

科目名	キャリアデザイン1							年度	2026
英語科目名	Career Design 1							学期	通年
学科・学年	マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員	椎原ヨシカズ		教員の実務経験		有	実務経験の職種		マンガ家・イラストレーター	

【科目の目的】

社会人としてのビジネスマナーを身につけながら、自分の考えをしっかりと第三者にプレゼンテーションできるコミュニケーション力を高める。SP（セールスプロモーション）について学び、業界の思考を身につける。

【科目の概要】

社会とネットワークにおけるコミュニケーションについて考察し、その活用力を高めます。

【到達目標】

自身の将来・進路を意識し、目的達成のための手段を考え、実行に移すことができるようになる。基本的なビジネススキルやコミュニケーション能力を身につけ、ビジネス検定3級を取得する。

【授業の注意点】

課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。授業内での作業が基本です。当授業の課題は最低数であり、より高度な技術や真剣に就職を考える生徒には個別で課題を展開します。状況により授業内容が変更になる場合があります。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力
到達目標 A	クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力を身につけ、制作活動に活かせる		クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力を身につける		クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力が不足している
到達目標 B	作品をポートフォリオとしてまとめ、自己ブランディングを行うことができる		自己ブランディングを行うことができ、就職に向けて準備を進める		自己ブランディングを行うことができない
到達目標 C	プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力を身につけ、制作に応用できる		プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力を身につけ、制作に応用できる		プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力が十分ではない
到達目標 D					
到達目標 E					

【教科書】

筆記用具、ノート、PC

【参考資料】

参考書・参考資料等は授業中に指示する。

【成績の評価方法・評価基準】

作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		キャリアデザイン1			年度	2026
英語表記		Career Design 1			学期	通年
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	社会的マナー	マナー力の向上	1 社会人スキルの大切さ (挨拶の重要性)	社会人としての自立のイメージング	3	
2	セールスプロモーション	セールスプロモーション力の向上	1 セールスプロモーションについて	S Pの習得	3	
3	コミュニケーション能力	コミュニケーション能力の向上	1 コミュニケーション力の重要性	コミュニケーション力	3	
4	ブレインストーミング	ブレインストーミング能力の向上	1 ブレインストーミング	ブレインストーミング	3	
5	マーケティングリサーチ	マーケティングリサーチ能力の向上	1 マーケティングリサーチ	マーケティングリサーチ	3	
6	企画制作	企画制作能力の向上	1 企画制作	企画制作	3	
7	プレゼンテーション	プレゼンテーション能力の向上	1 プレゼンテーション	プレゼンテーション準備	3	
8	プレゼンテーション	プレゼンテーション能力の向上	1 プレゼンテーション	プレゼンテーション	3	
9	業界知識	業界知識力の向上	1 業界知識	ゲーム業界、デザイン業界の実情	3	
10	就職活動について	就職活動能力の向上	1 作文とSPI	作文とSPIについて	3	
11	就職活動について	就職活動能力の向上	1 自己分析と自己プロモーション	自己分析と自己プロモーションの大切さ	3	
12	就職活動について	就職活動能力の向上	1 検定対策	ビジネス能力検定ジョブパス3級取得のための対策講座（1）	3	
13	就職活動について	就職活動能力の向上	1 検定対策	ビジネス能力検定ジョブパス3級取得のための対策講座（2）	3	
14	就職活動について	就職活動能力の向上	1 検定対策	ビジネス能力検定ジョブパス3級取得のための対策講座（3）	3	
15	就職活動について	就職活動能力の向上	1 検定対策	ビジネス能力検定ジョブパス3級取得のための対策講座（4）	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等

科目名	キャリアデザイン1						年度	2026	
英語科目名	Career Design 1						学期	通年	
学科・学年	マンガ・アニメーション科 マンガコース 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員	井上篤史	教員の実務経験		有	実務経験の職種		マンガ制作、スクリプトドクター		

【科目の目的】
クリエイターの基礎教養を身につける

【科目の概要】
社会とネットワークにおけるコミュニケーションについて考察し、その活用力を高めます。

【到達目標】
自身の将来・進路を意識し、目的達成のための手段を考え、実行に移すことができるようになる。
基本的なビジネススキルやコミュニケーション能力を身につけ、ビジネス検定3級を取得する。

【授業の注意点】
課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。
授業内での作業が基本です。
当授業の課題は最低数であり、より高度な技術や真剣に就職を考える生徒には個別で課題を展開します。
状況により授業内容が変更になる場合があります。

評価基準＝ルーブリック					
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力
到達目標 A	クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力を身につけ、制作活動に活かせる		クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力を身につける		クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力が不足している
到達目標 B	作品をポートフォリオとしてまとめ、自己ブランディングを行うことができる		自己ブランディングを行うことができ、就職に向けて準備を進める		自己ブランディングを行うことができない
到達目標 C	プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力を身につけ、制作に応用できる		プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力を身につけ、制作に応用できる		プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力が十分ではない
到達目標 D					
到達目標 E					

【教科書】
筆記用具、ノート、PC

【参考資料】
参考書・参考資料等は授業中に指示する。

【成績の評価方法・評価基準】
作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		キャリアデザイン1			年度	2026
英語表記		Career Design 1			学期	通年
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	著作権	著作権知識能力の向上	1 著作権の概要	著作権に関する知識を習得する	3	
5	著作権	著作権知識能力の向上	1 著作権について	著作権に関する知識を習得する	3	
3	著作権	著作権知識能力の向上	1 検定対策	著作権に関する知識を習得する	3	
4	キャリアデザイン	キャリアデザイン力の向上	1 ノートの取り方	グラレコについて	3	
5	キャリアデザイン	キャリアデザイン力の向上	1 キャリアデザイン講義	現代技術の発展について	3	
6	キャリアデザイン	セルフプロデュース能力の向上	1 セルフプロデュースの重要性	現代的リテラシーについて	3	
7	キャリアデザイン	セルフプロデュース能力の向上	1 セルフプロデュースの重要性	SNSの意味について	3	
8	ビジネスマナー	ビジネスマナー能力の向上	1 ビジネスマナーの必要性	仕事の説明書について	3	
9	ビジネスマナー	ビジネスマナー能力の向上	1 ビジネスマナーの必要性	ビジネスマナー基礎	3	
10	ビジネスマナー	ビジネスマナー能力の向上	1 ビジネス検定対策①	ビジネス検定スキル	3	
11	ビジネスマナー	ビジネスマナー能力の向上	1 ビジネス検定対策②	ビジネス検定スキル	3	
12	キャリアデザイン	プレゼンテーション能力の向上	1 プレゼンテーションについて	プレゼンテーションスキル	3	
13	キャリアデザイン	プレゼンテーション能力の向上	1 プレゼンテーションについて	プレゼンテーションスキル	3	
14	キャリアデザイン	プレゼンテーション能力の向上	1 プレゼンテーション演習	プレゼンテーションスキル	3	
15	キャリアデザイン	プレゼンテーション能力の向上	1 プレゼンテーション演習	プレゼンテーションスキル	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等

科目名	キャリアデザイン1							年度	2026
英語科目名	Career Design 1							学期	通年
学科・学年	マンガ・アニメーション科 アニメーションコース 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員	平岡栄一		教員の実務経験	有	実務経験の職種		映像編集		

【科目の目的】

将来の就職活動に向けて、文章能力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力を強化します。自分の方向性を探りながら業界を研究し、就活に向けて履歴書を書きます。

【科目の概要】

社会とネットワークにおけるコミュニケーションについて考察し、その活用力を高めます。

【到達目標】

自分の思いやアイデアを文章やコミュニケーションによって、相手に分かるように伝えることができるようにする。文章が明瞭で、誤字脱字が少なく、相手に分かりやすい文章が書ける。自分の将来の方向性を探るために業界研究を行い、就職活動のための履歴書を書き上げる。

【授業の注意点】

遅刻、欠席をしないようにしましょう。出席率75%に到達しない場合は不合格になります。課題の締め切りは守りましょう。忘れ物をしないようにしましょう。メモをとりましょう。前期10週3コマ 後期10週3コマ 計60コマとする。授業理解度・課題制作の進捗状況により授業内容を変更・入れ替えることがあります。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力
到達目標 A	クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力を身につけ、制作活動に活かせる		クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力を身につける		クリエイティブな問題解決能力を持ち、柔軟に対応する能力が不足している
到達目標 B	作品をポートフォリオとしてまとめ、自己ブランディングを行うことができる		自己ブランディングを行うことができ、就職に向けて準備を進める		自己ブランディングを行うことができない
到達目標 C	プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力を身につけ、制作に応用できる		プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力を身につけ、制作に応用できる		プロジェクトの進行状況を把握、タスクを効率的に遂行する能力が十分ではない
到達目標 D					
到達目標 E					

【教科書】

参考書・参考資料等は授業中に指示する

【参考資料】

特になし

【成績の評価方法・評価基準】

授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。授業理解度・課題制作の進捗状況により授業内容を変更・入れ替えることがある。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		キャリアデザイン1			年度	2026		
英語表記		Career Design 1			学期	通年		
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価		
1	業界ビジョン	業界の仕組みを理解し、今後の学習目標を明確	1 スライドの使用法	学習目標を設定できる	3			
2	SNSリテラシー	コミュニケーションのルールとマナーを理解する	1 SPを学ぶ	コミュニケーションマナーとスキルの理解			3	
3	業界研究	業界の仕組みを理解する	1 マーケティング	アニメ業界の仕組みを理解する				
4	業界業種研究	業界業種を理解し、今後のビジョンを明確させる	1 業界業種講座	業種を理解し目指す業種を設定できる	3			
5	webポートフォリオの制作	就職活動を円滑に行うためのツールを活用	1 有用なツール、ソフト	就職活動に役立つツールを取得できる			3	
6	スプレッドシートの使い方	ICTリテラシーを身につけるため、ビジネスツールとして使用されるスプレッドシートの基礎を学ぶ	1 スプレッドシートの効果的な使い方	スプレッドシートを扱える				
7	アニメ業界用語解説	業界の用語を把握し、制作の各工程を理解する	1 業界用語講座	業界用語と制作工程を把握する	3			
8	企業研究	企業研究を通じて業界の情報を得て、今後の就職活動に活用する	1 企業研究	企業研究を自ら行える			3	
9	カメラワークの基礎	カメラワークと映像制作の基礎知識を知る	1 プレゼンテーション準備	企画をプレゼンテーションできる				
10	修了制作企画書作成	企画力と構想力を鍛え、プレゼンに通じてコミュニケーション力を鍛える	1 プレゼンテーション実践	プレゼン力とコミュニケーション力基礎を身につける	3			
11	修了制作企画書作成	企画力と構想力を鍛え、プレゼンに通じてコミュニケーション力を鍛える	1 グループ討論	グループ討議で合意形成できる			3	
12	修了企画制作	制作を通して、制作手法とプロセスを理解する	1 業界について学ぶ	業界勢力図を把握する				
13	修了企画制作	制作を通して、制作手法とプロセスを理解する	1 制作のプロセス	アニメ制作プロセスを理解する	3			
14	修了企画制作	制作を通して、制作手法とプロセスを理解する	1 制作手法について	アニメ制作手法を振り返り見直すことから学ぶ			3	
15	履歴書の作成	履歴書の書き方を習得、文章力を鍛える	1 履歴書を書く	履歴書の書き方をつかむ				

評価方法：1.小テスト、2.パフォーマンス評価、3.その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等