

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

2024年度 授業内容(シラバス)

総合教育科目

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
キャリアプログラムⅠ	牧野 博泰	講義	1・2	1
キャリアプログラムⅠ	中野 クニヒコ	講義	1・2	3
キャリアプログラムⅡ	牧野 博泰	講義	2	5
キャリアプログラムⅡ	中野 クニヒコ	講義	2	7
キャリアプログラムⅢ	岡田 さやか	講義	2	9
キャリアプログラムⅢ	岡田 さやか	講義	2	11
キャリアデザイン	奈良 行博	講義	1・2・3	13
キャリアデザイン	奈良 行博	講義	1・2・3	15
キャリアデザイン	奈良 行博	講義	1・2・3	17

科目名	キャリアプログラム I 【GD】			教員名	牧野 博泰		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	1・2	履修コード	2117

授業目的と到達目標

グラフィックデザインにいろいろな仕事があることを理解し、自分に合った仕事を見つける・学ぶ・習得する

授業概要

グラフィックデザインの現場について、課題等を交えながら詳しく指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーで、実際のデザインの現場で Illustrator、Photoshop を操作している。また、アートイベントに多数参加、または自らアートイベントを企画・運営している。
課題完成度	50%	
プレゼンテーション	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	キャリアプログラム I 【GD】			教員名	牧野 博泰		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	1・2	履修コード	2117

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	アンケート(今、自身が興味を持っているベスト5、自身の得手不得手、どのように思われたいか・・・など)
第2回	アンケートのいくつかを考察しながら、「自分をデザインする」ことについて(自身の理想像など)
第3回	1年前期、いろんな授業で興味を持った課題(自分のやりたいことに対してしっかり意識する)
第4回	デザインに必要な要素(紙・印刷・加工など)、ものづくりにこだわった商品等を紹介
第5回	個性的な仕事をしているプロのクリエイターの作品等を紹介①デザイナー、イラストレーターなど
第6回	個性的な仕事をしているプロのクリエイターの作品等を紹介②カメラマン、コーディネイターなど
第7回	個性的な仕事をしているプロのブレンの仕事・作品等を紹介①活版印刷、貼り箱
第8回	個性的な仕事をしているプロのブレンの仕事・作品等を紹介②UVインク印刷、手漉き和紙
第9回	デザインを制作するにあたって①コンセプトの重要性を考える いくつかの既成ブランドロゴについて
第10回	コンセプトの組み立て方→キーワードの探し方など
第11回	既成のブランドロゴのコンセプト・成り立ちを調べて、リニューアル案を考える
第12回	ブランドロゴの制作(サムネール)→プレゼン(他の学生たちと意見・考え方を共有)
第13回	デザインを制作するにあたって②ネタ探し、市場調査の重要性 既成パッケージデザインについて
第14回	パッケージデザインの制作(サムネール)→プレゼン(他の学生たちと意見・考え方を共有)
第15回	14週の授業で学んだこと、感じたことをレポートとして制作

受講上の注意

グラフィックデザインには多様な仕事があり、また、いろんな業界の人との関わり方がある。授業の中で得た知識などを元に、いろんなことに興味を持ってもらいたい。

特記事項

NO. 1、オンリーワンのデザインを作るために必要なこと(コンセプト・サムネール・資料探し・分析)グラフィックデザインの多様な仕事内容を、ビジュアルを交えて紹介①「タイポグラフィ」について タイポグラフィ制作→プレゼン(短い時間の中で要点をまとめたプレゼンができるか)グラフィックデザインの多様な仕事内容を、ビジュアルを交えて紹介②「編集」について 編集制作→プレゼン(落ち着いてわかりやすい話し方を注視)

科目名	キャリアプログラム I 【IL】			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	1・2	履修コード	1206

授業目的と到達目標

授業での技術上達はもちろん、それを踏まえて、様々な知識や柔軟な思考を持ち、得意なところを見出す。

授業概要

自身の得意な分野を理解し伸ばしていける。私の体験や経験の講義の中から見出していく観察力、洞察力を磨く。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、美術作家、造形家として40年近く活動し、イラストはもちろん造形の分野において数々の仕事に従事。広告関連の制作物から専門誌、医療関連のイラスト、博物館の図解画、展示物、アミューズメントパークでの造形物、壁画制作、ディスプレイ等、市販フィギュアの制作等。国内外の専門誌への記事掲載や受賞歴多数。
提出物	50%	
受講姿勢	30%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

必要な資料はその都度プリントを配布いたします。

参考書・参考文献

特にありませんが、私の仕事の画像や資料を元に行います。

参考 URL

科目名	キャリアプログラム I 【IL】			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	1・2	履修コード	1206

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	中野の仕事、作品制作、イベント参加活動などスライドで観てもらおう。必要なことはメモを取る。
第2回	中野の40年近い活動の話。スタートから今まで多種多様な仕事になったきっかけ。
第3回	それを受けて中野への質問や興味を持ったり、自身の興味の事などレポート。
第4回	イラストでの活動での様々な種類の話、広告物、エディトリアル・ポスター等。
第5回	博物館の解説図(専門知識の必要) 病院など施設への絵(いやし系)
第6回	用意した資料を通し絵に関する活動の幅を知る。イラストの方向性
第7回	1コマ、2コマ、4コママンガ、時事ネタ、社会風刺、矢部太郎氏の「大矢さんと僕」(例)
第8回	イラストによるルポライター、マニアック、激レアな世界をイラストで。可能性は様々
第9回	イラストを描くには知識が必要、リサーチ力、資料収集の重要性
第10回	逆の立場で考える。どういう人に依頼したいか。自分が人に依頼する! 相手を不安にさせない。
第11回	相手に与える印象、身だしなみ
第12回	日頃からの日常の観察力、洞察力、携帯で写真の撮れる時代、同じ映画を観ても!!
第13回	好きな作家、アーティスト、近づくためには、まねから入る 自分にとり入れる
第14回	私、中野はいつも報酬以上の仕事を心がけている。リピート、別の人への紹介。
第15回	今後の活動のためにどう役立てていくか。イメージをもったかをレポート

受講上の注意

筆記用具持参、必ずメモを取る。レポートを書くために必要です。

特記事項

この授業のためのノートを持って下さい。

科目名	キャリアプログラムⅡ【GD】			教員名	牧野 博泰		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	2	履修コード	2212

授業目的と到達目標

グラフィックデザインにいろいろな仕事があることを理解し、自分に合った仕事を見つける・学ぶ・習得する

授業概要

グラフィックデザインの現場について、課題等を交えながら詳しく指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーで、実際のデザインの現場で Illustrator、Photoshop を操作している。また、アートイベントに多数参加、または自らアートイベントを企画・運営している。
課題完成度	50%	
プレゼンテーション	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	キャリアプログラムⅡ【GD】			教員名	牧野 博泰		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	2	履修コード	2212

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	アンケート (自身の得手不得手、将来就きたい職種、学校を卒業してからの10年計画・・・など)
第2回	アンケートのいくつかを考慮しながら、「自分をデザインする」ことについて (インターンやアルバイト推奨)
第3回	グラフィックデザインで、どんなことができる? やりたい? (自分のやりたいこと、身の周りに興味を持つ)
第4回	デザインに必要な素材 (紙・印刷など)、ブレン (カメラマン・ライターなど) を紹介
第5回	コミュニケーションの重要性について (言葉遣いや専門用語など)
第6回	No.1、オンリーワンのデザインを作るために必要なこと (コンセプト・サムネール・資料探し・分析)
第7回	グラフィックデザインの多様な仕事内容を、ビジュアルを交えて紹介①「タイポグラフィ」について
第8回	タイポグラフィ制作→プレゼン
第9回	グラフィックデザインの多様な仕事内容を、ビジュアルを交えて紹介②「編集」について
第10回	編集制作→プレゼン
第11回	グラフィックデザインの多様な仕事内容を、ビジュアルを交えて紹介③「パッケージ」について
第12回	パッケージ制作→プレゼン
第13回	ポートフォリオの重要性について (目的と効果、自身をアピールする、就活について、など)
第14回	ポートフォリオの制作/全体構想 (プロット)
第15回	14週の授業で学んだこと、感じたことをレポートとして制作

受講上の注意

グラフィックデザインを武器として、いろいろな仕事があることを理解し、興味を持てるものに的を絞ってものづくりの楽しさを再認識してほしい

特記事項

科目名	キャリアプログラムⅡ【IL】			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	2	履修コード	1207

授業目的と到達目標

1年次で学んだことを踏まえ、より自身を理解しイラストの仕事を理解する。様々な分野、方向性を知り自身に合った方向を見出す。

授業概要

具体的な仕事の流れを知る事で依頼者の望むものを仕上げるための心得、人脈の大切さ、コミュニケーションの大切さ、次へ繋げる能力を養う。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、美術作家、造形家として40年近く活動し、イラストはもちろん造形の分野において数々の仕事に従事。広告関連の制作物から専門誌、医療関連のイラスト、全国の博物館の図解画、展示物、アミューズメントパークでの造形物。壁画制作、ディスプレイ等、市販フィギュアの制作等。国内外の専門誌への記事掲載や受賞歴多数。
提出物	50%	
受講姿勢	30%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

必要な資料はその都度プリントを配布いたします。

参考書・参考文献

特にありませんが、私の仕事の画像や資料を元に行います。

参考 URL

科目名	キャリアプログラムⅡ【IL】			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	2	履修コード	1207

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	中野の仕事や作品制作、イベント参加などの活動をスライドで観てもらおう。
第2回	中野の多種多様な仕事の幅を知り、質問や興味を持ったこと、自身が今興味を持っていることをレポート。
第3回	40年ちかい活動の流れや幅広い活動への経緯の話→感じた事をレポート
第4回	自分自身の将来のビジョン 5年後、10年後のビジョンをレポート。なりたいではなく得意を伸ばす
第5回	実際に依頼を受けて納品するまでの流れを知る
第6回	具体的な仕事でシュミレーション 思い込みで進めない しっかりした打ち合せ
第7回	依頼者とのしっかりとしたコミュニケーション 好みをおしつけない!
第8回	スケジュールの管理 ラフ画での打ち合わせ 関係を築く
第9回	イラストの依頼の種類 イメージ的なもの or 内容をしっかり伝えるもの リサーチの必要性、課題の違い
第10回	私の仕事の例よりコラボレーション制作 平面から立体へ 立体から平面へ
第11回	20年以上の講師の中で社会へ出た教え子たちからの声
第12回	活動していくにあたり人脈の大切さ、繋がり!
第13回	ポートフォリオの大切さ ポートフォリオを充実させるには!
第14回	課題はもちろんオリジナル作品の制作、公募への挑戦、イベント参加など。
第15回	今後の活動のためにどうしていくか。どうイメージを持ったかをレポートします。

受講上の注意

必ずメモを取る。レポートを書くために必要となります。

特記事項

この授業だけのノートを持ってください。

科目名	キャリアプログラムⅢ【GD・IL】			教員名	岡田 さやか		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	2	履修コード	2213

授業目的と到達目標

キャリアデザインとは、「自分が将来どのようにになりたいのか、どんな自分でありたいのかを理解し、人生を主体的に設計・実行していくこと」である。この授業では、主に就職や大学編入、留学、起業など様々な選択肢があることを理解し、「100年時代」を自分らしく悔いなく生きる「キャリアプランニング能力」を養うことを目的とする。様々なワークを通じて自己理解や仕事理解を深め、未来を切り開く力を育む。

授業概要

働き方改革以降、多様な働き方の実現が推奨され、テレワークやフレックスタイム制などを導入する企業が増えた。また、自分の好きな時間・場所・複数の仕事をするなど、ワークライフバランスや、やりたいことを重視した働き方も珍しくなくなった。選択肢が増えたからこそ、自分の特性や興味をいかし「自分らしい幸せな生き方」を選択できるよう、自己分析や企業分析などを通じて、人生をデザインする力を養い実践する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は国家資格キャリアコンサルタントを持ち、過去専門学校の就職課にて就職率98%に尽力。前職は、株式会社中川政七商店グループにて店舗教育担当を務め、人事を含む各人材に合わせたキャリアデザインの構築、自己理解の促進、現場指導も担った。また多文化共生に取り組む、現役の日本語教師でもある。
課題提出率	80%	
受講姿勢	20%	
	%	
	%	

教科書

就職塾キャリアアカデミー 「納得の内定」をめざす就職活動1冊目の教科書2005出) KADOKAWA

参考書・参考文献

就職四季報2025・2026

2025・2026年版 SPI3 (言語・非言語) をひとつひとつわかりやすく。(就活をひとつひとつシリーズ)

図解「いいキャリア」の育て方 「5つの資」から考える人生戦略著) 青田 勉

参考 URL

リクナビ <https://job.rikunabi.jp/>

マイナビ <https://job.mynavi.jp/>

美大芸大就職ナビ <https://bidai-geidai.jp/>

科目名	キャリアプログラムⅢ【GD・IL】			教員名	岡田 さやか		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	2	履修コード	2213

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	自己紹介 キャリアプログラムの概要と必要性 自分らしい生き方とは?
第2回	多様な働き方と働く意義を考える (内的キャリア・外的キャリア) 就職活動を取り巻く環境の変化
第3回	キャリアシミュレーションプログラム 職業生活の中で起こるさまざまな出来事を疑似体験し、結果を発表するグループワーク
第4回	ライフチャート 過去の自分から興味関心、強み弱みを発見する
第5回	プレゼンテーション型自己紹介 弱みをカバーする自己PRとは?
第6回	自己PR発表
第7回	業界・企業分析をする 企業が求める人材を知り、社会的役割と自己実現を考える
第8回	業界・企業分析発表
第9回	就活について考える 一般常識・SPI・Portfolio・冬季インターンシップ
第10回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう① 自分とは何者か 1 on 1 面談
第11回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう② 志望動機 1 on 1 面談
第12回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう③ 内定をもらったエントリーシート 1 on 1 面談
第13回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう④ 総括 1 on 1 面談
第14回	対面・オンライン面接 面接のマナー、集団面接と個人面接 (就活組はスーツ着用)
第15回	総括 変化の早い時代に、自分らしく生き抜く100年時代のキャリアデザイン

受講上の注意

特記事項

科目名	キャリアプログラムⅢ【GD・IL】			教員名	岡田 さやか		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	2	履修コード	2220

授業目的と到達目標

キャリアデザインとは、「自分が将来どのようにになりたいのか、どんな自分でありたいのかを理解し、人生を主体的に設計・実行していくこと」である。この授業では、主に就職や大学編入、留学、起業など様々な選択肢があることを理解し、「100年時代」を自分らしく悔いなく生きる「キャリアプランニング能力」を養うことを目的とする。様々なワークを通じて自己理解や仕事理解を深め、未来を切り開く力を育む。

授業概要

働き方改革以降、多様な働き方の実現が推奨され、テレワークやフレックスタイム制などを導入する企業が増えた。また、自分の好きな時間・場所・複数の仕事をするなど、ワークライフバランスや、やりたいことを重視した働き方も珍しくなくなった。選択肢が増えたからこそ、自分の特性や興味をいかし「自分らしい幸せな生き方」を選択できるよう、自己分析や企業分析などを通じて、人生をデザインする力を養い実践する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は国家資格キャリアコンサルタントを持ち、過去専門学校の就職課にて就職率98%に尽力。前職は、株式会社中川政七商店グループにて店舗教育担当を務め、人事を含む各人材に合わせたキャリアデザインの構築、自己理解の促進、現場指導も担った。また多文化共生に取り組む、現役の日本語教師でもある。
課題提出率	80%	
受講姿勢	20%	
	%	
	%	

教科書

就職塾キャリアアカデミー 「納得の内定」をめざす就職活動1冊目の教科書2005出) KADOKAWA

参考書・参考文献

就職四季報2025・2026

2025・2026年版 SPI3 (言語・非言語) をひとつひとつわかりやすく。(就活をひとつひとつシリーズ)

図解「いいキャリア」の育て方 「5つの資」から考える人生戦略著) 青田 勉

参考 URL

リクナビ <https://job.rikunabi.jp/>

マイナビ <https://job.mynavi.jp/>

美大芸大就職ナビ <https://bidai-geidai.jp/>

科目名	キャリアプログラムⅢ【GD・IL】			教員名	岡田 さやか		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	2	履修コード	2220

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	自己紹介 キャリアプログラムの概要と必要性 自分らしい生き方とは?
第2回	多様な働き方と働く意義を考える (内的キャリア・外的キャリア) 就職活動を取り巻く環境の変化
第3回	キャリアシミュレーションプログラム 職業生活の中で起こるさまざまな出来事を疑似体験し、結果を発表するグループワーク
第4回	ライフチャート 過去の自分から興味関心、強み弱みを発見する
第5回	プレゼンテーション型自己紹介 弱みをカバーする自己PRとは?
第6回	自己PR発表
第7回	業界・企業分析をする 企業が求める人材を知り、社会的役割と自己実現を考える
第8回	業界・企業分析発表
第9回	就活について考える 一般常識・SPI・Portfolio・冬季インターンシップ
第10回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう① 自分とは何者か 1 on 1 面談
第11回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう② 志望動機 1 on 1 面談
第12回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう③ 内定をもらったエントリーシート 1 on 1 面談
第13回	エントリーシート・履歴書を書いてみよう④ 総括 1 on 1 面談
第14回	対面・オンライン面接 面接のマナー、集団面接と個人面接 (就活組はスーツ着用)
第15回	総括 変化の早い時代に、自分らしく生き抜く100年時代のキャリアデザイン

受講上の注意

特記事項

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(総合デザイン学科)、総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	1・2・3	履修コード	3206

授業目的と到達目標

キャリアデザインとは「どこで」「何をするか」を計画・設計する講座です。まず「どこで」では、自分が活躍する場面・場所をきちんと想定して、そこに存在する物・存在しない物について正しい予備知識をもっておく必要性を学びます。「何をするか」では、自分の能力を支えてくれている人や物について知り、それらを土台として自分が今できることは何か、また更に別の助力を得て何をやってみたいかを考えます。そしてそれを文章にして他人にも分かり易くアピールする方法を学びます。

授業概要

スポーツで言えば種目が違えば、試合の土俵も装備も異なりますし、ユニホームも異なります。キャリアデザインでは、自分が出場したい「土俵」のイメージを固める作業、自分が今まで「力」を注ぎ「時間」を使ってきたことを振り返る作業から始めます。そのうえで、自分が更に学んでスキルを向上させたいこと、創造・制作したいものがどのようなものであるか、を言葉で整理して表現する練習を行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験
課題提出率	60%	
授業内アンケート	20%	
受講意欲と反応	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(総合デザイン学科)、総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	1・2・3	履修コード	3206

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	教員と受講者の自己紹介。授業の進め方やその方法についてのガイダンス。
第2回	今の自分を支えてくれている人や物について考え、自分の任務と役割を知る。
第3回	自分が育った家庭環境、受けた学校教育、郷土の自然についてその特徴を語る。
第4回	自分の能力を使って社会に貢献できることは何かを考える。
第5回	自分が憧れる人や仕事についてその魅力を語る。
第6回	自分が社会に出たときに誰とどういう仕事をしているかチームネットを語る。
第7回	自分が学校で学んだこと、注力したこと、独自に作った作品について語る。
第8回	自分を10個の事柄で褒めるとすれば、何があるか列挙する。
第9回	自分の失敗を分析し改善案を出す、他人の苦情を傾聴し問題点をまとめる。
第10回	「就職能力シート」自分の力の特徴を知る 自分の能力発揮の場所を探る
第11回	「就職能力シート」自己開示をしながら就職先の仕事との一致点を探る
第12回	「就職能力シート」相手の自尊心を損なわないための配慮と準備
第13回	「就職能力シート」自分の経歴と能力、そして貢献できる事柄を文章化
第14回	面接に大事な「あいさつ」「話の要約」「将来展望」を持って実践演習
第15回	他人の面接風景を見た感想、改善案の提示、自分のスキルアップ目標

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	総合教育科目(総合デザイン学科)、総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	1・2・3	履修コード	3315

授業目的と到達目標

キャリアデザインとは「どこで」「何をするか」を計画・設計する講座です。まず「どこで」では、自分が活躍する場面・場所をきちんと想定して、そこに存在する物・存在しない物について正しい予備知識をもっておく必要性を学びます。「何をするか」では、自分の能力を支えてくれている人や物について知り、それらを土台として自分が今できることは何か、また更に別の助力を得て何をやってみたいかを考えます。そしてそれを文章にして他人にも分かり易くアピールする方法を学びます。

授業概要

スポーツで言えば種目が違えば、試合の土俵も装備も異なりますし、ユニホームも異なります。キャリアデザインでは、自分が出場したい「土俵」のイメージを固める作業、自分が今まで「力」を注ぎ「時間」を使ってきたことを振り返る作業から始めます。そのうえで、自分が更に学んでスキルを向上させたいこと、創造・制作したいものがどのようなものであるか、を言葉で整理して表現する練習を行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験
課題提出率	60%	
授業内アンケート	20%	
受講意欲と反応	20%	
	%	
	%	

教科書

教科書

参考書・参考文献

参考書・参考文献

参考 URL

参考 URL

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	総合教育科目(総合デザイン学科)、総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	1・2・3	履修コード	3315

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	教員と受講者の自己紹介。授業の進め方やその方法についてのガイダンス。
第2回	今の自分を支えてくれている人や物について考え、自分の任務と役割を知る。
第3回	自分が育った家庭環境、受けた学校教育、郷土の自然についてその特徴を語る。
第4回	自分の能力を使って社会に貢献できることは何かを考える。
第5回	自分が憧れる人や仕事についてその魅力を語る。
第6回	自分が社会に出たときに誰とどういう仕事をしているかチームネットを語る。
第7回	自分が学校で学んだこと、注力したこと、独自に作った作品について語る。
第8回	自分を10個の事柄で褒めるとすれば、何があるか列挙する。
第9回	自分の失敗を分析し改善案を出す、他人の苦情を傾聴し問題点をまとめる。
第10回	「就職能力シート」自分の力の特徴を知る 自分の能力発揮の場所を探る
第11回	「就職能力シート」自己開示をしながら就職先の仕事との一致点を探る
第12回	「就職能力シート」相手の自尊心を損なわないための配慮と準備
第13回	「就職能力シート」自分の経歴と能力、そして貢献できる事柄を文章化
第14回	面接に大事な「あいさつ」「話の要約」「将来展望」を持って実践演習
第15回	他人の面接風景を見た感想、改善案の提示、自分のスキルアップ目標

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(総合デザイン学科)、総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	1・2・3	履修コード	3501

授業目的と到達目標

キャリアデザインとは「どこで」「何をするか」を計画・設計する講座です。まず「どこで」では、自分が活躍する場面・場所をきちんと想定して、そこに存在する物・存在しない物について正しい予備知識をもっておく必要性を学びます。「何をするか」では、自分の能力を支えてくれている人や物について知り、それらを土台として自分が今できることは何か、また更に別の助力を得て何をやってみたいかを考えます。そしてそれを文章にして他人にも分かり易くアピールする方法を学びます。

授業概要

スポーツで言えば種目が違えば、試合の土俵も装備も異なりますし、ユニホームも異なります。キャリアデザインでは、自分が出場したい「土俵」のイメージを固める作業、自分が今まで「力」を注ぎ「時間」を使ってきたことを振り返る作業から始めます。そのうえで、自分が更に学んでスキルを向上させたいこと、創造・制作したいものがどのようなものであるか、を言葉で整理して表現する練習を行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験
課題提出率	60%	
授業内アンケート	20%	
受講意欲と反応	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	総合教育科目(総合デザイン学科)、総合教育科目(コミック・アート学科)			年次	1・2・3	履修コード	3501

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	教員と受講者の自己紹介。授業の進め方やその方法についてのガイダンス。
第2回	今の自分を支えてくれている人や物について考え、自分の任務と役割を知る。
第3回	自分が育った家庭環境、受けた学校教育、郷土の自然についてその特徴を語る。
第4回	自分の能力を使って社会に貢献できることは何かを考える。
第5回	自分が憧れる人や仕事についてその魅力を語る。
第6回	自分が社会に出たときに誰とどういう仕事をしているかチームネットを語る。
第7回	自分が学校で学んだこと、注力したこと、独自に作った作品について語る。
第8回	自分を10個の事柄で褒めるとすれば、何があるか列挙する。
第9回	自分の失敗を分析し改善案を出す、他人の苦情を傾聴し問題点をまとめる。
第10回	「就職能力シート」自分の力の特徴を知る 自分の能力発揮の場所を探る
第11回	「就職能力シート」自己開示をしながら就職先の仕事との一致点を探る
第12回	「就職能力シート」相手の自尊心を損なわないための配慮と準備
第13回	「就職能力シート」自分の経歴と能力、そして貢献できる事柄を文章化
第14回	面接に大事な「あいさつ」「話の要約」「将来展望」を持って実践演習
第15回	他人の面接風景を見た感想、改善案の提示、自分のスキルアップ目標

受講上の注意

--

特記事項

--