

科目名	ビジネス教養A						年度	2026	
英語科目名	Business Literacy A						学期	前期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義+演習
担当教員	鈴木大樹		教員の実務経験	有	実務経験の職種	VFXデザイナー			
【科目の目的】 ・描画力や創作力を元とする各業界の業務内容について理解する ・自身がどの業界のどのような職業に就きたいか指針を立てる ・これによって適切にコースを選択することができる									
【科目の概要】 絵に関する仕事は様々な異なる業界で数多くの職業が存在する。その内容について理解し、自身の進路選択に関する基礎知識を学ぶ。また、他の授業と連携し、その知識を踏まえて自身の制作をブラッシュアップする場合がある									
【到達目標】 A. アニメーション業界の職業や業務内容を理解する B. ゲーム業界やその他イラスト・マンガ業界の業務内容を理解する C. 各業務の特性を捉え、自身の個性や将来の希望と照らし合わせた記録をつける									
【授業の注意点】 シラバスについて修正がある場合は授業開始時に連絡する。リモートによる授業を実施するタイミングは急遽変更となる場合がある。授業の各回は入れ替えたり、回数を調整する場合がある。早めに目標を達成した場合は制作実習の時間に割り当てる。また、他の授業と連携する場合、評価はその授業の設定に準ずる									
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	該当業界の全ての職業について理解している	該当業界の多くの職業について理解している	該当業界の半分程度の職業について理解している	該当業界の半分以下の職業について理解している	該当業界のほとんどの職業について理解していない				
到達目標 B	該当業界の全ての職業について理解している	該当業界の多くの職業について理解している	該当業界の半分程度の職業について理解している	該当業界の半分以下の職業について理解している	該当業界のほとんどの職業について理解していない				
到達目標 C	全ての業務内容について理解し、自身の将来性を含んだ具体的な言葉で記録することができる	多くの業務内容について理解し、自身の将来性を含んだ具体的な言葉で記録することができる	半分程度の業務内容について理解し、自身の将来性を含んだ具体的な言葉で記録することができる	半分以下の業務内容について理解し、自身の将来性を含んだ具体的な言葉で記録することができる	業務内容についてほとんど理解していない。または具体的な記録をつけることができない				
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やその他提出物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。									
※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A			年度	2026
英語表記		Career Design A			学期	前期
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	アニメ業界構造理解	アニメ業界の構造を理解する	1 アニメ業界の構造	アニメ業界の構造を理解している	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
2	アニメ業界アニメーター	アニメーターの業務内容を理解する	1 アニメーターの業務内容	アニメーターなどの業務内容を理解している	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
3	アニメ業界背景美術	背景美術の業務内容を理解する	1 背景美術の業務内容	背景美術などの業務内容を理解している	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
4	アニメ業界撮影・編集	撮影・編集の業務内容を理解する	1 撮影・編集の業務内容	撮影・編集などの業務内容を理解している	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
5	アニメ業界その他	その他(制作進行など)の業務内容を理解する	1 その他の業務内容	その他(制作進行など)の業務内容を理解している	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
6	ゲーム業界構造理解	ゲーム業界の構造を理解する	1 ゲーム業界の構造	ゲーム業界などの構造を理解している	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
7	ゲーム業界アーティスト	アーティストの業務内容を理解する	1 アーティストの業務内容	アーティストなどの業務内容を理解している	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
8	ゲーム業界その他	その他(UIデザイナーなど)の業務内容を理解する	1 その他の業務内容	その他(UIデザイナーなど)の業務内容を理解している	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
9	マンガ(出版)業界構造理解	マンガ(出版)業界の構造を理解する	1 マンガ業界の構造	マンガ(出版)業界などの構造を理解している	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
10	マンガ(出版)業界マンガ家	マンガ家の業務内容を理解する	1 マンガ業界の構造	マンガ(出版)業界の構造を理解している	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
11	各業界クリエイター講義	各業界のクリエイターから業務の注意点やキャリアデザインについての講義を受ける	1 クリエイターのキャリアデザイン	各クリエイターの講義を通じて自身の進路選択を明確にする	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
12	各業界クリエイター講義	各業界のクリエイターから業務の注意点やキャリアデザインについての講義を受ける	1 クリエイターのキャリアデザイン	各クリエイターの講義を通じて自身の進路選択を明確にする	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
13	各業界クリエイター講義	各業界のクリエイターから業務の注意点やキャリアデザインについての講義を受ける	1 クリエイターのキャリアデザイン	各クリエイターの講義を通じて自身の進路選択を明確にする	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
14	各業界クリエイター講義	各業界のクリエイターから業務の注意点やキャリアデザインについての講義を受ける	1 クリエイターのキャリアデザイン	各クリエイターの講義を通じて自身の進路選択を明確にする	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
15	各業界クリエイター講義	各業界のクリエイターから業務の注意点やキャリアデザインについての講義を受ける	1 クリエイターのキャリアデザイン	各クリエイターの講義を通じて自身の進路選択を明確にする	3	
			2 制作物への反映	業界研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		

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