

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デッサン	アニメーション学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		澁谷 寧音
授 業 の 概 要			
1. 鉛筆デッサンの基礎を学ぶ 2. 幾何形石膏をデッサンする 3. 素材別のモチーフをデッサンする			
授業終了時の到達目標			
1. 鉛筆や消しゴムなどの道具の使い方を理解する・紙の扱い方を理解する 2. 明暗表現・質感表現ができ、立体的に描くことができるようになる 3. バランスよく描くことができ、自分らしく作品を制作することができる			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業時間内に完成しなかった場合には自主的に完成させる			
回	テ ー マ	内 容	
1	授業概要の説明	自己紹介、授業概要の説明、今後の授業の流れ・スケジュール説明、画材や必要なものについて連絡	
2	鉛筆の使い方	1) 鉛筆の削り方、持ち方、面の塗り方、線の引き方 2) 消しゴム、練り消しゴムの使い方	
3～7	基本の形の描き方	基本の石膏デッサン（円柱、球、円錐、立方体） 1) 楕円（正円）の描き方、形取りの練習 2) 立方体の描き方 3) 円柱の描き方球の描き方 4) 球の描き方	
8～20	素材の質感の描き分け	単一の静物デッサン（青果、ガラス、布、金属、手、好きなものを描く）	
21～28	写実的な鉛筆画	写真をもとにした鉛筆画（動物、風景）	
29～30	時間を意識した制作	制限時間を設けて課題に取り組む	
教科書・教材		評価基準	評価率
・デッサンの基本 ・随時参考資料を提示または配布		提出物 実習・実技評価	80.0% 20.0%
			その他

授業形態

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
クロッキー I	アニメーション学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		武市 理恵
授 業 の 概 要			
1. 短時間のモデル描写 2. 写真または動画を利用した描画トレーニング			
授業終了時の到達目標			
1. 静物・動物の特徴を捉えて描くことができる 2. 生き生きとした人物の雰囲気をつかんで描くことができる			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
日常生活にクロッキーを取り入れる			
回	テ ー マ	内 容	
1～2	クロッキーの基本	・鉛筆の持ち方、筆圧、いろいろな描き方、線の種類を知る ・手を描く・果物を描く・植物を描く ・食べ物を描く	
3～10	身の回りのものや風景を描く	・テーブルメジャーを描く ・旅行鞆、スーツケースを描く ・ビッグベン、エッフェル塔を描く	
11～15	動物を描く	・猫と犬の特徴をつかんで描く ・顔のパーツ（目、鼻、口） ・毛の表情を描く	
16～25	人物を描く	・顔のパーツ（目、鼻、口） ・年齢別・人種別の特徴をつかんで描く ・全身を描く	
26～30	風景と人物、動物の組み合わせ	・人物と動物、風景を描く ・ジェスチャーを描く	
教科書・教材		評価基準	評価率
特になし		提出物・作品評価	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
キャラクターデザインⅠ	アニメーション学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		澁谷 寧音
授 業 の 概 要			
1. キャラクターデッサン基礎の理解 2. 課題プリントでの練習			
授業終了時の到達目標			
ゲームコンテンツ及びポートフォリオ内で使用する男女キャラクターの全身の立ち絵が描ける			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
自己学習における講義内容の反復練習			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 2	イントロダクション 自己紹介／授業の概要説明 業界について	授業概要とスケジュール説明 ゲーム業界概要（求められる人材像について） 次回持参物説明	
3～ 6	2～3頭身のキャラクター	デフォルメされたキャラクターのバランスを学ぶ	
7～ 10	4～5頭身のキャラクター	シンプルな素体で人体のバランスを学ぶ	
11～ 14	7～8頭身のキャラクター	実際の人物に近い人体のバランスを学ぶ	
15～ 16	様々な人物の描き分け	年齢、性別、体形の違いを表現する	
17～ 19	オリジナルのキャラクターデザイン	人物のキャラクターを考えて、キャラクターデザインを行う	
20～ 23	人間以外のデザイン	・動物や植物の構造を学ぶ ・架空の生き物のデザインを学ぶ	
24～ 26	人間以外のキャラクターデザイン	人間以外のキャラクターを考えて、キャラクターデザインを行う	
27～ 30	テーマに合わせたキャラクターデザイン	テーマの要素を分析し、デザインに反映させる	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルプリント「人物キャラの描き分け」 アニメ私塾流最速でなんでも描けるようになるキャラ作画の技術		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%
			【準備学習】 前回の実習内容を振り返り、次回の授業に備えよう

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
背景パース	アニメーション学科／1年	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）	必須		大東 優也
授 業 の 概 要			
背景イラストの描き方・パースを学ぶ			
授業終了時の到達目標			
・ CLIP STUDIOの機能を学ぶ ・ 「パース」を理解する ・ アニメで使用される背景の描き方を学ぶ			
実務経験有無	実務経験内容		
有	・ TVアニメ「HINOMARU！」原作・原画担当 ・ 伝承アニメ「お松?権現」キャラクターデザイン担当		
時間外に必要な学修			
回	テ ー マ	内 容	
1	アニメ・イラストにおける「背景」とは	アニメやイラストにおける「背景」の役割を学ぶ	
2	「パース」とは	「一点透視図法」等の、様々な透視図法を使って図形を描いてみる	
3～15	「パース定規機能」を使う	CLIP STUDIOの「パース定規」機能を使い、イラストを描く	
16～30	アニメの背景イラストを描く	アニメで使用される様々な背景を描く ・ 海などの自然物・建物など	
教科書・教材		評価基準	評価率
CLIP STUDIO PAINT		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタル作画	アニメーション学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）	必須		海老名 智一
授 業 の 概 要			
clipstudioでデジタル作画を行う。 アニメーションの基礎を学ぶ。（図形やキャラクター、エフェクトなどのアニメーション制作）			
授業終了時の到達目標			
基本的なアニメーション制作方法を習得し、アニメーション制作に関心を持つ。 動きの観察・理解の重要性を学び、作画技術を向上させる。			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
課題（講義時間内に終わらなかった場合）			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 6	クリンナップ	環境設定 クリンナップ(パスツール使用)	
7～ 10	物体の性質と動き 人体の動き	図形などのアニメーション作画 目パチ、口パク、あごパクの作画 パンチの作画 ふり向きの作画	
11～ 12	エフェクトの作画	炎や雷などのエフェクト作画	
13～ 14	カメラワーク、キーフレーム	カメラワークやキーフレームを用いた作画	
15～ 16	人体の動き	歩きの作画	
17～ 35	作画練習	キャラクターの動きの作画練習	
36～ 45	動画作成	テーマに沿った動画作成 簡単なキャラ設定画、絵コンテ、原画作成	
46～ 60	クリンナップ(習熟度に合わせて テーマ変更の可能性あり)	・クリンナップ ・1年の習熟度によって、講義内容を作画に変更	
教科書・教材		評価基準	評価率
CLIP STUDIO PAINT Adobe Photoshop		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
アニメーション基礎		アニメーション学科／1年	2026／前期	講義
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）		必須		黒田 洋平
授 業 の 概 要				
アニメーション制作において必要な知識を学ぶ live2Dの仕組みについて学ぶ				
授業終了時の到達目標				
アニメーション制作の流れを理解できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アニメ企業5年勤務、制作工程における業務行程を理解		
時間外に必要な学修				
アニメーションのメイキング動画や記事に目を通して見識を深める。				
回	テ ー マ		内 容	
1	導入 live2d cubismのインストール、ログイン		授業概要の説明。live2d cubismのインストールとログイン。	
2	アニメーションの基本1「プロット」「脚本」「本読み」		アニメーションが出来るまで 企画営業から脚本の打ち合わせの流れなどを解説	
3	アニメーション基礎2「座組み」「美設」		「美術設定」を作るための準備 アニメーション部署各セクションの解説	
4	アニメーション基礎3「キャラ設」「コンテ打」		キャラ設定を作るための打ち合わせ 絵コンテ作成のための打ち合わせや注意点について	
5	アニメーション基礎4「色打ち」「撮打ち」		キャラクターの色味についての初期設定について 3Dなどの特殊演出について	
6	アニメーション基礎5「絵コンテ作業」「コンテチェック」		絵コンテ制作作業について 絵コンテチェックについて（監督、クライアント、その他）	
7	アニメーション基礎6「演打ち」「コンテ撮」		演出打ち合わせについて コンテ撮作業について	
8	アニメーション基礎7「カッティング」「アフレコ」		カッティング編集について アフレコについて	
9	アニメーション基礎8「作打ち」「作監打ち」「総作監打ち」		各作画打ち合わせについて	
10	確認テスト1「アニメ制作の初動」		第1回～9回理解度チェック	
11～12	アニメーション基礎9「L.0（レイアウト）」作業		第一原画レイアウト作業について	
13～14	アニメーション基礎10「L.0演出チェック」		第一原画レイアウトの演出チェックについて	
15	アニメーション基礎11「L.0作監・総作監チェック」「L.0監督チェック」		第一原画レイアウトの作画監督、総作画監督、監督チェックについて	

回	テ　　マ	内　　　　　　容		
16	アニメーション基礎12「原画作業」 「原画演出チェック」「原画作監、 総作監チェック」「色指定」	第二原画の作画作業とチェック作業について		
17	アニメーション基礎13「動画中割作 業」「動画検査」	原画作業後の動画中割作業と動画検査の作業について		
18	アニメーション基礎14「仕上げ」 「仕上げ検査」	動画終了後の仕上げ作業について		
19	アニメーション基礎15「撮入れ」 「撮出し」	撮影部門へのデータの送付について		
20	確認テスト2「作画・仕上げ作業の 流れ」	第11回～19回理解度チェック		
21	アニメーション基礎16「編集入れ」 「ラッシュチェック」	撮影データの編集入れについて 編集データのチェックについて		
22	アニメーション基礎17「リテイク作 業」	ラッシュ後の作画リテイク作業について リテイク内容の種類解説		
23	アニメーション基礎18「V編集」	最終工程V編集について		
24～ 25	live2d cubism	live2d cubismのインストール、解説		
26～ 27	live2d cubism Photoshopとの連動	Photoshopでの素材作り、レイヤー分けについて		
28～ 29	復習・まとめ	アニメーション制作の振り返り、復習・まとめ		
30	確認テスト3「アニメーション制作 とlive2d」	1～29回までの確認テスト		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
アニメーションの基礎知識大百科		確認テスト1 確認テスト2 確認テスト3	30.0% 30.0% 40.0%	

作成者:海老名 智一

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
アニメ作画基礎	アニメーション学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		海老名 智一
授 業 の 概 要			
clipstudioでデジタル作画を行う。 写真から動きをイメージして、作画する。			
授業終了時の到達目標			
様々な動きをイメージし、作画できるようになる。 どのような絵コンテの指示にも対応できるようになる。			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
課題（講義時間内に終わらなかった場合）			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 15	写真から原画を作画 習熟度に合わせてテーマ変更の可能性あり	・ 写真から人物や物の動きをイメージして作画 ・ 原画から動画作成（中割） ・ 習熟度に合わせて背景と人物や物が影響する写真など題材の難易度を変更	
16～ 30	写真から原画を作画2 習熟度に合わせてテーマ変更の可能性あり	・ 写真から人物や物の動きをイメージして作画 ・ 原画から動画作成（中割） ・ 習熟度に合わせて背景と人物や物が影響する写真など題材の難易度を変更	
教科書・教材		評価基準	評価率
CLIP STUDIO PAINT Adobe Photoshop		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
クロッキーⅡ	アニメーション学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		武市 理恵
授 業 の 概 要			
基礎的な造形表現の習得。 質感の描き分け 人体についての研究、描写			
授業終了時の到達目標			
基礎的な造形表現の習得。 質感の描き分け 人体についての研究、描写			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
回	テ ー マ	内 容	
1～5	パブリカを描く	・五角形？六角形？になっている ・表面のツヤ感を表現する ・黄色と赤の色の違いを描き分ける	
6～10	手を描く	・シワや血管の浮き、毛穴などを細かく描写する ・黒くなりすぎないように描く ・指と手のひらのバランスに気をつける	
11～15	子猫を描く	・顔の表情 ・目の大きさ、輝きの表現 ・毛の流れと明暗	
16～20	ビニール袋	・ビニールの質感を描く ・水滴を丁寧に描く ・光の表現を美しく描く	
21～25	鴨の親子を描く	・顔のバランス ・羽の流れに沿って描く ・水面の表現に気を配る	
26～30	海辺の風景	・明暗と遠近感を出す ・四辺をやや暗めに書く ・鳥、左のタイヤ、島を真っ黒に近い色で描く	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		作品評価	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
キャラクターデザインⅡ	アニメーション学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		澁谷 寧音
授 業 の 概 要			
1. キャラクターデッサン基礎の理解 2. 課題プリントでの練習			
授業終了時の到達目標			
ポートフォリオ内で使用する男女キャラクターの全身の立ち絵が描ける			
実務経験有無			
実務経験内容			
時間外に必要な学修			
自己学習における講義内容の反復練習			
回	テ ー マ	内 容	
1～6	7～8頭身のキャラクター	実際の人物に近い頭身で体の構造を学ぶ	
7～12	人物クロッキー（シルエットを意識する）	クロッキーに取り組み、さまざまなポージングを練習する ・大まかな図形として、人物をシルエットで捉える	
13～18	人物クロッキー（構造を意識する）	クロッキーに取り組み、さまざまなポージングを練習する ・体のつくりを意識し、大まかな骨格で人体を描く	
19～24	人物クロッキー（線を意識する）	クロッキーに取り組み、さまざまなポージングを練習する ・線を取捨選択し、整った線画の状態を描く	
25～30	イラスト調の絵柄でキャラクターを描く	できるだけ正確に模写を行い、イラストらしいバランスを身に着ける 流通しているアニメのキャラクターに絵柄を寄せて、キャラクターを描く 合わせて、衣服や髪型の描き方の練習する	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルプリント「人物キャラの描き分け」 アニメ私塾流最速でなんでも描けるようになるキャラ作画の技術		課題・レポート	100.0%
			【準備学習】 前回の実習内容を振り返り、次回の授業に備える

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
レイアウト演習		アニメーション学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		西谷 美香
授 業 の 概 要				
背景パースの表現技法の取得 構図の基礎や種類を学びレイアウトに活かす				
授業終了時の到達目標				
・ 透視図法を理解し、屋内や建物・自然物などの背景が描ける ・ 描きたい構図に合わせてキャラクターや背景が描ける				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ	内 容		
1～ 2	「背景」を描く練習	写真の模写やパースを用いず人物の後ろに遠近感を意識しながら簡単な背景を描く練習		
3～ 4	「パース」の基礎1	パース（透視図法）の説明と練習 まずは一点透視から練習する		
5～ 8	「パース」の基礎2	二点透視での背景の描き方の説明と練習		
9～ 12	「パース」の基礎3	三点透視での背景の描き方の説明と練習		
13～ 18	背景と人物を描く練習	パースを用いて背景を描き、そこにキャラクターを自然な遠近感や比率で配置して描く練習をする		
19～ 20	構図とレイアウトを学ぶ	いくつかの構図の具体例を紹介 絵の印象を変える配置を学び、練習する		
21～ 30	テーマを設定したキャラと背景を描く	シチュエーションを設定してキャラの表情やポーズ、背景などを描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書:なし 教材：自作プリント、CLIP STUDIO PAINT		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
修了制作		アニメーション学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）		必須		黒田 洋平
授 業 の 概 要				
修了制作の作成および確認 プレゼンテーションと添削				
授業終了時の到達目標				
学びフェスティバル2027 で展示する修了制作作品を完成させる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アニメ企業5年勤務、制作工程における業務行程を理解		
時間外に必要な学修				
授業内に終わらなかった各工程の作業 作品制作のための必要資料や写真の収集 チームメイトとの打ち合わせなど				
回	テ ー マ		内 容	
1	制作グループ決め		制作チームを決定する 担当箇所作業量が偏らないように要調整	
2～ 3	初期プロット作成		大まかな世界観や登場キャラクター、ストーリーなどを決める プレゼン資料にまとめる	
4	初期プロット表提出		世界観や尺などについての箇条書き文章、ラフ絵を提出	
5～ 6	キャラクター表・美術背景設定ラフ作成		登場人物たちのキャラクターデザインをラフで決める 背景美術の設定をラフで決める	
7	グループ内ディスカッション「キャラクター表・美術チェック」		キャラクターデザイン表と背景設定をグループ内共有 修正箇所と追加箇所の話し合い	
8～ 9	絵コンテ打ち合わせ		全カットを決めるための打ち合わせ 全てのカットの構図等を決める	
10～ 12	絵コンテ作画作業		コンテ打ち合わせ内容を基に絵コンテの作画開始	
13	作画打ち合わせ		コンテを基に作画する内容の打ち合わせ グループ内でパート決めなど	
14～ 19	第一原画L0作業開始		原画の元となるラフ画を作画開始	
20	中間発表1 L0提出 L0演出チェック		中間発表1 L0の構図、演出意図、作画の方向性などをグループ内で仕上がりを見せあって確認後、クラスルームに提出	
21	L0リテイク期間		中間発表2→L0チェック→リテイク期間	
22～ 35	原画・動画作業		L0内容を基に原画のクリンナップ作業開始	

回	テ　　マ	内　　　　　　容		
36	中間発表2	現時点での原画作業の進捗状況の発表		
37～ 45	原画修正作業	仕上げ前にキャラの顔の崩れや線の乱れ、動きのカクつきなどを修正		
46～ 50	仕上げ作業	クリンナップされた動画にデジタルペイントで色付け		
51～ 52	編集作業1繋ぎ	色付きのカットをアプリの編集でつなぐ		
53～ 54	編集作業2音響	BGMや効果音などの挿入作業		
55～ 59	最終発表準備	修了制作の最終発表の準備		
60	修了制作最終発表・上映会	完成作品の上映、プレゼンテーション、質疑応答 完成データの提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIO PAINT		中間発表1	10.0%	
Adobe Photoshop		中間発表2	10.0%	
Adobe Aftter Effects		最終発表・課題提出	80.0%	
Adobe Illustrator				

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
ポートフォリオ I	アニメーション学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		黒田 洋平
授 業 の 概 要			
就職活動に用いるポートフォリオの作り方について、画面レイアウトや配色知識を学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
就職活動で使用するポートフォリオを完成させる。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	アニメ企業5年勤務、制作工程における業務行程を理解		
時間外に必要な学修			
・これまで制作したデータを一カ所にまとめて整理をする。 ・ポートフォリオに随時追加できる原画やイラスト素材を増やす。			
回	テ ー マ	内 容	
1	ポートフォリオとは何か	ポートフォリオの必要性和重要性についての解説 どんなポートフォリオを作るべきかを解説	
2	ポートフォリオ作成の下準備1「素材の整理」	ポートフォリオに載せるデジタル作画のデータを一カ所に整理。データの軽量化を行う アナログデータのスキャンや撮影でのデータ化を行う	
3	ポートフォリオ作成の下準備2「レイアウトの設計」	何の原画イラストをどこに配置するのか大まかなラフスケッチをページ毎に作成	
4	ポートフォリオ作成の下準備3「配色・文章の試作」	ラフスケッチに色鉛筆での彩色を行い色を決める	
5	プレゼンテーション・講評1「アナログスケッチの提出とプレゼンテーション」	ポートフォリオの第一回提出 プレゼンテーションと講評会	
6	Adobe Illustratorのインストール、初期設定 Adobe Photoshopのインストール、初期設定	ポートフォリオ制作の必須ツールのインストールと設定	
7	ラフスケッチのデータ化1「Illustratorでの枠組み再現・データの配置」	Adobe Illustratorの操作方法を学ぶ 図形ツールや文字ツールでポートフォリオの下地を再現	
8	ラフスケッチのデータ化2「フォント・配色テスト」	フォント様式の確認。色彩の調整	
9	ラフスケッチのデータ化3「全体調整」	7、8回の内容の最終調整。PDFに書き出し	

回	テ ー マ	内 容		
10	プレゼンテーション・講評2 「デジタルPDFデータの提出とプレゼンテーション」	ポートフォリオ試作品のデータ提出 プレゼンテーションと講評会の実施		
11	aiデータのデータ修正1 修正データの提出	第10回の講評を基にポートフォリオデータの細部を調整		
12～ 14	ポートフォリオ追加作品の作成	ポートフォリオに追加できる作品の追加作成		
15	プレゼンテーション・講評3「デジタルPDFデータの最終提出とプレゼンテーション」	データ提出 最終プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIO PAINT		課題・提出物1	20.0%	
Adobe Photoshop		課題・提出物2	30.0%	
Adobe Illustrator		課題・提出物3	50.0%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅰ	アニメーション学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		黒田 洋平
授 業 の 概 要			
就職活動も含めながら社会人となるための基礎力を身につける			
授業終了時の到達目標			
1) 3CAN教育（1. 自己効力感 2. 成長実感 3. 学び続ける習慣）により企業が求める人材を育成する 2) 基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 3) 目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
次回の授業内容を踏まえて、テキストを用いて今回の学習内容の復習と予習を行う			
回	テ ー マ	内 容	
1	・ 就職活動の世界を知る ・ キャリアマップについて	・ 就職活動の目的、目標を考える ・ 就職活動の準備として、キャリアマップの理解、登録を行う	
2	・ マイナビ、リクナビの登録	・ マイナビ、リクナビを使って就職活動を行う	
3	「闇バイト」注意喚起講演会 徳島県警 生活安全課木村様	闇バイトの実態を知り、対策を取る	
4	適性検査	適性検査	
5	・ 文章の書き方と構成の仕方	・ 文章の書き方について学ぶ ・ テーマに沿った文章を構成する	
6	・ 自己PR作成	・ 自己PR作成	
7	・ 自己PR作成	就職の手引き P13-14 自己PR作成（400字）	
8	・ 企業の見つけ方	各学科での業界研究、説明	
9	・ 履歴書の書き方と伝え方	・ 自身の基本情報、趣味を書き出す	
10	・ はるやま身だしなみセミナー	・ 5分前行動 ・ はるやま商事株式会社様による身だしなみセミナー（スーツの着こなし、身だしなみ）	

回	テ ー マ	内 容		
11	・ 30問30答	・ 30問30答の作成		
12	履歴書の書き方	・ 履歴書、30問30答、自己PRを完成させる		
13	・ プレゼンの基本と応用	・ 自身の自己PRプレゼンテーションを振り返る		
14	・ 話の聴き方 ・ 面接の基本	・ 話の聴き方、面接の基本を学ぶ		
15	・ オンライン面接・グループディスカッション	・ オンラインでもコミュニケーション方法		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材（穴吹学園） 就職の手引き（穴吹学園）		課題・レポート	100.0%	課題については、履歴書下書き提出、自己PR完成、志望動機完成、30問30答提出などを総合評価する。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
就職実務Ⅰ	アニメーション学科／1年	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		黒田 洋平
授 業 の 概 要			
就職に向けて、自己分析を行い履歴書作成を行う			
授業終了時の到達目標			
自己分析結果から、自分のアピールポイントを理解し、履歴書を仕上げられる			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて予習する			
回	テ ー マ	内 容	
1	自己分析	・ 就職活動を成功させるためのポイント ・ 成功の鍵を握る自己分析 私の長所、短所、強み、弱み	
2	自己分析シート	・ 自己分析シート1（過去） ・ 自己分析シート2（現在）	
3	自己分析シート	・ 自己分析シート3（未来） ・ 自己分析シート4（長所）	
4～9	自己PRの作成	口頭説明用自己PR文の作成	
10～12	自己PRの作成	履歴書用自己PR文の作成	
13～14	履歴書の書き方	履歴書の書き方を理解し、下書きする	
15	志望動機の作成	履歴書用の志望動機文を作成する	
教科書・教材		評価基準	評価率
就職の手引き		課題・レポート	100.0%
			その他