30	60	
	卒業研究・制作	演習			4	後期集中	4	卒業制作・統合2	卒業制作として、独自の課題発見と解決を社会的創造性の高いデザインとして完成させ、社会にその意義を問う。	卒業制作として独自の課題発見とその解決を社会的創造性の高いデザイン・実践することができる。展示して社会にその意義を問うことができる。	0	30	120	20	80	20	80	0	30	120	0	0	0
	ロジック	空間演出デザイン概論Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2	学科概論・空間デザイン概論	前半では初年次教育の導講義として、学科概論を実施。専任教員の専門を知ることを通じて、空間演出デザインという領域の輪郭を理解する。後半は空間コースの領域を知る、空間デザイン概論とし、空間デザインの歴史とその概要を学ぶ講義とする。	空間デザインの歴史と概要を理解し、自らの考えに展開することができる。	30	60	30	60	0	0	30	60	0	10	20
空間演出デザイン概論Ⅱ		講義	1	2	3	4	後期	2	ファッションデザイン・ジュエリーデザイン概論	ファッションデザイン・ジュエリーデザインの歴史を通じ、現代のファッションがいかに形成されてきたのか、というその基本的な考え方を理解する講義とする。(ファッションコースを知る)	ファッションデザインにおける根本問題を哲学的、社会的、デザイン史的に学び、自らの考えに展開することができる。	30	60	30	60	0	0	30	60	0	10	20	
空間演出デザイン概論Ⅲ		講義		2	3	4	後期	2	デザイン史・デザイン論	芸術や建築も背景にしながら、デザイン全般の通史を講義する。通史を概観しつつ、デザインの根本的な問題を捉えるために、空間論・デザイン論などを学ぶ講義。	専門的なデザイン史を学び、空間、ファッション、ジュエリーの歴史的展開を理解して、自分の考えを論じられるようになる。	30	60	30	60	0	0	30	60	0	10	20	
空間演出デザイン論Ⅰ		講義			3	4	前期	2	ソーシャルデザイン論	本学科の学修の目的となるソーシャルデザインを理論として学ぶ。ソーシャルデザイン総論・空間的アプローチとしてローカル・サステナブル・ファッション的アプローチとしてエシカルなどを講義。	ソーシャルデザインの現状・理論を理解し、自らの考えを論じられるようになる。	30	60	30	60	0	0	30	60	0	10	20	
空間演出デザイン論Ⅱ		講義			3	4	後期	2	現代デザイン論	空間・ファッションに限定せず、複雑化した現代のデザインを、社会や近接領域であるアートなどの影響も踏まえて理解するために、理論と実例を講義する。デザインにおける未来構想の分野であるスペキュラティブデザインも概観する。	現代デザインにおける社会の課題を理解し、自らの考えを論じられるようになる。	30	60	30	60	0	0	30	60	0	10	20	
キャリア	ラーニングレラシー	演習	1	2	3	4	前期	2	大学での学びを学ぶ	何を学べば学んだと言えるのかを、コミュニケーションワークやディスカッションをしながら考えていく導入科目。	学科の仲間や教員とコミュニケーションをとることができ、どのように学んでいくべきなのかを自らの考えで語れるようになる。	0	20	40	0	0	0	30	60	20	40	30	60
	キャリア研究Ⅰ	講義	1	2	3	4	後期	2	初年次キャリア(ロールモデル研究)	大学卒業後、職業的自立をはたしていくために、まずは社会を知る、働くということ意識する、そして目標に向けて、自らを変えていく一歩とする、これらを目的とした授業とする。社会で働くリアリティを意識しながら、大学での学びを充実させられるようにする。	社会で働くということをお意識する。社会へと続く学びであることを理解し、自覚を持つことができる。	30	60	20	40	0	0	30	60	0	20	40	
	キャリア研究Ⅱ	講義		2	3	4	前期	2	2年次キャリア(プロフェッショナル研究)	初年次は一般的な理解であったが、2年次は専門にフォーカスしながら、仕事や働くことを理解できるようにする。デザインだけでなく、専門を広く捉えて、各種の仕事を理解し、自らインタビューも行って、進路への意識を高められるようにする。	専門にフォーカスし仕事や働くことを理解しながら、自らの進路について考えることができる。社会時事や企画など汎用性のあるキャリア問題に取り組み答えることができる。	20	40	20	40	0	0	30	60	0	30	60	
	キャリア研究Ⅲ	講義			3	4	前期	2	3年次キャリア(進路へのフォーカス)	4回生6月に内定を獲得する、という目標のもと、3回生でインターンへ行くことを具体的活動の軸として、進路研究・企業研究・自己分析、ポートフォリオ作成などを行う。一般常識試験のための問題集にも取り組み、受験のための準備をする。	進路の方針を決め、インターンにエントリーできる。企業研究やポートフォリオを実践的に制作することができる。	30	60	0	0	0	0	30	60	20	40	20	40
	(キャリア研究Ⅳ)				3	後期			3年次後期キャリア(進路決定と活動準備)	コマ数総量の関係もあって、単独の授業としてではなく、3回生コース専門授業の後半部分に設置する。キャリア研究Ⅳと明記して実施。進路決定・エントリーシート作成・ポートフォリオの作品増設・実技演習など。12月から準備を整え、2月から実践。	進路を決め、1月から就職活動(準備含む)することができる。エントリーシート作成、受験用ポートフォリオ、採用前インターン実習など実践的に活動できる。	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	(インターン実習)				3	4	前期		学科特殊演習	企業の採用形態が、インターンを前提に人材を選別する方向に移行し始めている。目標の企業にインターンに行くことが重要であるが、他企業であったとしても、インターン受験に受かることあるいは、参加して評価を得たことほどの企業においても実績となる。全員参加。	インターン実習に実際に参加し、社会人基礎力を向上させながら、企業の仕事体験や他大学学生とのディスカッションなどに積極的に取り組めるようになる。	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

合計	22	72
----	----	----

ポイント計	1580	1340	1120	1560	1360	1240	1200
比率	16.8%	14.3%	11.9%	16.6%	14.5%	13.2%	12.8%

人材育成目標(学科)

空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとくらせる創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成する。

Table with 2 columns: 創造力 (Creativity) and 人間力 (Humanity). 創造力 includes 探究力, 思考力, 発想・構想力, 表現力. 人間力 includes 行動力, 継続力, コミュニケーション力.

Main curriculum map table with columns: 科目名, 授業種別, 履修学年・学期, 単位 (必修/選択), テーマ, 授業概要, 到達目標, 探究力, 思考力, 発想・構想力, 表現力, 行動力, 継続力, コミュニケーション力. Rows include Fashion Design Basics, Jewelry Design, Fashion Design Practice, and Social Design.

	科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力				
			2	3	4	後期	必修	選択														
領域横断	空間演出デザイン基礎Ⅲ-①/②	演習		2	3	4	後期	2	コラボレーションによるデザイン	①ジュエリー分野におけるデザインとそれを発信する企画を学ぶ。 ②エキシビション分野におけるデザインとそれを発信する企画を学ぶ。 ③エキシビション分野におけるデザインとそれを発信する企画を学ぶ。	①ジュエリー分野におけるデザイン・企画を習得し、コラボレーションを通じて成果を対外的に発表できる。 ②エキシビション分野におけるデザイン・企画を習得し、コラボレーションを通じて成果を対外的に発表できる。	0	0	20	40	30	60	30	60	20	40	
	空間演出デザインⅠ-①	演習			3	4	前期	2	ソーシャルデザイン・ファッション授業(社会実装)	地域アイデンティティを持つローカル・ブランドとの連携によるファッション・ブランド制作。 SOUSSUとの協働を続け、伝統産業を残すには多大な努力と魅力的なデザインが必要なることを学び、社会に発信する。	ローカルブランドデザインを習得し、コラボレーションによる制作・運営を実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	30	60	20	40	
	空間演出デザインⅠ-②	演習			3	4	前期	2	ディスプレイ授業(社会実装)	企業や自治体のソーシャルメッセージをディスプレイ＝空間型コミュニケーションデザインとして制作。 消費刺激に偏らない、ソーシャルデザインの枠組みを活かした授業とする。	ディスプレイデザインを習得し、コラボレーションによる制作・運営を実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	30	60	20	40	
	空間演出デザインⅠ-③	演習			3	4	前期	2	コラボレーションと社会発信	課題解決型デザインをテーマにした学生の作品によるコンペティション。 学科展による社会発信を行う。	課題解決型デザインの思考を理解し、そのためのコンペティション・展覧会が企画・実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	30	60	20	40	
	ジュエリーデザイン研究Ⅰ	演習				4	前期	2	卒業制作・ソーシャル課題探究1	卒業制作のテーマ発見につながる課題を探索する。 フィールドワークや事例研究など課題を意義づける。	研究すべき課題を発見し、それに対する問題のありかを特定し、何をすれば解決と言えるのかを提案できる。	30	60	0	0	20	40	30	60	20	40	
	ジュエリーデザイン研究Ⅱ	演習				4	後期	2	卒業制作・解決の形式探究1	発見した課題を深め、解決へと導く形式の探求を行う。 実験から制作へとより独自性の高いものをデザインする。	課題に対する解決の形式は多数ありえる中で、より社会的創造性の高い解決の形式をデザイン・実践することができる。	30	60	0	0	20	40	30	60	20	40	
	ジュエリーデザイン研究Ⅲ	演習				4	前期	2	卒業制作・ソーシャル課題探究2	卒業制作のテーマ発見につながる課題を探索する。 フィールドワークや事例研究など課題を意義づける。	研究すべき課題を発見し、それに対する問題のありかを特定し、何をすれば解決と言えるのかを提案できる。	30	60	0	0	20	40	30	60	20	40	
	ジュエリーデザイン研究Ⅳ	演習				4	後期	2	卒業制作・解決の形式探究2	発見した課題を深め、解決へと導く形式の探求を行う。 実験から制作へとより独自性の高いものをデザインする。	課題に対する解決の形式は多数ありえる中で、より社会的創造性の高い解決の形式をデザイン・実践することができる。	30	60	0	0	20	40	30	60	20	40	
	空間演出卒業研究	演習				4	前期集中	2	卒業制作・統合1	卒業制作として、独自の課題発見と解決を社会的創造性の高いデザインとして追及し、プレゼンテーションする。	課題発見とその解決を提案としてデザインし、プレゼンテーションすることができる。	30	60	0	0	20	40	30	60	20	40	
	空間演出デザイン研究	講義				4	夏期集中	2	フィールドワーク	フィールドワークを通して体験するまちづくり	フィールドワークを通して物事を観察し、その考察ができるようになる。	0	30	60	20	40	0	30	60	20	40	
	空間演出研究	講義				4	後期	2	卒業制作展	卒業制作展の会場構成・空間・広報を企画・制作。 作品を社会に問う場をつくる。	卒業制作展の企画・制作を行い、卒業制作の意義を社会に問う場をつくることできる。	0	0	20	40	20	40	30	60	20	40	
卒業研究・制作	演習				4	後期集中	4	卒業制作・統合2	卒業制作として、独自の課題発見と解決を社会的創造性の高いデザインとして完成させ、社会にその意義を問う。	卒業制作として独自の課題発見とその解決を社会的創造性の高いデザイン・実践することができる。展示して社会にその意義を問うことができる。	0	30	120	20	80	20	80	30	120	20	40	
ロジック	空間演出デザイン概論Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2	学科概論・空間デザイン概論	前半では初年次教育の導講義として、学科概論を実施。専任教員の専門を知ることを通じて、空間演出デザインという領域の輪郭を理解する。後半は空間コースの領域を知る、空間デザイン概論とし、空間デザインの歴史とその概要を学ぶ講義とする。	空間デザインの歴史と概要を理解し、自らの考えに展開することができる。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20	
	空間演出デザイン概論Ⅱ	講義	1	2	3	4	後期	2	ファッションデザイン・ジュエリーデザイン概論	ファッションデザイン・ジュエリーデザインの歴史を通じ、現代のファッションがいかに形成されてきたのか、というその基本的な考え方を理解する講義とする。(ファッションコースを知る)	ファッションデザインにおける根本問題を哲学的、社会的、デザイン史的に学び、自らの考えに展開することができる。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20	
	空間演出デザイン概論Ⅲ	講義		2	3	4	後期	2	デザイン史・デザイン論	芸術や建築も背景にしながら、デザイン全般の通史を講義する。 通史を概観しつつ、デザインの根本的な問題を捉えるために、空間論・デザイン論などを学ぶ講義。	専門的なデザイン史を学び、空間、ファッション、ジュエリーの歴史的展開を理解して、自分の考えを論じられるようになる。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20	
	空間演出デザイン論Ⅰ	講義			3	4	前期	2	ソーシャルデザイン論	本学科の学修の目的となるソーシャルデザインを理論として学ぶ。 ソーシャルデザイン総論、空間的アプローチとしてローカル・サステナブル・ファッション的アプローチとしてエシカルなどを講義。	ソーシャルデザインの現状・理論を理解し、自らの考えを論じられるようになる。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20	
	空間演出デザイン論Ⅱ	講義			3	4	後期	2	現代デザイン論	空間・ファッションに限らず、複雑化した現代のデザインを、社会や近接領域であるアートなどの影響も踏まえて理解するために、理論と実例を講義する。デザインにおける未来構想の分野であるスペキュラティブデザインも概観する。	現代デザインにおける社会の課題を理解し、自らの考えを論じられるようになる。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20	
キャリア	ラーニングレラシー	演習	1	2	3	4	前期	2	大学での学びを学ぶ	何を学べば学んだと言えるのかを、コミュニケーションワークやディスカッションをしながら考えていく導入科目。	学科の仲間や教員とコミュニケーションをとることができ、どのように学んでいくべきなのかを自らの考えで語れるようになる。	0	20	40	0	0	30	60	20	40	30	60
	キャリア研究Ⅰ	講義	1	2	3	4	後期	2	初年次キャリア(ロールモデル研究)	大学卒業後、職業の自立をはたしていくために、まずは社会を知る、働くということ意識する、そして目標に向けて、自らを変えていく一歩とする、これらを目的とした授業とする。社会で働くリアリティを意識しながら、大学での学びを充実させられるようにする。	社会で働くということをお意識する。社会へと続く学びであることを理解し、自覚を持つことができる。	30	60	20	40	0	0	30	60	20	40	
	キャリア研究Ⅱ	講義		2	3	4	前期	2	2年次キャリア(プロフェッショナル研究)	初年次は一般的な理解であったが、2年次は専門にフォーカスしながら、仕事や働くことを理解できるようにする。デザインだけでなく、専門を広く捉えて、各種の仕事を理解し、自らインタビューも行って、進路への意識を高められるようにする。	専門にフォーカスし仕事や働くことを理解しながら、自らの進路について考えることができる。社会時事や企画など汎用性のあるキャリア問題に取り組み答えることができる。	20	40	20	40	0	0	30	60	20	40	
	キャリア研究Ⅲ	講義			3	4	前期	2	3年次キャリア(進路へのフォーカス)	4年生6月に内定を獲得する、という目標のもと、3年生でインターンへ行くことを具体的活動の軸として、進路研究、企業研究、自己分析、ポートフォリオ作成などを行う。一般常識試験のための問題集にも取り組み、受験のための準備をする。	進路の方針を決め、インターンにエントリーできる。企業研究やポートフォリオを実践的に制作することができる。	30	60	0	0	30	60	20	40	20	40	
	(キャリア研究Ⅳ)				3	後期			3年次後期キャリア(進路決定と活動準備)	コマ数総量の関係もあって、単独の授業としてではなく、3年生コース専門授業の後半部分に設置する。キャリア研究Ⅳと明記して実施。進路決定・エントリーシートの作成・ポートフォリオの作品増設・演技演習など。12月から準備を整え、2月から実践。	進路を決め、1月から就職活動(準備含む)することができる。エントリーシート作成、受験用ポートフォリオ、採用前インターン実習など実践的に活動できる。	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	(インターン実習)				3	4	前期		学科特殊演習	企業の採用形態が、インターンを前提に人材を選別する方向に移行し始めている。目標の企業にインターンに行くことが重要であるが、他企業であったとしても、インターン受験に受かることあるいは、参加して評価を得たことほどの企業においても実績となる。全員参加。	インターン実習に実際に参加し、社会人基礎力を向上させながら、企業の仕事体験や他大学学生とのディスカッションなどに積極的に取り組めるようになる。	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

合計	22	72
----	----	----

ポイント計	1640	1280	1100	1600	1400	1180	1200
比率	17.4%	13.6%	11.7%	17.0%	14.9%	12.6%	12.8%