

科目名	キャリアデザイン2							年度	2026
英語科目名	career design2							学期	通年
学科・学年	マンガ・アニメーション科 2年次	選	選	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員	平岡栄一／椎原ヨシカズ／井上篤史		教員の実務経験		有	実務経験の職種	映像編集／マンガ家／スクリーンライター		
【科目の目的】 柔軟かつ適応できるスキルを養い、新しい機会に敏感に対応できるようになる。									
【科目の概要】 企業への就労やインターンシップ、ネットコミュニケーション等で役立つ知識やマナーを学びます。									
【到達目標】 将来の職業に向けて目標を設定するための基本的なスキルを身につけることを目指します。									
【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。									
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	メール、チャット、ビデオ会議などのコミュニケーションツールを適切に使用できる能力がある。		メール、チャット、ビデオ会議などのコミュニケーションツールを使用できる能力がある。				コミュニケーションツールを適切に使用できない。		
到達目標 B	専門的な用語や敬称が適切に使用され、ビジネス環境にふさわしい言葉遣いがなされている。		ビジネス環境にふさわしい言葉遣いを意識できている。				ビジネス環境にふさわしい言葉遣いを意識できない。		
到達目標 C	設定されたスケジュールに合わせて適切な進展が見られる。		設定されたスケジュールに合わせて進展が見られる。				設定されたスケジュールに合わせて進展が見られない。		
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】 特になし									
【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2			年度	2026
英語表記		career design2			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	ビジネスマナー	現場で役立つ 社会人マナーを学びます	1 ビジネスマナー	社会での適応能力を養います。	3	
2	ビジネスマナー	現場で役立つ 社会人マナーを学びます	1 ビジネスマナー	社会での適応能力を養います。	3	
3	ビジネスマナー	現場で役立つ 社会人マナーを学びます	1 ビジネスマナー	社会での適応能力を養います。	3	
4	ビジネスマナー	現場で役立つ 社会人マナーを学びます	1 ビジネスマナー	社会での適応能力を養います。	3	
5	ビジネスマナー	現場で役立つ 社会人マナーを学びます	1 ビジネスマナー	社会での適応能力を養います。	3	
6	企画	企画制作	1 卒業制作企画	企画制作能力を養います。	3	
7	企画	企画制作	1 卒業制作企画	企画制作能力を養います。	3	
8	企画	企画制作	1 卒業制作企画	企画制作能力を養います。	3	
9	企画	企画制作	1 卒業制作企画	企画制作能力を養います。	3	
10	企画	企画制作	1 卒業制作企画	企画制作能力を養います。	3	
11	企画	企画制作	1 卒業制作企画	企画制作能力を養います。	3	
12	企画	企画制作	1 卒業制作企画	企画制作能力を養います。	3	
13	企画	企画プレゼンテーション	1 卒業制作企画	企画制作能力を養います。	3	
14	企画	オンラインミーティング の使い方	1 卒業制作企画	企画制作能力を養います。	3	
15	発表と講評	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	企画制作能力を養います。	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