

履歴書

2020年1月15日 現在

ふりがな やまぐち あきお	
氏 名	
山口 暁生	
生年月日	1982 年 6 月 28 日生 (満 37 歳) <input checked="" type="radio"/> 男 <input type="radio"/> 女



ふりがな	とうきょうと ねりまく ひがしおおいずみ えのきそう	電話
現住所 〒	178-0063	080-2054-1658
東京都 練馬区 東大泉3-7-8 えのき荘201		
ふりがな		電話
連絡先 〒		
同上		

年	月	学歴・職歴(各別にまとめて書く)
学歴		
平成13	3月	千葉県立 東総工業高等学校 情報技術科 卒業
平成13	4月	日本工学院専門学校 情報処理科 入学
平成15	3月	日本工学院専門学校 情報処理科 卒業
平成18	4月	東映アニメーション研究所 入所
平成20	3月	東映アニメーション研究所 卒業
平成29	10月	法政大学 文学部(通信教育課程)日本文学科 3年次編入学
職歴		
平成15	4月	株式会社クリエイトエンジニアリング 入社
平成15	8月	株式会社クリエイトエンジニアリング 退社
平成15	9月	株式会社新電電総合サービス 入社
平成18	3月	株式会社新電電総合サービス 退社
平成20	4月	株式会社アニメインターナショナルカンパニー 入社
平成23	10月	株式会社アニメインターナショナルカンパニー 退社
平成23	10月	株式会社スタジオコメット 入社
平成25	2月	株式会社スタジオコメット 退社

年	月	学歴・職歴(各別にまとめて書く)
平成25	3月	東映アニメーション株式会社 入社
		以上

年	月	免許・資格
平成13	3月	普通自動車免許 取得

志望の動機、特技、好きな学科、アピールポイントなど 御社の新規アニメーション事業立ち上げに関わり、より広い分野で自分の技術を生かしていきたいと考え志望いたしました。	通勤時間	
	約 1 時間 分	
	扶養家族数(配偶者を除く)	
	配偶者	配偶者の扶養義務
	有・ <input checked="" type="radio"/> 無	有・ <input checked="" type="radio"/> 無

本人希望記入欄(特に給料・職種・勤務時間・勤務地・その他についての希望などがあれば記入)
アニメーション業務、映像業務のディレクション及びプロデュースを希望致します。

職務経歴書

2020年1月15日
氏名: 山口暁生

職務経歴概要

専門学校を卒業後、情報処理業界で働きましたが、昔からの夢であったアニメーションの学校に入学し直し、卒業後株式会社アニメインターナショナルカンパニー、及び株式会社スタジオコメットを経て、東映アニメーションにてアニメーションの製作に従事しております。アニメーションの制作会社で製作管理、演出助手、演出の仕事を経験しました。複数の会社で働いて参りましたので、様々なタイプのスタッフや会社の考え方に合わせて業務を行うことができると思います。

経験・スキル・得意分野

アニメーションの設計、運営ディレクション、及びスケジュール、予算、工数管理
シナリオ及び、文学、映画作品への教養、読み込み
PhotoshopやAfterEffectsを使用した映像素材加工経験
初歩的なプログラミング経験(高校～専門学校、社会人半年程度)

会社履歴

期間	会社名
2013年3月～現在	東映アニメーション株式会社
2011年10月～2013年2月	株式会社スタジオコメット
2008年4月～2011年10月	株式会社アニメインターナショナルカンパニー
2003年9月～2006年2月	株式会社新電電総合サービス(退社後アニメーションの専門学校に入所)
2003年4月～2003年8月	株式会社クリエイトエンジニアリング

職務経歴詳細

東映アニメーション株式会社【在籍期間: 2013年3月～現在】
事業内容: アニメーションの製作、映像を各種メディアに販売、同時にその著作権をもとに、版權事業、関連事業、海外でも同様のビジネスを展開
従業員数: 単体485名 連結755名
資本金: 557億100万円
雇用形態: 契約社員

プロジェクト期間	プロジェクト詳細・業務内容	役割・チーム体制	環境・使用言語
2013年3月 ～ 2014年1月	【タイトル】ドキドキ！プリキュア 【メンバー数】100名程度 【業務内容】 製作進行 【主な取り組み・成果・評価】 ・入社し会社に慣れることをメインで当プロジェクトにアサイン。 ・非常に悪かったシリーズ全体のスケジュールをシリーズの中で回復する。	【役割(本人)】 製作進行	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、Excel、Word
2014年2月 ～ 2014年5月	【タイトル】ハピネスチャージプリキュア 【メンバー数】100名程度 【業務内容】 製作進行、演出助手 【取り組みと成果・評価】 ・製作と演出助手を兼務しつつ、シリーズ立ち上げの厳しいスケジュールをしのぎ安定させる。	【役割(本人)】 製作進行、演出助手	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、Excel、Word
2014年6月 ～ 2014年11月	【タイトル】ワンピース 【メンバー数】数百名 【業務内容】 演出助手、設定管理を担当。一週間めざましジャンケンで演出を担当。 【主な取り組み・成果・評価】 ・大きな問題となっていた、設定管理の整理を簡易的なデータベースを用いて改善。キャラクターデザイナーへの発注、納期の透明化に成功。 ・めざましジャンケンとの初のコラボで好評を得る。	【役割(本人)】 演出助手、設定管理、演出	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、Excel、Word
2014年12月 ～ 2015年3月	【タイトル】映画プリキュアオールスターズ 春のカーニバル 【メンバー数】100名程度 【業務内容】 助監督を担当。 【主な取り組み・成果・評価】 ・演出助手や演出を入れずに、70分の劇場作品監督と助監督のみでディレクションしました。初の劇場作品を体験。	【役割(本人)】 助監督 【チーム体制】 監督1名 助監督1名 作画監督1名 CG監督1名	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、Excel、Word

2015年4月 ～ 2015年10月	<p>【プロジェクト】TOEI ANIMATION PHILS., INC.出張 【メンバー数】100名程度 【業務内容】 現地指導演出 【主な取り組み・成果・評価】 ・子会社のTOEI ANIMATION PHILSにて、現地指導の演出を担当 ・はじめての海外長期滞在を経験。半年の滞在で英語力の向上、現地スタッフとのパートナーシップを得ました。</p>	<p>【役割(本人)】 現地指導演出</p>	<p>【使用ソフト】 RETAS STUDIO, Excel, Word</p>
2015年11月 ～ 2016年3月	<p>【プロジェクト】金田一少年の事件簿R 【メンバー数】100名程度 【業務内容】 32、35、39、43、45、47、1時間スペシャル演出助手。 【主な取り組み・成果・評価】 ・スケジュールを優先し、出来るだけ早く納品することが命題の作品となっていました。ほぼ、全話数スケジュール状況の良い納品となった。</p>	<p>【役割(本人)】 演出助手</p>	<p>【使用ソフト】 Photoshop, RETAS STUDIO, Excel, Word</p>
2016年4月 ～ 2016年8月	<p>【プロジェクト】テレビスペシャル ONE PIECE ～ハートオブ ゴールド～ 【メンバー数】数十名 【業務内容】 助監督、演出を担当。 【主な取り組み・成果・評価】 ・劇場連動企画として、夏の2時間番組を担当、助監督として全体に支持を出す一方、演出としても半分直接ディレクションする。非常に厳しいスケジュール、人材リソースだったが、視聴者の好評を得る。</p>	<p>【役割(本人)】 助監督、演出 【チーム体制】 プロデューサー1名 監督1名 助監督1名 演出3名 総作画監督1名 作画監督6名</p>	<p>【使用ソフト】 Photoshop, RETAS STUDIO, Excel, Word, AfterEffect</p>
2016年11月 ～ 2017年1月	<p>【プロジェクト】タイガーマスクW 【メンバー数】100名程度 【業務内容】 14話演出、演出助手を担当。 【主な取り組み・成果・評価】 ・自らアポイントをとって14話の舞台となる後楽園ホールにロケ班取材し、絵コンテ担当と美術担当と訪問。背景美術と舞台設定にリアリティを獲得する。</p>	<p>【役割(本人)】 プロジェクトリーダー 【チーム体制】 チーフディレクター1名 演出8名 作画監督11名</p>	<p>【使用ソフト】 Photoshop, RETAS STUDIO, Excel, Word</p>
2017年2月 ～ 2017年7月	<p>【プロジェクト】ドラゴンボール超 【メンバー数】数百名 【業務内容】 79、87、95話の演出を担当。 【主な取り組み・成果・評価】 ・クオリティが上がらず、困難な状況にあった『ドラゴンボール超』の新シリーズ『宇宙サイババル編』が始まるのに合わせて、テコ入れで参加。 ・新シリーズ最初のバトルを演出し、それまでとは違うクオリティを獲得することに成功。</p>	<p>【役割(本人)】 演出 【チーム体制】 プロデューサー2名 チーフディレクター2名 演出9名 作画監督15名程度</p>	<p>【使用ソフト】 Photoshop, RETAS STUDIO, Excel, Word</p>
2017年8月 ～ 2017年12月	<p>【プロジェクト】ONEPIECE 【メンバー数】数百名 【業務内容】 817話、夏のテレビスペシャルのヘルプ作業。 【主な取り組み・成果・評価】 ・工数確保のため、ヘルプに入る。</p>	<p>【役割(本人)】 演出助手</p>	<p>【使用ソフト】 Photoshop, RETAS STUDIO</p>
2018年1月 ～ 2019年2月	<p>【プロジェクト】おしりたんてい 【メンバー数】100名程度 【業務内容】 5話の演出を担当、1、10話の演出助手を担当。 【主な取り組み・成果・評価】 ・原作を読み込む上で必要な資料を数百枚作成、細かいキャラクター造詣をスタッフに伝達することに成功。 ・新シリーズ初の重要な前後半エピソードの後半部分を任される。</p>	<p>【役割(本人)】 演出、演出助手 【チーム体制】 プロデューサー1名 チーフディレクター1名 演出6名 作画監督5名</p>	<p>【使用ソフト】 Photoshop, RETAS STUDIO, Excel, Word</p>
2019年3月 ～ 2019年6月	<p>【プロジェクト】コンテンツ管理 【メンバー数】4名 【業務内容】 プリプロ以降の社内コンテンツテブ、データ管理、他部署との連携 【主な取り組み・成果・評価】 ・プリプロ以降の作品状況勉強のため研修。 ・東映ラボテックで実際フィルムの保存状態や現在のLTOテープへのメディア保存状況を視察。</p>	<p>【役割(本人)】 一般職員 【チーム体制】 課長1名 一般職員3名</p>	<p>【使用ソフト】 Excel, Word, FileMakerPro、FinalCutPro 【使用OS】 Windows, MacOS</p>
2019年7月 ～	<p>【プロジェクト】ONEPIECE 【メンバー数】数百名 【業務内容】 新シリーズ『ワノ国編』スタートに伴い制作部門に移動</p>	<p>【役割(本人)】 演出、演出助手</p>	<p>【使用ソフト】 Excel, Word, FileMakerPro、FinalCutPro 【使用OS】 Windows, MacOS</p>

株式会社スタジオコメット [在籍期間: 2011年10月～2013年2月]

事業内容: アニメーションの企画および制作

従業員数: 53名

資本金: 1000万円

雇用形態: 正社員

2011年10月 ～ 2012年1月	【プロジェクト】ジュエルベットのサンシャイン 【メンバー数】数十名～100名程度 【業務内容】 41、48話の演出を担当。 【主な取り組み・成果・評価】 ・シリーズ後半のシリアスなドラマに展開していく直前をコミカルなギャグを混ぜながら演出。ジュエルベットシリーズに慣れる。	【役割(本人)】 演出 【チーム体制】 プロデューサー3名 ディレクター1名 演出8名 作画監督10名程度	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、 Excel、Word、After Effects
2012年1月 ～ 2012年2月	【プロジェクト】練馬区PRアニメーション『ねり丸』 【メンバー数】6名 【業務内容】 4～6話脚本、4、5話絵コンテ、演出を担当。 【取り組みと成果・評価】 ・はじめてクライアントが行政の作品を担当。 ・少ない予算の中で、枚数やカット数を管理しながら原作となるアイデアから参加。	【役割(本人)】 ディレクター/脚本 【チーム体制】 プロデューサー1名 ディレクター/脚本兼1名 作画監督1名 背景美術1名 仕上げ1名 撮影1名	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、 Excel、Word、After Effects、無 料のモーフィングソフト
2012年3月 ～ 2012年5月	【プロジェクト】エリアの騎士(株式会社シンエイ動画様) 【メンバー数】100名程度 【業務内容】 21話の演出を担当。 【取り組みと成果・評価】 ・はじめて会社に席を置きながら、他社様の作品を担当。 ・スケジュール的に厳しい作品だったが、ギリギリまでクオリティの維持に努めた。 会社に所属していたため、参加は出来なかったが監督から他作品にもお誘いを受ける。	【役割(本人)】 演出	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、 Excel、Word
2012年6月 ～ 2013年1月	【プロジェクト】ジュエルベットのきらデコッ! 【メンバー数】数十名～100名程度 【業務内容】 17、24、31、47演出、34話演出補佐、41話絵コンテ 【主な取り組み・成果・評価】 ・通年通してジュエルベットシリーズに関わる。 ・体調を崩したベテラン演出の代役などを任される(34、41話)	【役割(本人)】 演出 【チーム体制】 プロデューサー4名 ディレクター1名 助監督1名 演出8名 作画監督10名程度	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、 Excel、Word、After Effects

転職・退職理由	単体タイトルのみの制作会社から複数本のタイトルを抱える大手アニメーション会社に移籍し、業務全体のスキル向上、より大きなビジネスにチャレンジしたいため。
---------	---

株式会社アニメインターナショナルカンパニー [在籍期間: 2008年4月～2011年10月]

事業内容: アニメーション企画、プロデュース、制作全般

従業員数: 100名

資本金: 3億3000万円

雇用形態: 正社員

プロジェクト期間	プロジェクト詳細・業務内容	役割・チーム体制	環境・使用ソフト
2008年5月 ～ 2008年12月	【プロジェクト】瀬戸の花嫁 OVA 【メンバー数】数十名～100名程度 【業務内容】 1話の制作進行補佐、2話の制作進行 【主な取り組み・成果・評価】 ・入社し会社に慣れることをメインで当プロジェクトにアサイン。 ・2話で初めてアニメーションの仕事を経験。	【役割(本人)】 制作進行	【使用ソフト】 Photoshop、Excel、Word
2009年1月 ～ 2009年4月	【プロジェクト】異世界の聖騎士物語 【メンバー数】数十名～100名程度 【業務内容】 7話の制作進行を担当。 【取り組みと成果・評価】 ・当時テレビシリーズではほぼ不可能だった、国内動画97%達成。	【役割(本人)】 制作進行	

2009年5月 ～ 2009年12月	【プロジェクト】天体戦士サンレッド 2期 【メンバー数】数十名～100名程度 【業務内容】 設定制作、39、40話制作進行、48、51話演出助手 【取り組みと成果・評価】 ・緻密な設定作成を評価される ・ノックレジットではあるが、懇意にして頂いた演出様について演出業務を経験	【役割(本人)】 設定制作 制作進行 演出助手	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、Excel、Word
2009年12月 ～ 2010年3月	【プロジェクト】おおかみかくし 【メンバー数】数十名～100名程度 【業務内容】 8話の制作を担当。 【取り組みと成果・評価】 ・協力企業、個人事業主との交渉、工数管理。 ・社内でカンパニー制を執る別事業の手伝いを経験。	【役割(本人)】 制作進行	【使用ソフト】 Photoshop、Excel、Word
2010年4月 ～ 2011年3月	【プロジェクト】アマガミSS 【メンバー数】数十名～100名程度 【業務内容】 2、10話の制作、8、20、26話演出助手、ショートアニメでは演出、絵コンテと複数の仕事を担当。 【取り組みと成果・評価】 ・話数を追うことに、任される仕事が変わり、演出助手として演出するシーンの量がどんどん増えて行くことでスタッフの評価を得ました。	【役割(本人)】 制作進行 演出助手 演出 絵コンテ 【チーム体制】 監督1名、演出8名、作画監督10名程度、制作進行4名、他多数	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、Excel、Word、After Effects
2011年4月 ～ 2011年9月	【プロジェクト】僕は友達が少ない 【メンバー数】数十名～100名程度 【業務内容】 6話の演出を担当。 【取り組みと成果・評価】 ・話数内の演出を任せられ、主に絵と音についての采配を担当。 ・初のテレビシリーズ1本演出を任せられ、視聴者から一定の評価を頂きました。	【役割(本人)】 演出 【チーム体制】 監督1名、助監督1名、演出6名、作画監督10名程度、制作進行4名、他多数	【使用ソフト】 Photoshop、RETAS STUDIO、Excel、After Effects
転職・退職理由 演出へ昇格に伴い、自分の関わりたい一般向けメジャータイトルのある会社に移籍			

株式会社新電電総合サービス **【在籍期間: 2003年9月～2006年2月】**
事業内容: 大手電機メーカーのパソコン修理請負、スタッフ派遣業務などのマルチメディア分野での活動。パソコンスクール等の教育活動。本社システム事業部配属
従業員数: 25名
資本金: 1000万円
雇用形態: 正社員

プロジェクト期間	プロジェクト詳細・業務内容	役割・チーム体制	環境・使用ソフト
2003年9月 ～ 2006年2月	【メンバー数】数百名 【業務内容】 株式会社ソニーイーエムシーエス 東日本CSフロントセンター 出向 ソニーブランドパーソナルコンピュータ VAIOの修理オペレーション業務に従事 新機種業務、NPFグループ業務、切り分けグループ業務、部品交換業務 【主な取り組み・成果・評価】 ・オペレーションが認められ、オペレーション業務の給与面では最上位の待遇を獲得しました。	【役割(本人)】 オペレーション管理、及びオペレーション 【チーム体制】 リーダー1名、サブリーダー1名、オペレーション管理者4名、オペレーター数十名	【使用ソフト】 Excel、Word、専用カスタマ－ソフト
転職・退職理由 アニメーションの専門学校に入学するため			

株式会社クリエイトエンジニアリング **【在籍期間: 2003年4月～2003年8月】**
事業内容: 汎用機、パソコンに関するアプリケーションソフトウェアの企画・開発、ならびにユーザー業務の運用・保守サービス
従業員数: 31名
資本金: 1000万円
雇用形態: 正社員

プロジェクト期間	プロジェクト詳細・業務内容	役割・チーム体制	環境・使用言語
2003年4月 ～ 2003年8月	【メンバー数】12名 【業務内容】 本社流通システム部配属 株式会社菱食(現、三菱食品)オペレーションシステム部 出向 全国菱食グループの加工食品、酒類等の流通システムオペレーション、開発、保守業務に従事 【主な取り組み・成果・評価】 ・入社し会社に慣れることをメインで当プロジェクトにアサイン	【役割(本人)】 オペレーター 【チーム体制】 リーダー1名 オペレーター6名	【使用ソフト】 Excel、Word、専用コンソ－ル 【使用言語】 富士通流通システム専用言語(C言語ベース) 【使用OS】 Unix
転職・退職理由 昔からの夢だったアニメーションに関わる業務に従事したいと考え、学費を得るため実家から通える会社へ転職			

自己PR

強み

アニメーションの専門家として、物の作動原理やフレーム単位でどのような絵を入れれば、生き生きとキャラクターに芝居させられるかに関して自信があり私の強みです。また、文学や映画の教養に基づいて、脚本やビジネス意図から何を見せるべきか、どのように見せるべきか判断する演出としても自信があります。新しいことに前向きにチャレンジし、少しでも自分の能力を向上させる学習意欲が常にあります。

今後のビジョン

人の感情に直接訴えかける部分を、センスやひらめきという抽象的な要素で規定せず、言語化できることに私の能力があります。言語化することで、どんなタイプのクリエイターにも、自分のイメージに沿う成果物を引き出し、そのための技術的指導ができます。私は、その部分を補完できる人材として、今までのアニメーション製作の経験を活かしつつ、今後はさらなるキャリアを広げ、より大きなビジネスモデルを持つ業界で活躍していきたいと熱望しています。

より挑戦的な企画、開発に携わりたいと考えております。是非、面接の機会をいただければと存じます。何卒よろしくお願い申し上げます。

以上