

科目名	キャリアデザイン3							年度	2026
英語科目名	Career Design 3							学期	後期
学科・学年	CG映像科 3年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	栗原、関野、堀尾	教員の実務経験		有	実務経験の職種		画家、CGデザイナー		
<b>【科目の目的】</b> この科目は、就職活動を通じて社会人になるための心構えやマナーを身につけることを目的とする。なるべく多くのCG業界の企業に目を向け、企業研究するとともに、それを通じて自らの進路の可能性を広げる。又、CG業界は主にチームによる制作の場であることを理解し、プレゼンテーション練習、面接練習を通してコミュニケーション力の向上を図る。									
<b>【科目の概要】</b> 業界研究、自己分析などをさらに進め、キャリアパスの構築を行います。企業を招いて業界セミナーを実施する場合もあります。(キャリアデザイン3、デジタル演習11、デジタル演習12は続きの授業となります。) 									
<b>【到達目標】</b> 各々の状況に合わせた、就職活動並びに、ポートフォリオ制作を行う									
<b>【授業の注意点】</b> 実際の就職活動を意識して、原則、遅刻・欠席は認めない。 各自に就職活動状況スプレッドシートを配布し、就活状況を記入。その内容を元に面談を行っていくため、学生自身で都度更新する必要がある。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A 「企業研究」	能動的に学内外の説明会参加や企業調査を行い、自分の就活軸を明確に持つことができる。		教員に促され、学内外の説明会参加や企業調査を行い、自分の就活軸を持つことができる。		説明会参加、企業調査ができず、就活軸が見いだせない。				
到達目標 B 「作品集の完成度」	web・PDFポートフォリオ、デモリールなど就活に必要な作品集が完成し、どのような形式でも応募に対応することができる。		web・PDFポートフォリオ、デモリールなど就活に必要な作品集のいずれかが完成し、一部の企業の応募に対応できる。		web・PDFポートフォリオ、デモリールなど就活に必要な作品集が完成せず、業界での求人応募ができない。				
到達目標 C 「自己分析、履歴書、面接」	履歴書講座や面接練習をもとに自己分析を行い、自主的に履歴書やESの作成ができる。面接練習や授業内の面談で、自身の考えを文章や言葉で表現することができる。		履歴書講座や面接練習をもとに自己分析を行い、履歴書やESの作成ができる。面接練習や授業内の面談で、担当教員に促されて自身の考えを文章や言葉で表現することができる。		履歴書講座や面接練習をもとに自己分析を行い、履歴書やESに着手し始める。面接練習や授業内の面談で、自身の考えを文章や言葉で表現することができない。				
到達目標 D 「報連相」	企業受験に関する相談を自ら担当教員に報連相することができる。		企業受験に関する相談を担当教員に報連相することができる。		企業受験に関する相談を担当教員に報連相できない。				
到達目標 E 「企業受験・内定」	希望の企業に内定を得る。または、書類が通過し、面接経験がある。10社以上の企業受験が出来た。		書類が通過し、面接経験がある。5社以上の企業受験が出来た。		書類が通過しない。あるいは企業受験まで準備が到達しない。				
<b>【教科書】</b> 必要な資料は、都度classroomで配信する。									
<b>【参考資料】</b> 									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 平常点 50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※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3			年度	2026	
英語表記		Career Design 3			学期	後期	
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	企業研究①	企業研究の方法を確認する	1 CGプロダクション年鑑	求人情報を自ら探すことができる	1		
			2 様々な求人検索サイト	職種や志望業界に応じて検索手段を選択できる			
			3 学校独自の求人	自身で新たな求人検索方法を模索できる			
2	企業研究②	主なCG業界を理解する	1 ゲーム業界	パブリッシャーとデベロッパーの違いを理解できる	1		
			2 アニメ業界	スペシャリストとゼネラリストの違いを理解できる			
			3 映像業界	分野の違いを理解できる			
3	企業研究③	その他のCG系就職先を理解する	1 ポストプロダクション	各業界でのCGの役割を理解する	1		
			2 TV系	各業界で求められるスキルを理解する			
			3 建築CG、広告など	選考方法や応募方法を理解する			
4	企業研究④	会社の雇用形態や規模を知る	1 雇用形態の違い	正社員、契約社員、業務委託などの違いを知る	1		
			2 企業概要	事業内容や理念を理解する			
			3 規模	大手企業と中小企業の違いを知る			
5	企業研究⑤⑥⑦	学内外の説明会参加企業を調べる	1 応募する企業リストを作成する	自分の希望企業を決定する	1		
応募条件、詳細を調べる							
応募準備を始める							
6			1 応募に向け、履歴書などの応募書類を準備する	履歴書・ES・課題を確認する	1		
履歴書作成のための自己分析を行う							
7				履歴書、自己PR、エントリーシートの作成を行う			1
8				webポートフォリオ、デモリール、PDFポートフォリオなどの更新、ブラッシュアップを行う			1
9	応募準備	応募する企業に合わせて、作品集を準備する	1 webポートフォリオ、デモリール、PDFポートフォリオなどの更新、ブラッシュアップを行う。また、どのような形態でも応募に対応できるように上記3種類を制作する。	PDFポートフォリオの更新、ブラッシュアップを行う。必要に応じて印刷する。	1		
10				デモリールの作成、更新、ブラッシュアップを行う。			
11				履歴書などの応募書類のチェックを行う			1
12	作品集のチェックを行う						
13	受験企業リストのチェックと相談を行う						
14	個別相談	今後の方針を確認し、具体的なアドバイスを個別に行う。	1 個別相談。別相談者以外は、引き続き、応募に関する準備や作品制作、企業課題などを行う作業時間とする。	受験企業の傾向と対策を相談する	1		
				メールや電話などの企業との対応を確認する			
				説明会参加の注意事項を確認する			
15				web面接の注意事項を確認する	1		
				対面面接、企業訪問時の注意事項を確認する			
				最終面接の注意事項を確認する			
				面接シュミレーション：自己PRを確認する	1		
				面接シュミレーション：キャリアプランを確認する			
				面接シュミレーション：企業への質問を確認する			
				受験後の対策を相談する	1		
				今後の受験企業の方針を相談する			
				内定承諾書など、企業提出書類を確認する			

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