

就職・デビューセンター 就職指導担当挨拶

企業様と学生のパイプ役として就職・デビューセンターには専門職員が常任しております。
求人採用及びオーディション関連情報の収集や個別指導を基本とする学生への進路指導を行い、ミスマッチの無いよう、きめ細やかな対応に努めています。



学生には各現場における基礎技術はもちろんのこと、プロフェッショナルとしての意識、社会人に必要なコミュニケーション能力の向上等を柱とし、時間に流されることのない人材となれますよう、指導を行ってまいります。今後も学生たちに多くの機会をご提供いただきますよう、何卒よろしくお願い申し上げます。

尚、本校はJR山手線、および東京メトロ東西線の高田馬場駅より徒歩五分の距離にございます。お近くにお越しの際には、是非お立ち寄りいただきたく存じます。

東京アニメーションカレッジ専門学校

東京校就職担当

伊藤 恒幸
増田 有莉

■就職・デビューセンターの役割

- ・企業の開拓と求人依頼
- ・企業からの求人受付と公開・管理
- ・学生の就職相談、進路指導
- ・企業説明会や各種講座など企業研修の窓口業務
- ・求められる人材育成をカリキュラムに反映



アニメーション業界、エンタテインメント業界、クリエイティブ業界、幅広い分野で活躍できる人材を輩出すべく、学生のキャリアサポートに尽力してまいります。プロとして現場に立つ意識、仕事をやりぬぐ力、コミュニケーション能力など、さまざまなスキルが求められる昨今の環境に対応できる人材育成を、担任とともに行ってまいります。業界を志す学生たちへのチャンスをご提供いただきますよう、よろしくお願い申し上げます。また、本校との産学連携や業界コラボレーション企画などにつきましても、ご協力のほどよろしくお願い申し上げます。

大阪アニメーションカレッジ専門学校

大阪校就職担当

和田 伸一
奥野 真左美

採用・就職情報に関するお問い合わせ

貴社の採用に関する情報をお待ちしております。

 学校法人 創都学園 「職業実践専門課程」認定校
東京アニメーションカレッジ専門学校

〒161-0033 東京都新宿区下落合1-1-8

TEL 03-5332-3056

FAX 03-5332-3059 <https://www.tokyo-anime.jp/syusyoku@tokyo-anime.jp>



 学校法人 大阪創都学園 「職業実践専門課程」認定校
大阪アニメーションカレッジ専門学校

〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-29-18

TEL 06-6369-5167

FAX 06-6369-1033 <https://www.osaka-anime.jp/syusyoku@osaka-anime.jp>



各学科カリキュラム詳細は、東京・大阪校ホームページからご覧になれます。

 CAT GROUP

2026年3月卒業予定者、および既卒者向け

採用・人事
ご担当者様

イラストレーション/マンガ・イラスト学科: KIYUMI

 学校法人 創都学園 「職業実践専門課程」認定校
東京アニメーションカレッジ専門学校

 学校法人 大阪創都学園 「職業実践専門課程」認定校
大阪アニメーションカレッジ専門学校

アニメーション系学科

指導方針

アニメーション学科ではデッサンなど基礎となる力を高めることに重点を置いた授業体制をとっています。常時トレース作業を課し、作画課題とあわせて毎月3桁ペースで作画を行うと同時に、モーションチェックで正しい動き、イメージした動きを自分の目でも確認しながら作画チェックを重点的に指導。繰り返し描き直しを行っても集中力が途切れない人材育成を目指しています。以前からデジタル作画の授業も取り入れており時代に併せた技術習得をおこなうと共に、グループ制作課題を通してアニメーション制作の各セクションの工程を経験させております。そういった学生間でのコミュニケーションワークも含めて、各コースいずれも「作品づくり」への責任感や達成感を育てるようなカリキュラムを運営しております。

※CGアニメーションコースを除く

アニメーターコース 【2年制】

アクションのポイントになる絵を描く原画マン、原画と原画をつないでスムーズな動きをつくる動画マン、絵づくりを統括する作画監督といったアニメーション業界の第一線で活躍する、さまざまな人材を育成するコースです。また、グループワークや各工程のアプリケーションの実習をおこない、アニメーター以外の職種(仕上げ、撮影、背景、制作進行など)を目指す学生にも対応出来る汎用性の高いカリキュラムになっています。

CGアニメーションコース 【2年制】 東京校のみ

本コースでは、セルルック手法を主軸とした3DCGアニメーション制作を目標として、2Dアニメーションの動きの知識と3DCGアニメーションのデジタル技術の両面を修得し、CGアニメ新時代を切り開くクリエイターを育てます。3dsMax、After Effects、CLIP STUDIO PAINTを中心に使用し授業を行っています。

総合学科 アニメプロデュースコース 【3年制】

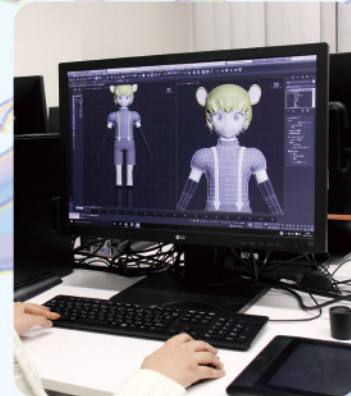
総合学科では、幅広いアニメーションの知識・技術を身につけていきますが、重要なのは基礎能力と考え、特に1年次は「描く基礎」「考える基礎」を徹底的に学習していきます。その上で、2・3年次には、作画技術の習得の他にLive2Dや3DCG・サウンド実習・映像演出・シナリオなどのさまざまな表現手法を学び、高度なアニメーション作品を制作していきます。絵コンテや効果的な動きの演出など、一つのパッケージとして完成させるまでのトータルプロデュース能力を養います。

志望職種

アニメーター(アナログ・デジタル)/ 仕上 / 背景 / 撮影 / 制作進行 / 演出 / 監督 / 3DCGアニメーター / モデリング etc.

主に使用するソフト ※1大阪校のみ ※2東京校のみ

RETAS STUDIO、After Effects、Premiere Pro、Photoshop、Illustrator※1、Substance 3D※2、CLIP STUDIO PAINT、3ds Max※2、MAYA、Blender、Live2D※2

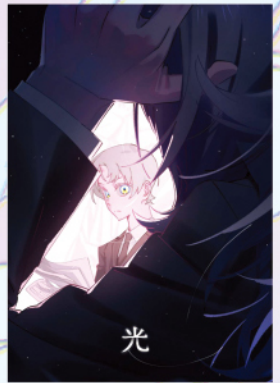


卒業制作

総合学科アニメプロデュースコースおよびアニメーション学科では、卒業年次にアニメーション作品を制作します。監督、シナリオ、絵コンテ、動画検査、仕上、撮影、制作進行など各自担当を決め、5～10分間のショートアニメーションを制作します。アニメーションに特化した本校ならではの強みを活かし、例年、声優学科からキャストを選出してアフレコを行いひとつの作品を完成させます。



東京校作品
ASAYAKE GRAFFITI



大阪校作品
光

声優系学科 声優スタッフコース (東京校のみ)

指導方針

声優や俳優といった表舞台で活躍する人たちの裏では、数多くのスタッフが現場を支えています。このコースでは、声優としての技術も学びつつ、イベントスタッフやマネージャーといった職種の知識を学び、卒業後は声優業界やアニメーション業界にスタッフとして「就職」することも見据えています。学園祭や声優舞台発表といった校内イベントはもちろん、外部イベントなどの企画制作、運営スタッフとして、在学中から現場をたくさん経験していきます。また、プレゼンテーションや書類作成などのスキルに加え、スタッフとして必要になる映像収録や音声収録に渡る知識なども学びます。使い方や専門知識などを身に付けられるよう、学内で使用している機材は現場と同じものを使用し指導しています。

声優学科声優スタッフコース 【2年制】 / 総合学科総合キャリアデザインコース 【3年制】

主な授業

エンタテインメントビジネス

エンタテインメント業界の基礎知識を養います。また、声優やアーティストのマネージメントを実習形式で学びます。

イベント舞台企画制作

各種イベントの企画、制作、実施を通して仕事の進め方などを習得していきます。校内イベントだけではなく学外や企業イベントへの参加など実践的な実習を行います。

音響・照明ベーシック

音響や照明に関する基礎知識を学習します。仕込み～本番～バラシなどの作業の理解と経験が、イベント企画制作や舞台演出のアイデア等にも役立ちます。

コンテンツ制作

SNSに映像コンテンツをアップする為、撮影や、Premiereを使用した動画編集等、制作にまつわる作業を学びます。

DTP PCワーク

Illustrator、Photoshopの基本操作を習得します。編集、デザイン、レイアウト等、印刷物の制作を学びます。チラシやポスター、ファンクラブの会報などの誌面作り、グッズのデザインについても学びます。

志望職種

声優 / 声優マネージャー / イベントスタッフ / 舞台制作スタッフ / MAエンジニア / PAエンジニア / サウンドクリエイター / 照明オペレーター etc.

主に使用するソフト

Excel、Word、PowerPoint、Illustrator、Photoshop、Premiere Pro、Cubase

声優系学科には下記コースもあります

アニメ声優コース / 声優アーティストコース / 声優俳優コース / 総合声優コース

授業風景



マンガ・イラスト系学科

指導方針

マンガ・イラスト学科には、主に漫画家を目指す「ストーリーコミックコース」、デザインスキルを学び、イラストレーターやデザイナーを目指す「キャラクターイラストコース」、ゲーム業界への就職を目指し、様々なゲームの世界観に合わせたグラフィック作成などを学ぶ「ゲームイラストコース」の三つのコースがあります。基礎的な画力やストーリー構成力を高める学習をしている他、クリエイターの世界で重要なスタッフワークをきちんと出来るよう、社会人として必要なコミュニケーション能力・常識も身に付けられるよう指導しています。

ストーリーコミックコース 【2年制】

読者を漫画に夢中にさせ、感動させるには、いかにストーリーをうまく盛り上げていくかが大切。ストーリーの構成からネームによるコマ割り、ページ展開の構成など感動を演出するテクニックを身に付けていきます。

キャラクターイラストコース 【2年制】

小説の挿絵やライトノベルのカバーイラストなどの出版系イラストや広告イラストをはじめ、キャラクターグッズのデザインなど様々な分野で時代に合った表現形態を発見し、個性的なイラストや目的に合わせたキャラクターを制作していきます。

ゲームイラストコース 【2年制】 東京校のみ

日々進化を遂げるゲームの世界で、更に重要度を増しているゲームイラストやグラフィック。プレイヤーが感情移入できるようなキャラクターを生み出し、ゲームの世界観に合わせたグラフィックを作成できるテクニックを身に付けます。

総合学科 総合コミックコース 【3年制】

総合学科では、幅広い漫画やイラストの知識・技術を3年間かけて身に付けていきます。1年次では「描く基礎」「考える基礎」といった基礎能力、2年次には漫画やイラストレーションなど幅広い「表現する力」を身に付け、3年次では漫画・イラスト業界はもちろん、グラフィックデザイン・広告などの知識を学び、様々な分野で活躍できるクリエイターをめざして学習していきます。

志望職種

漫画家 / 漫画アシスタント / 原作者 / 印刷オペレーター / イラストレーター / キャラクターデザイナー / 2Dデザイナー / ゲームグラフィッカー / グラフィックデザイナー / アートディレクター / ゲームプランナー etc.

主に使用するソフト ※1大阪校のみ ※2東京校のみ

Photoshop、Illustrator、After Effects、CLIP STUDIO PAINT、Live2D、SpriteStudio※2、MAYA※2、Blender※1



コミックオーディション / イラストオーディション



総合学科総合コミックコース及びマンガ・イラスト学科対象。多数の出版社・編集部、ゲーム会社等にご来校頂き、校内にて合同作品持込み(添削会)を開催しています。本オーディションの結果、マンガ編集担当付や、企業よりイラスト制作依頼を受ける等、学生は様々なきっかけを掴んでいます。ご参加いただける企業随時募集中です。

