

2020 年度学修成果調査報告書

2021 年 7 月

神戸芸術工科大学

実施概要

1. 概要・目的

本学の教育における質の保証について個々の授業の評価である「学生による授業評価」「学修行動調査」とは別に、「学生の主体的な学び」に向けての状況や学生の学修成果に関する状況について把握し、今後の教育内容を検討する資料とすることを目的とし、アンケート調査を行います。

2. 調査対象

2021年3月27日現在の学部在籍者で、2020年度に卒業する正規生

3. 実施方法

- 1) 実施時期2021年3月27日（土）
（卒業式当日：第1部 学位授与式及び第2部 学科行事で回収）
- 2) アンケート（選択設問10問＋自由記述）

4. 回収率

芸術工学部		回収数	卒業者数	回収率
環境デザイン学科		31	81	38%
プロダクト・インテリアデザイン学科		38	64	59%
ビジュアルデザイン学科		46	58	79%
映像表現学科	アニメーションコース	10	16	63%
	映画コース	5	10	50%
	CGコース	17	19	89%
まんが表現学科		17	32	53%
ファッションデザイン学科		16	32	50%
アート・クラフト学科		13	25	52%
学科不明		23	—	—
計		216	337	64%

※本設問の回答には、募集停止学部等を含む

5. 総評

「学修成果に関する調査」は、例年卒業式当日に実施しているが、2020年度は感染症対策のため、配布及び回収を複数方式にて実施したことが、かえって回収率を下げる結果となった。また、所属学科が未記入の回答も多くあった。次年度の実施時は、改善が必要である。

設問1「入学したときと比べて幅広い知識・教養が身についたと思いますか」では、「大変身についた」「身についた」の回答が全体平均で85.7%と昨年度より6%高い割合となった。

設問2「入学したときと比べて専門的な知識・技術が身についたと思いますか」では、設問1と同様に全体的には高いポイントとなったが、学科間で多少の差があり、映像表現学科映画コース及びCGコースにおいては、平均値を大きく下回る結果となった。

設問3「入学したときと比べてフォトショップ、イラストレーターなどを使う力やパソコンに関する知識が身についたと思いますか」では、「大変身についた」「身についた」の回答が全体平均で77.8%と高い割合となった。設問1、設問2と同様、より専門的な知識が身についた結果となったが、ここでは学科間で多少の差があり、アート・クラフト学科では平均値を大きく下回る結果になった。

設問4～設問7も学科間で差が大きく、映像表現学科、まんが表現学科、アート・クラフト学科においては、平均値より下回る結果となった。

設問8「入学したときと比べて学習した結果をまとめて発表する力が身についたと思いますか」では、全体平均で「大変身についた」「身についた」が73.1%と高い割合となったが、まんが表現学科は50%に満たず、学科間で差が出る結果となった。

設問9「入学したときと比べて自ら気づき、自ら学んでいく力が身についたと思いますか。」では、全体平均で76.8%と高い割合となった。

設問10「入学してから卒業までにあなた自身が学修した成果（結果）について満足していますか」では、「大変満足した」「満足した」の回答が、全体平均で78.2%と昨年度より2.9%下がってはいるが、ほとんどの学科において70%以上の満足度を得られた。

しかし、映像表現学科映画コース及びCGコースにおいては、平均値を大きく下回る結果となった。

各設問は、学科の専門性によらず、本学学生として身につけることが望ましい知識・能力としている。専門性、特性等の違いが表れた項目（例えば設問3パソコンに関する知識）もあったが、全体を通して、大学への満足度は比較的良好であった。

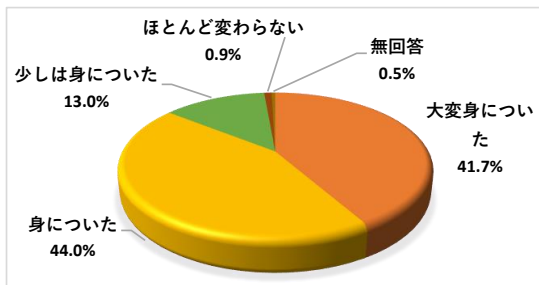
ただし、「身につけていない」「満足していない」として学生の割合が一定数あるため、学生には主体的かつ積極的な学修を行ってもらえるような働きかけ、全学生に「身についた」と実感し、「満足している」と回答してもらえるようなカリキュラムや教育方法の改善に一層努める必要がある。

教務委員長 藤山 哲朗

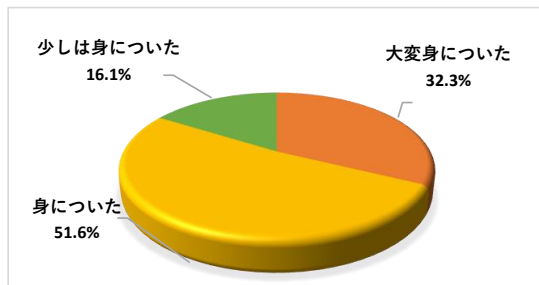
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問1】

入学したときと比べて幅広い知識・教養が身についたと思いますか。

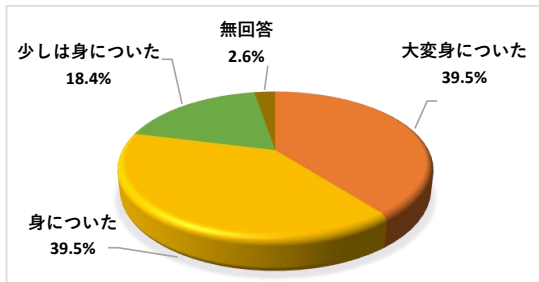
平均



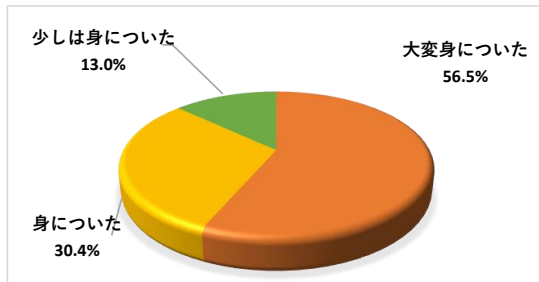
環境デザイン学科



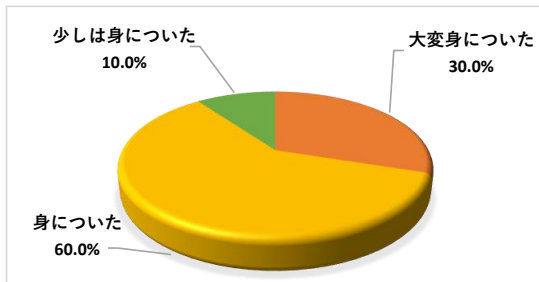
プロダクト・インテリアデザイン学科



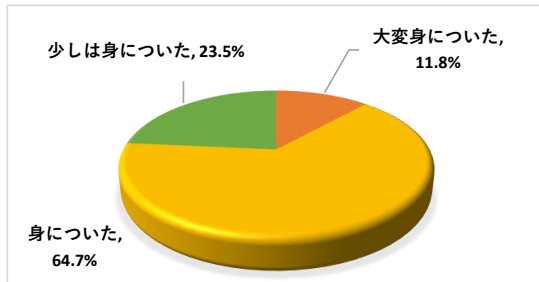
ビジュアルデザイン学科



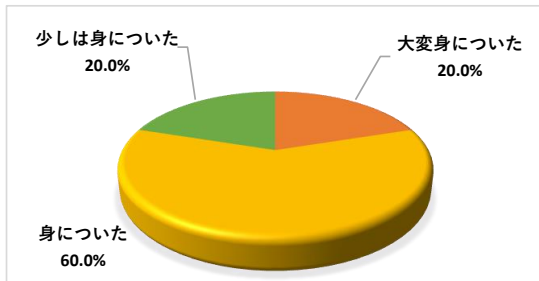
映像表現学科アニメコース



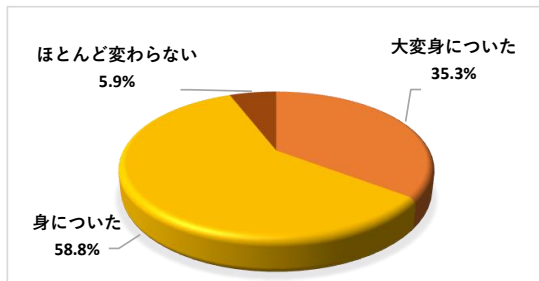
映像表現学科CGコース



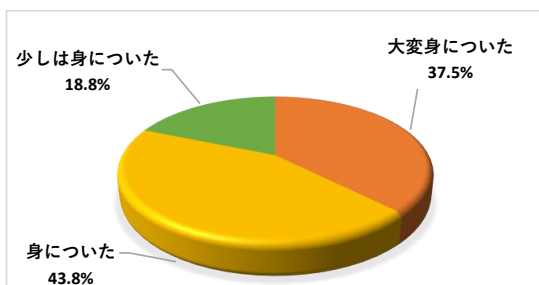
映像表現学科映画コース



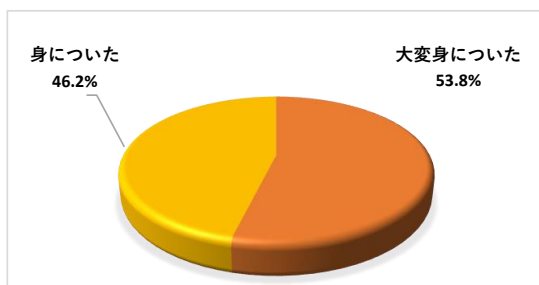
まんが表現学科



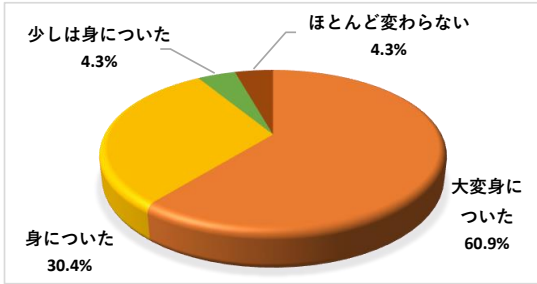
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



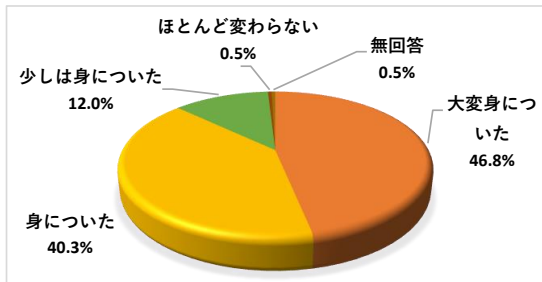
学科不明



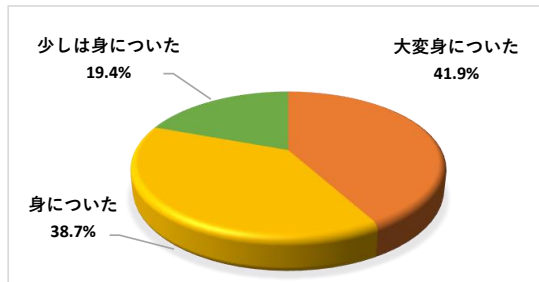
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問2】

あなたは、入学したときと比べて専門的な知識・技術が身についたと思いますか。

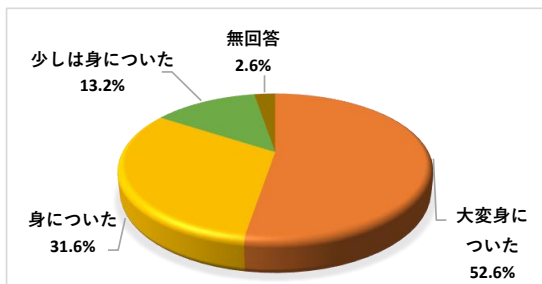
平均



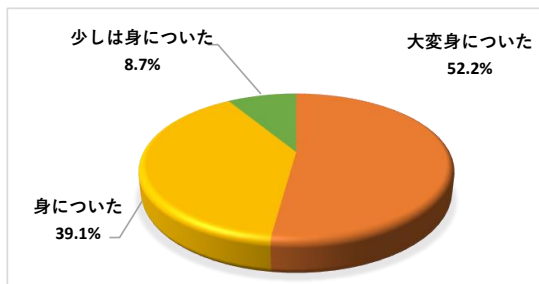
環境デザイン学科



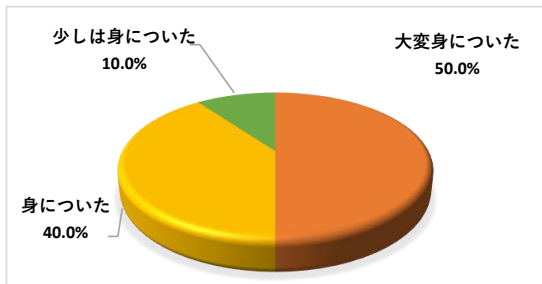
プロダクト・インテリアデザイン学科



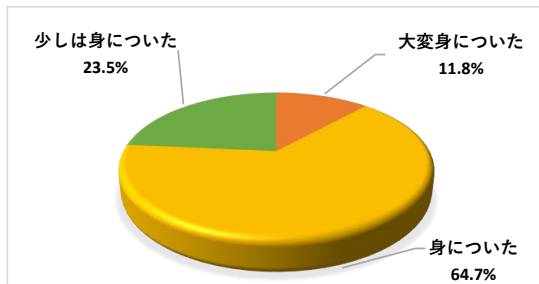
ビジュアルデザイン学科



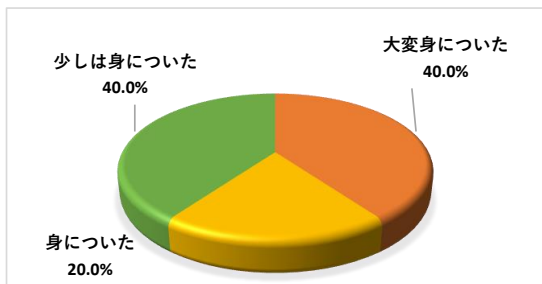
映像表現学科アニメコース



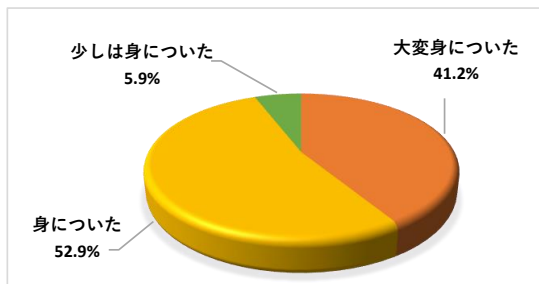
映像表現学科CGコース



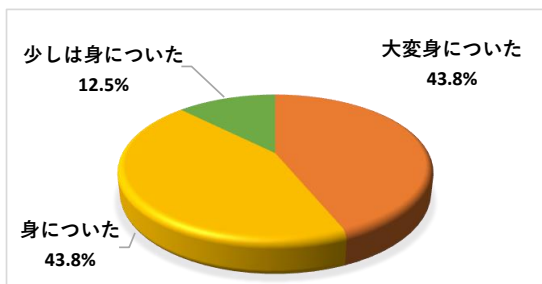
映像表現学科映画コース



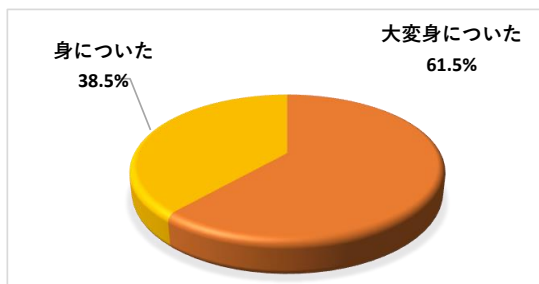
まんが表現学科



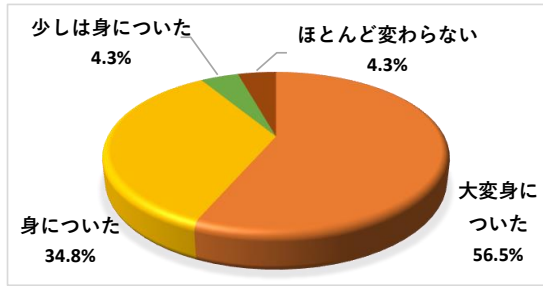
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



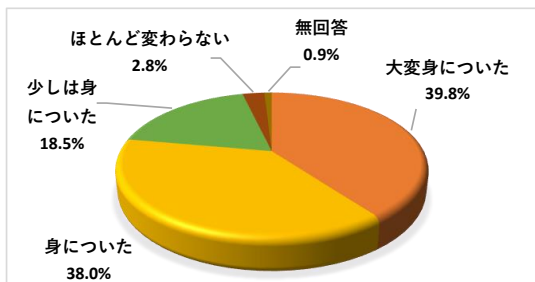
学科不明



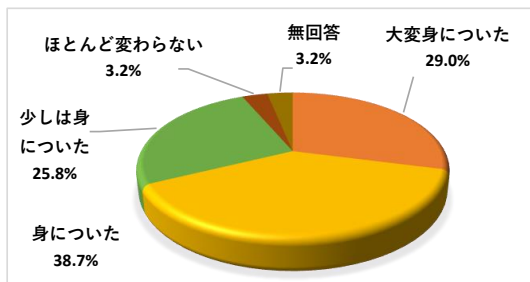
学修成果に関する調査アンケート集計結果 【設問3】

あなたは、入学したときと比べてフォトショップ、イラストレーターなどを使う力やパソコンに関する知識が身についたと思いますか。

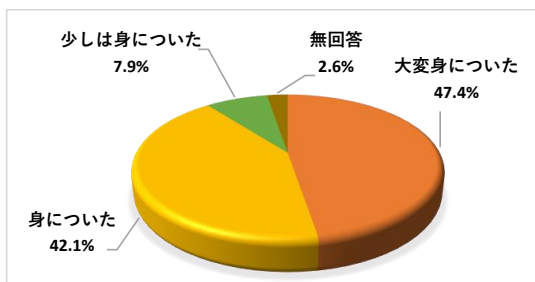
平均



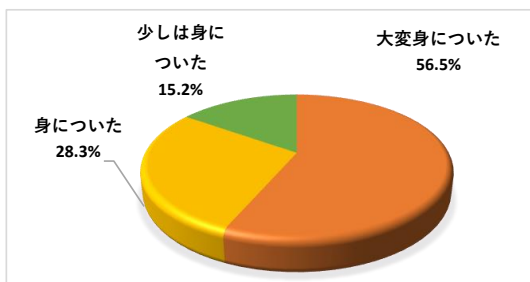
環境デザイン学科



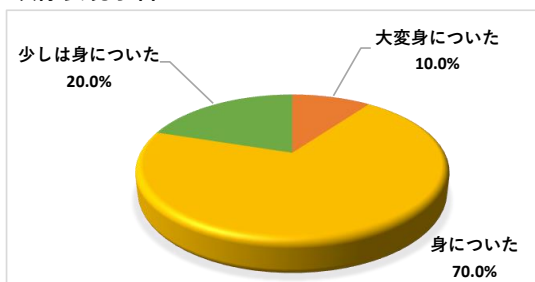
プロダクト・インテリアデザイン学科



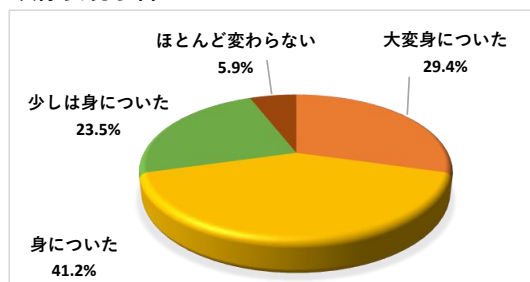
ビジュアルデザイン学科



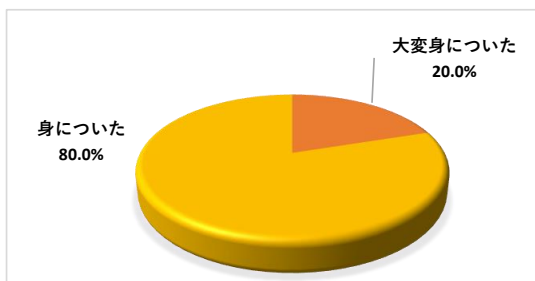
映像表現学科アニメコース



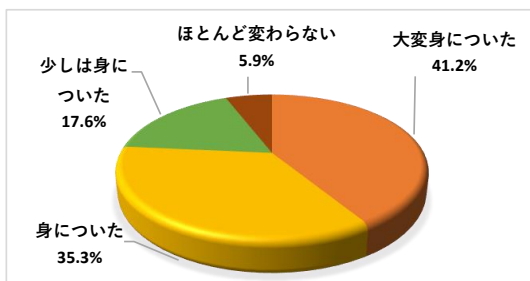
映像表現学科CGコース



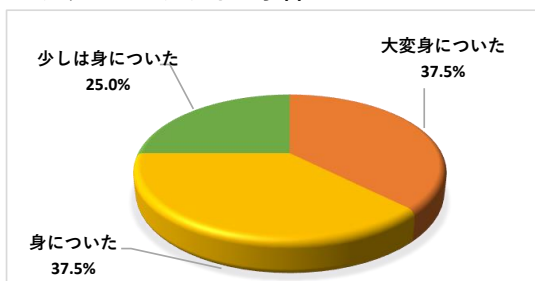
映像表現学科映画コース



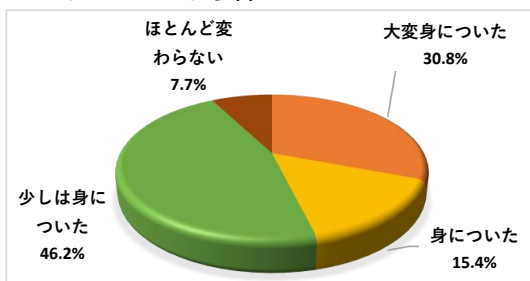
まんが表現学科



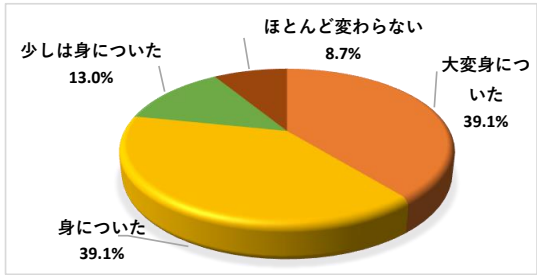
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



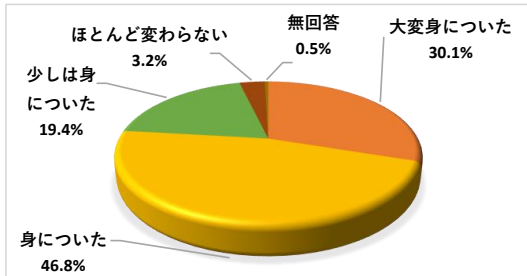
学科不明



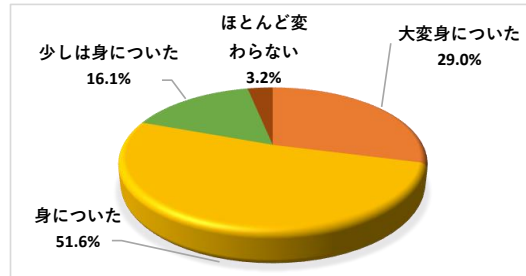
学修成果に関する調査アンケート集計結果 【設問4】

あなたは、入学したときと比べて情報を収集する力や収集した情報から必要な情報を選択する力が身についたと思いますか。

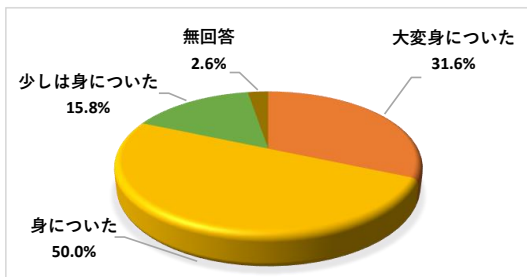
平均



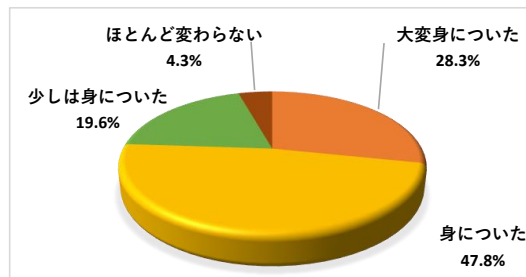
環境デザイン学科



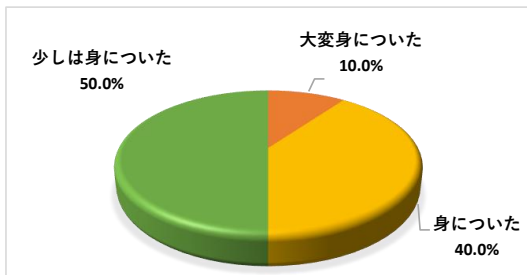
プロダクト・インテリアデザイン学科



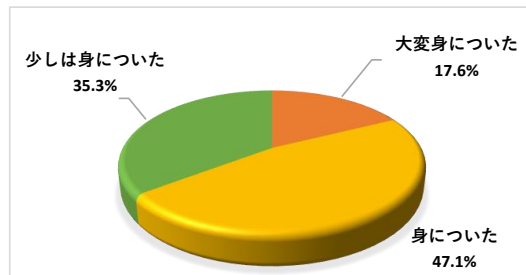
ビジュアルデザイン学科



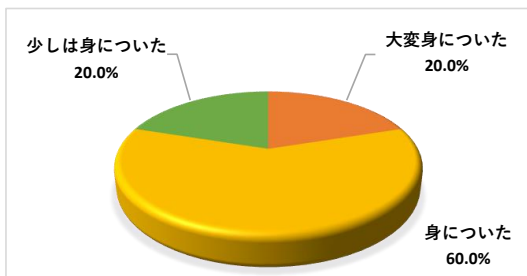
映像表現学科アニメコース



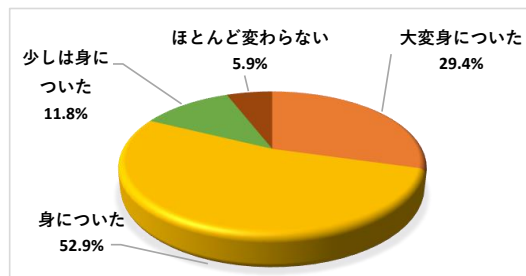
映像表現学科CGコース



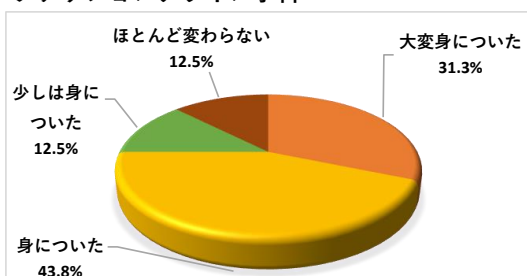
映像表現学科映画コース



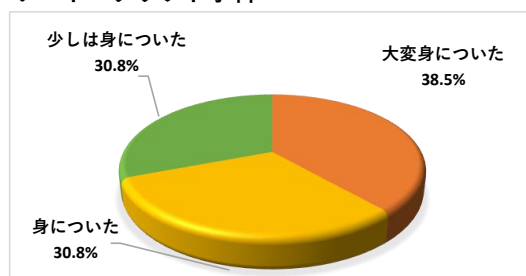
まんが表現学科



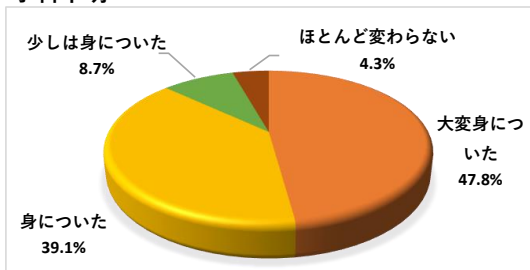
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



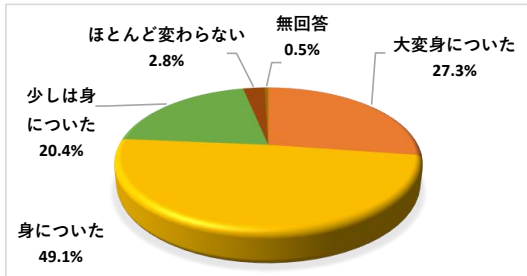
学科不明



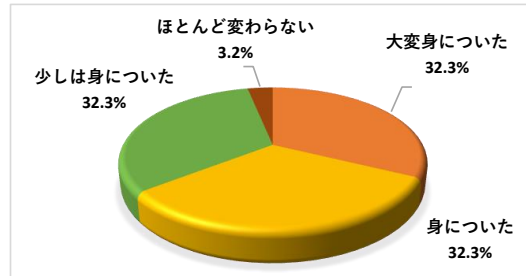
学修成果に関する調査アンケート集計結果 【設問5】

あなたは、入学したときと比べて修得した知識や技能に基づいて、物事の問題点を見つけ、課題を設定する力が身についたと思いますか。

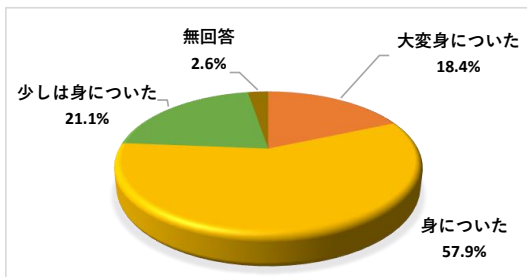
平均



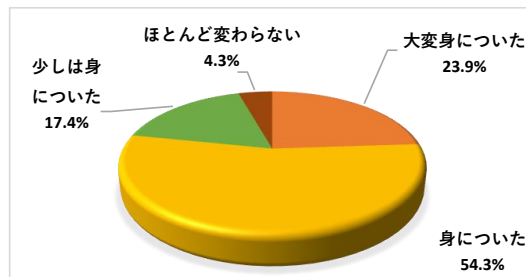
環境デザイン学科



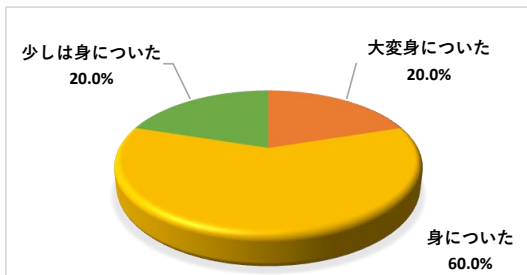
プロダクト・インテリアデザイン学科



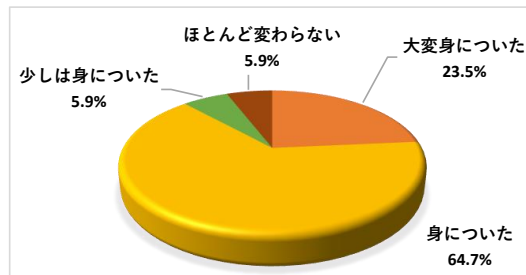
ビジュアルデザイン学科



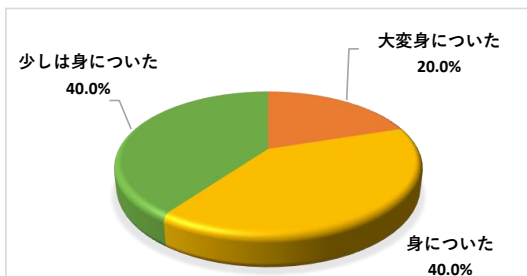
映像表現学科アニメコース



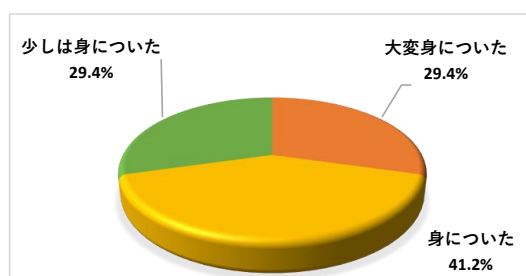
映像表現学科CGコース



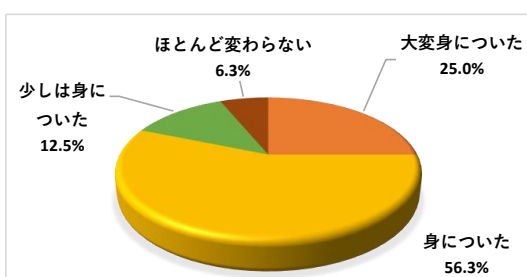
映像表現学科映画コース



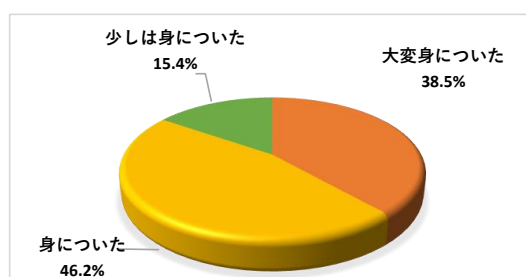
まんが表現学科



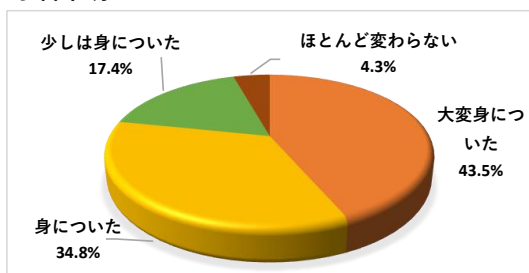
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



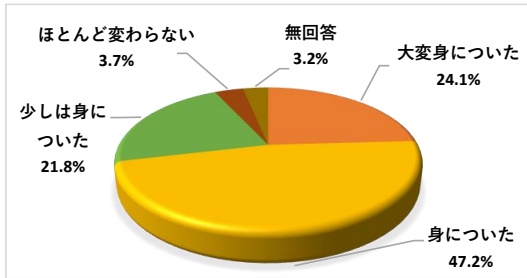
学科不明



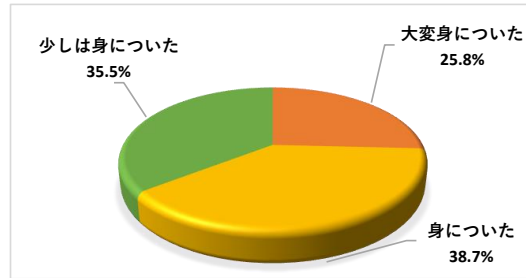
学修成果に関する調査アンケート集計結果 【設問6】

あなたは、入学したときと比べて相手の考えを聴き理解したうえで、自分の考えをまとめ、議論する力が身についたと思いますか。

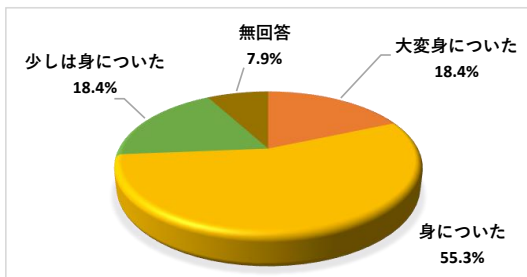
平均



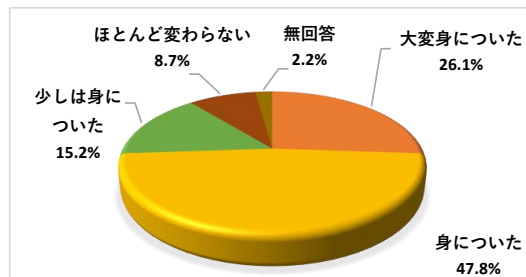
環境デザイン学科



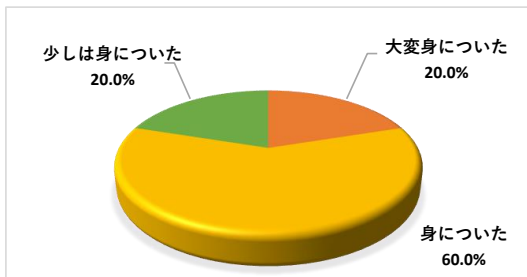
プロダクト・インテリアデザイン学科



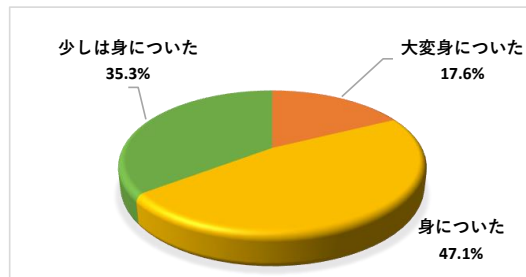
ビジュアルデザイン学科



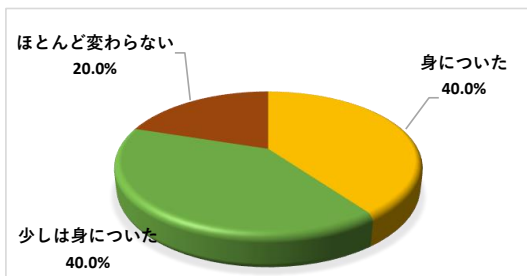
映像表現学科アニメコース



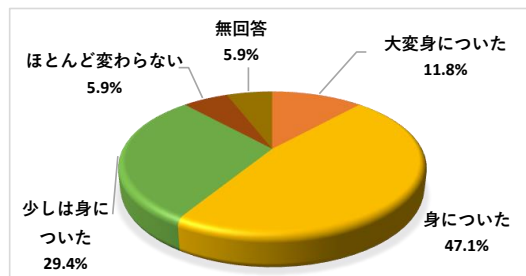
映像表現学科CGコース



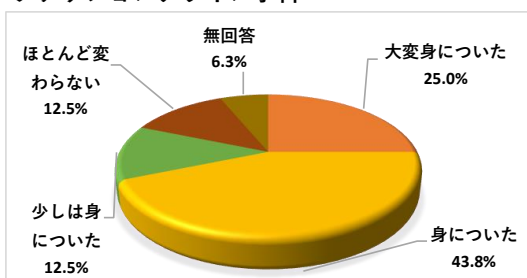
映像表現学科映画コース



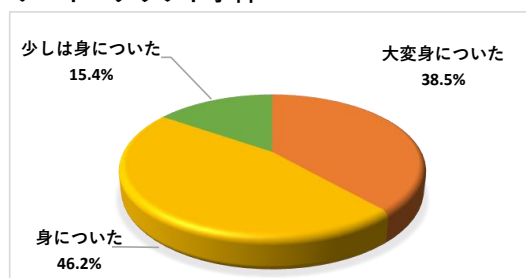
まんが表現学科



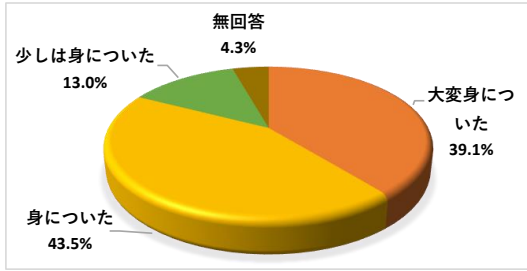
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



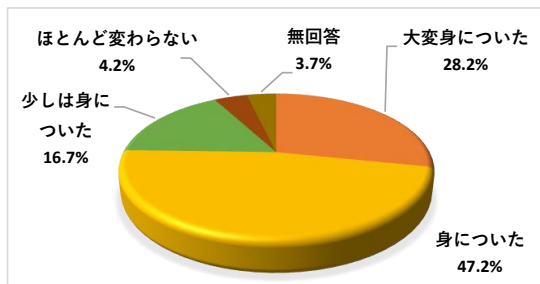
学科不明



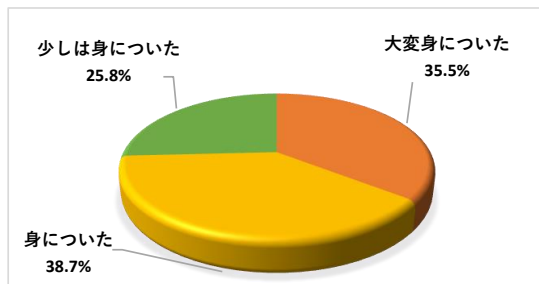
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問7】

入学したときと比べて他の人と協力して物事を進めていく力が身についたと思いますか。

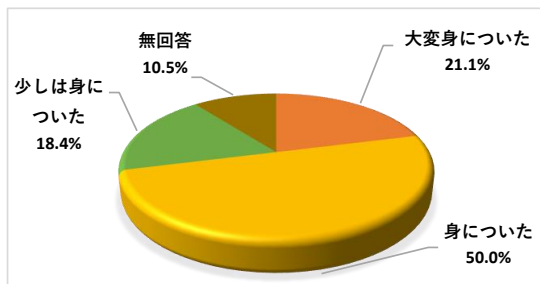
平均



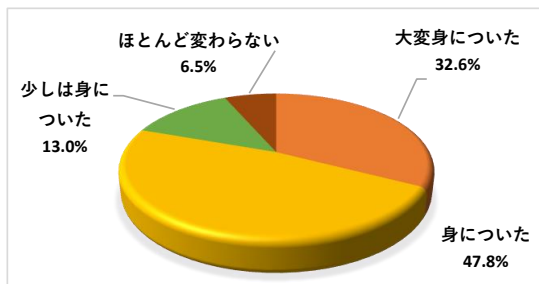
環境デザイン学科



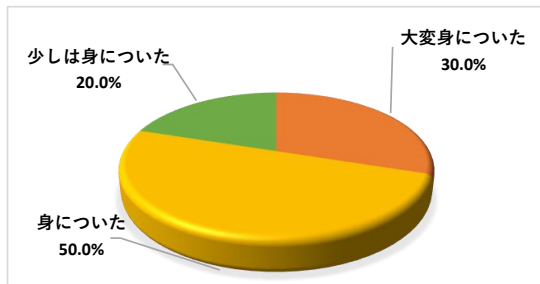
プロダクト・インテリアデザイン学科



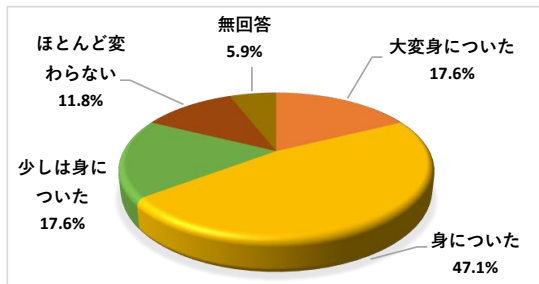
ビジュアルデザイン学科



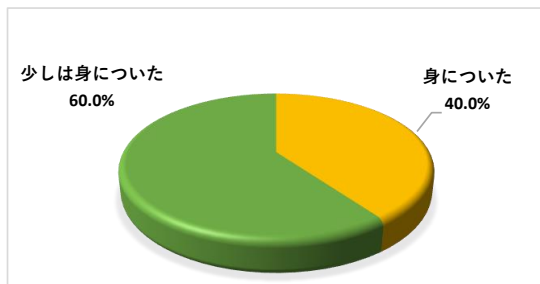
映像表現学科アニメコース



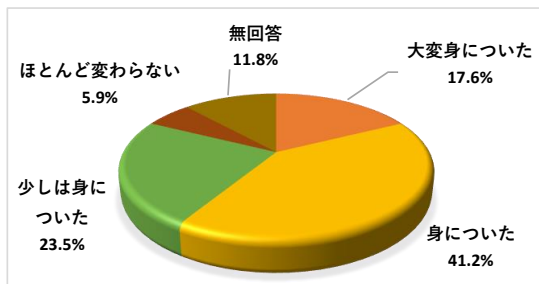
映像表現学科CGコース



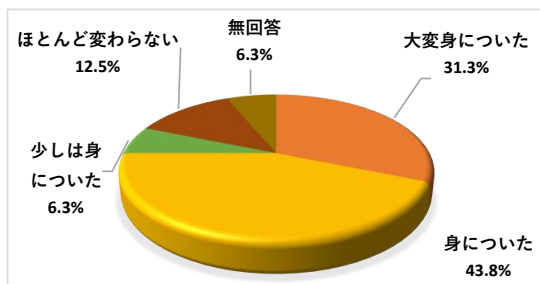
映像表現学科映画コース



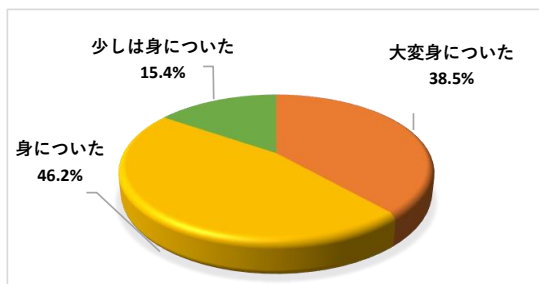
まんが表現学科



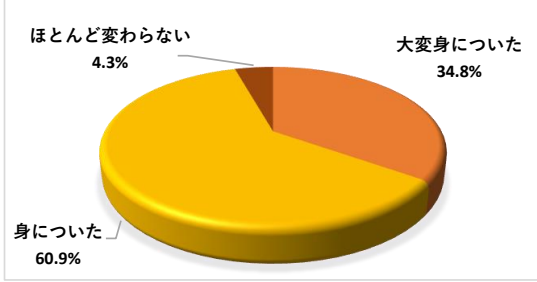
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



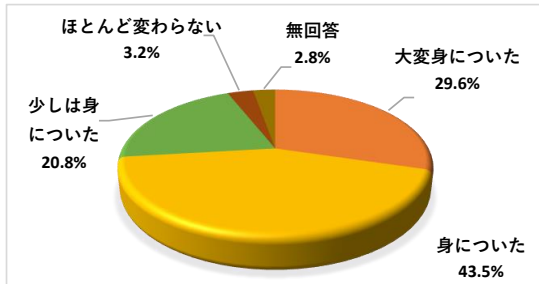
学科不明



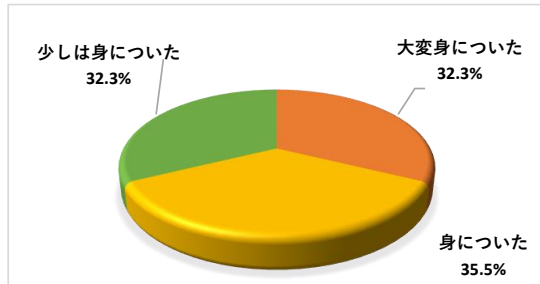
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問8】

あなたは、入学したときと比べて学習した結果をまとめて発表する力が身についたと思いますか。

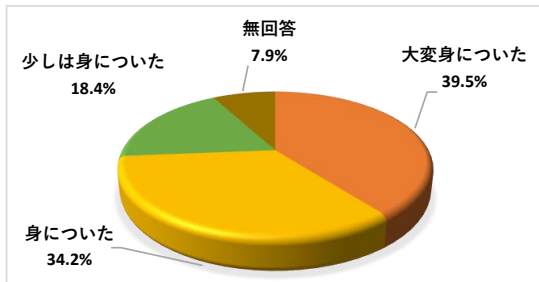
平均



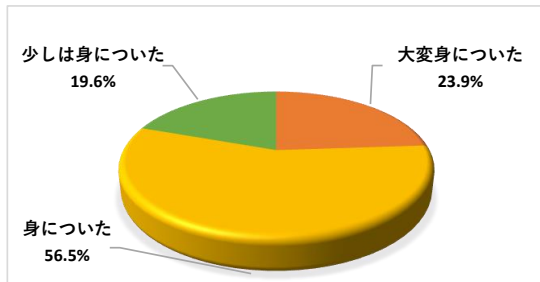
環境デザイン学科



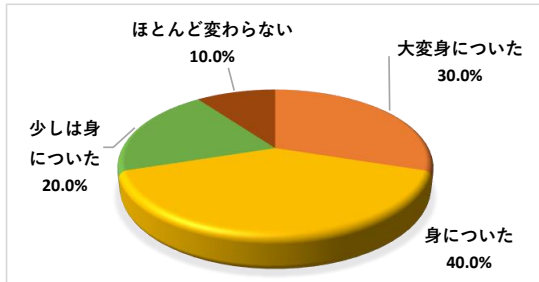
プロダクト・インテリアデザイン学科



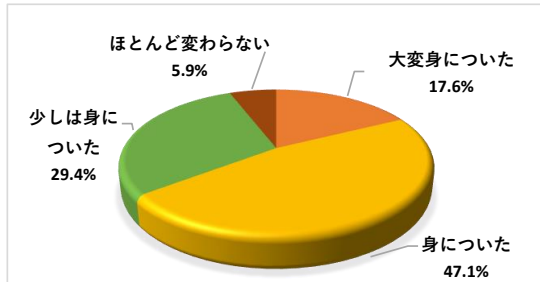
ビジュアルデザイン学科



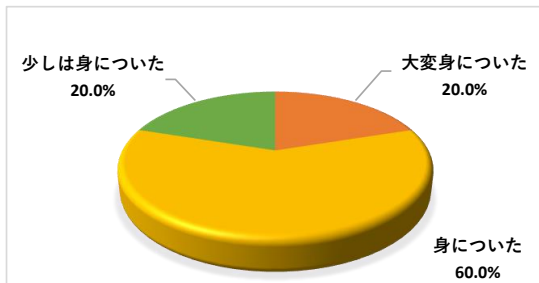
映像表現学科アニメコース



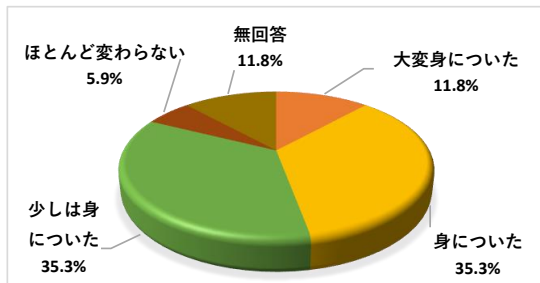
映像表現学科CGコース



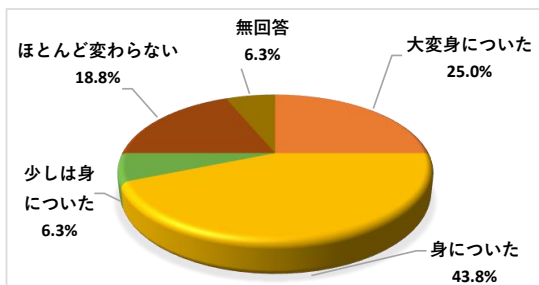
映像表現学科映画コース



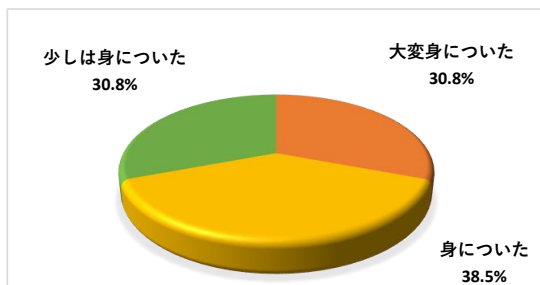
まんが表現学科



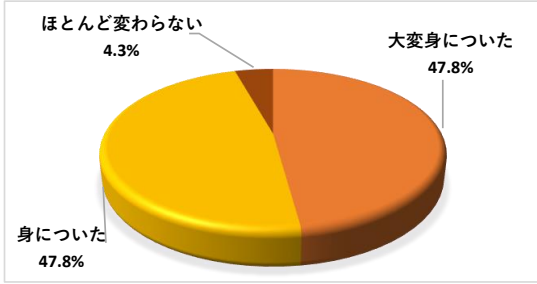
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



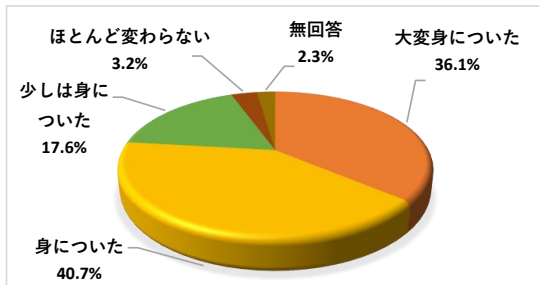
学科不明



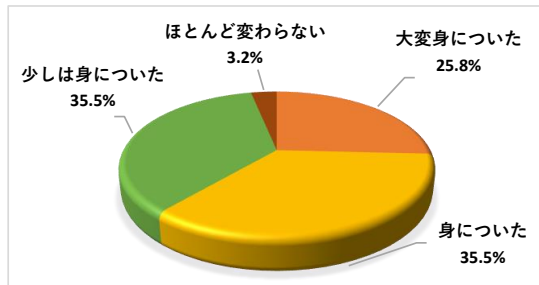
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問9】

あなたは、入学したときと比べて自ら気づき、自ら学んでいく力が身についたと思いますか。

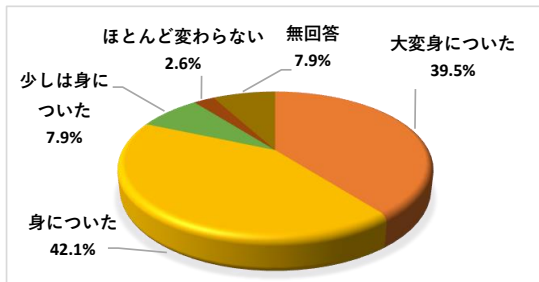
平均



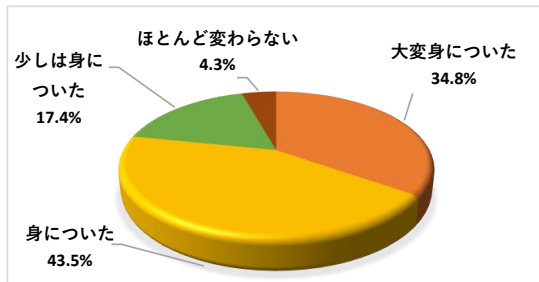
環境デザイン学科



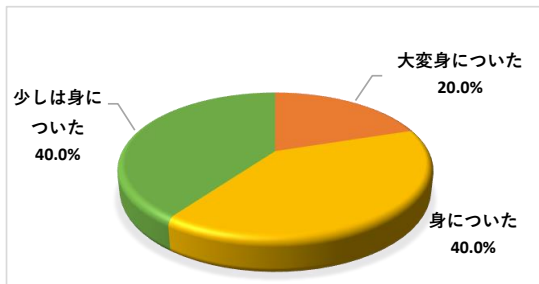
プロダクト・インテリアデザイン学科



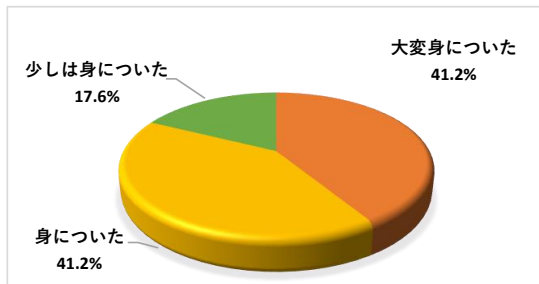
ビジュアルデザイン学科



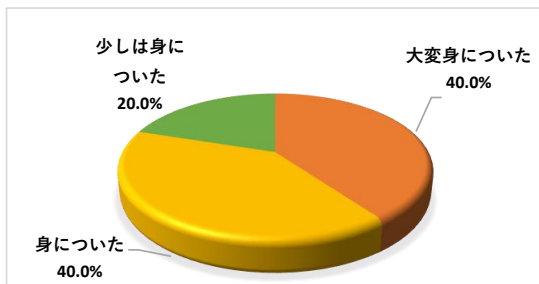
映像表現学科アニメコース



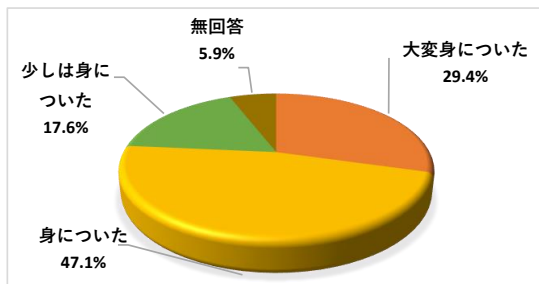
映像表現学科CGコース



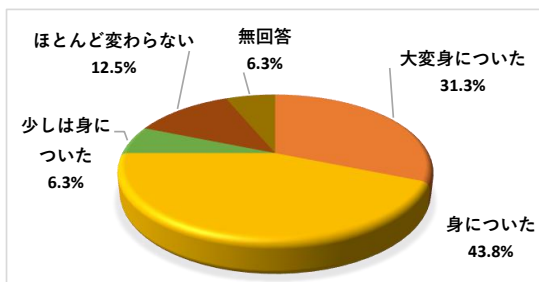
映像表現学科映画コース



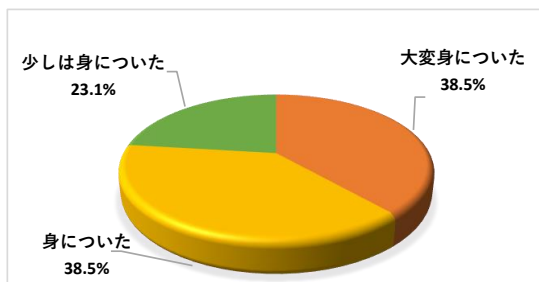
まんが表現学科



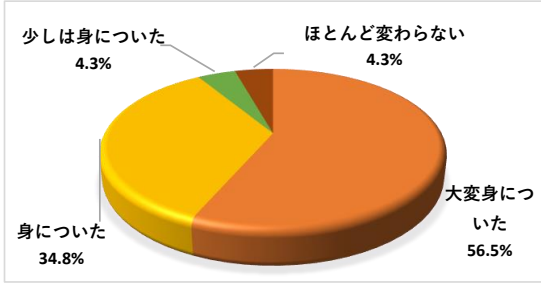
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



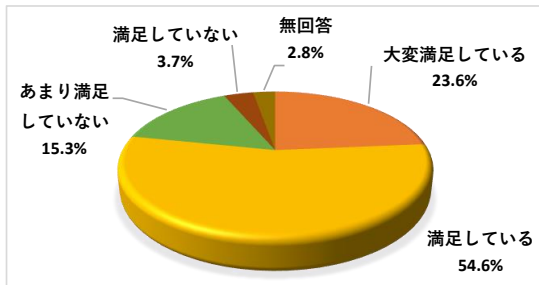
学科不明



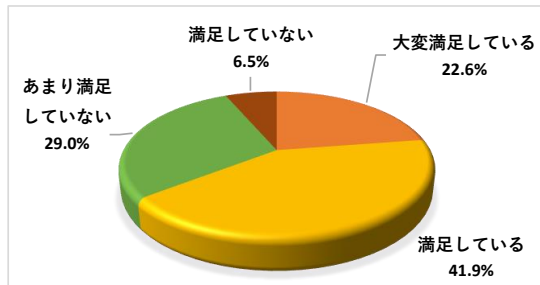
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問10】

あなたは、入学してから卒業までにあなた自身が学修した成果（結果）について満足していますか。

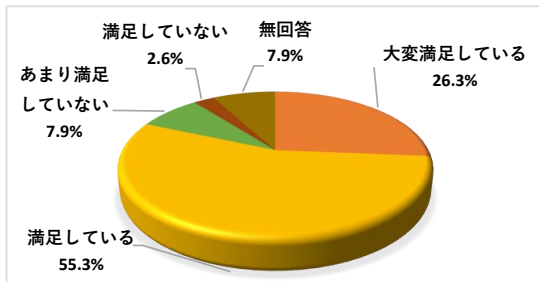
平均



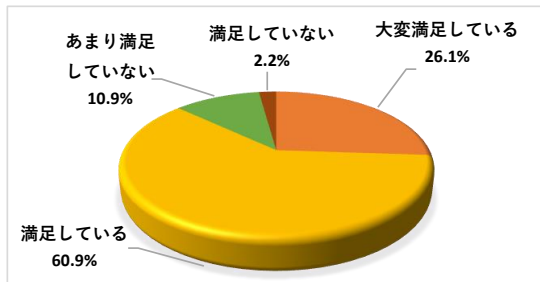
環境デザイン学科



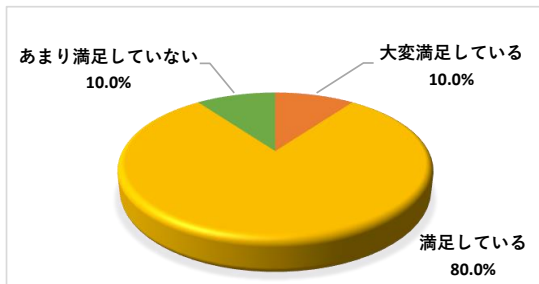
プロダクト・インテリアデザイン学科



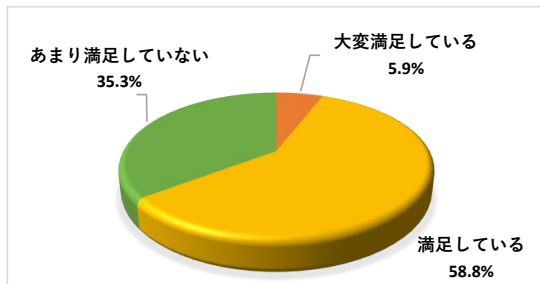
ビジュアルデザイン学科



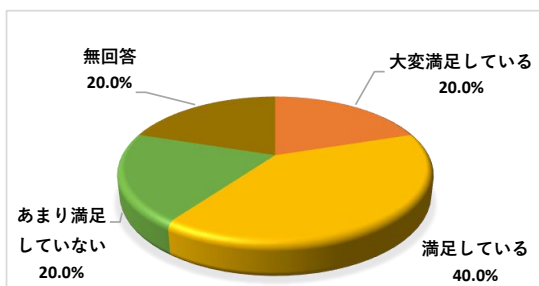
映像表現学科アニメコース



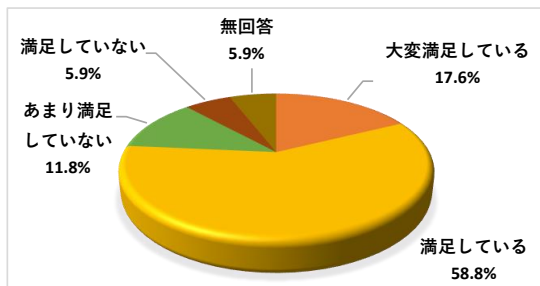
映像表現学科CGコース



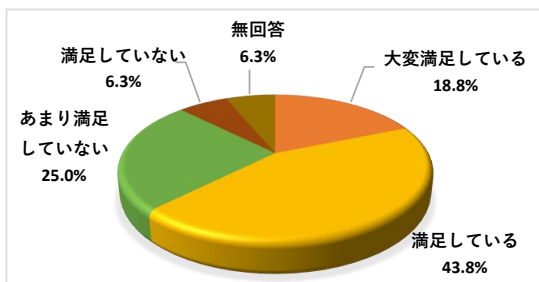
映像表現学科映画コース



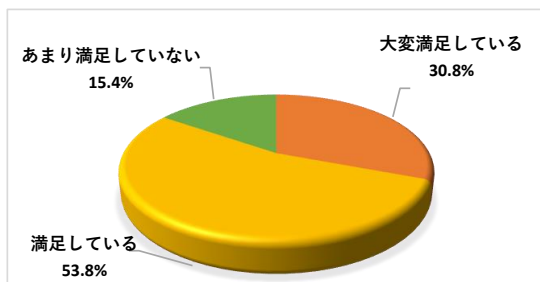
まんが表現学科



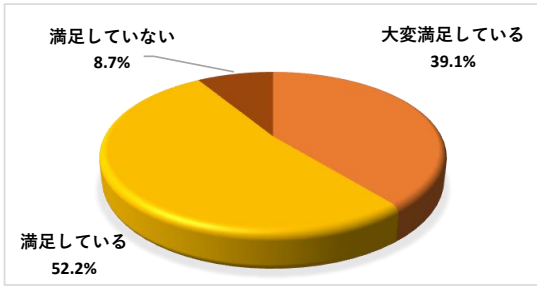
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



学科不明



自由記述設問

あなたが神戸芸術工科大学において学修した成果（結果）について考えや感想を記入してください。

環境デザイン学科

- ・学習にあたり様々な人々の考え方やデザインを学び新たな考え方を学ぶ機会であった。
- ・奨励賞の授与、4年間の集大成としてとれたのはいい思い出です。
- ・大変貴重な時間を過ごすことができた。これからも時間・アイデンティティ・個性を大切に、人に影響を与えられる情熱ある、人の心を動かす人間になります。世界で活躍する建築家になります。

プロダクト・インテリアデザイン学科

- ・PCソフトの技術や表現力、物の見方などが身に付いた。世の中の"物"がどういった意図で作られたのか、考えるように
- ・自分の考えや構想を表現する術を身につけることができた。
- ・良かった。
- ・個性のある、様々な人と共に活動することで、自分の考えや、価値観が良い方に変化したと思います。
- ・先生方がとても良く見て下さり、深い学びができました。
- ・大変でしたが、友達がたくさんできて、とても楽しかったです。
- ・楽しかった4年間でした。ありがとうございました！
- ・KDU魂!!
- ・"使う人"を中心に考えた、デザインの方法などを主に意識して学んできました。神戸芸術工科大学で学ぶ上で、デザインのプロセスについて詳しく学び、それを考えた上でデザインする事を大きく学びました。大学で学んだことを生かし、これからのデザイナーとしての人生を歩みたいと思います。
- ・とても役立つ学びを得ました。ありがとうございました。

ビジュアルデザイン学科

- ・自由な発想での制作ができました。
- ・入学前は漠然と「絵を描くことが好き」ということしかわかっていませんでしたが、入学してから「どのような絵を描くことが好きか」「どのような色の塗り方が好きか」など、自分の絵の描き方を理解し、深めていくことができました。
- ・パッケージデザインについて知識や考えが身についた。
- ・将来に渡ってやりたいことをみつけたいと思い入学しましたが、入学前、あるいはもっと早い学年のうちに何か一つに定めてより専門性の高い制作を行った方がよかったのかもしれないとも思います。
- ・やりこんでいけばよかった。
- ・絵画でいろんなことを学び、更に他のことにも挑戦してみたりすることもできるようになりました。
- ・まだまだ知識不足や技術不足を感じるがありますが、充実した大学生活が送れたのではないかと思います。
- ・私自身何かの目的を明確にして本学に入学した訳ではなかったため、ゼミや卒展等を通して、自らが表現したいものを発見できて大変よかった。
- ・とても経験が積めてよかったです。
- ・イラストレーション能力が向上できたと思う。
- ・この4年間で、様々な学びを得ることができました。今まではデザインは1~2つであると認識していましたが、より多くの表現力があると、4年間で発見できました。
- ・コロナウイルスで大変だったけど、卒業できてよかったです。
- ・以前よりも下調べし、どう活かすかしっかり考えることができました。より作品に物語や意味をつけることができたと思
- ・自立と自ら課題を見つけ改善する力、何より自分に自信をもつことの価値を学ばせて頂きました。
- ・好きなこと、好きなだけできました!
- ・創作活動における考え方を学ぶことが出来ました。
- ・この大学でよかったデス!技術も身につきました。フリーでもがんばれそうデス。

映像表現学科 (アニメコース)

・私達が普段目にする作品の制作の裏側を学ぶ事ができてよかったです。

映像表現学科 (CGコース)

・学科の勉強ももちろんですが、特に、部活動で学生フォーラム執行部に所属し、多くの経験を得たので、その経験をこれからも遣い応用し、用いていきたいです。

・ただ作品を作るだけでなくエッジの流れなど扱いやすいデータというものを知ることができました。他学科との交流が少なかったですがもっと交流をしていればさらに良い作品ができたのではないかと思います。

・4年制大学として自分の専門である学科・コースに限らず基礎教科や他学科の授業を受けられた事が知見を広める上でとても良い経験となりました。

・自分の力でいろいろな知識を吸収していくことはとても大変でしたが、やりがいのある4年間でした。

・大学に入学して初めて学んだ3DCGを使ってさまざまな作品が作れるようになったことで成長を感じた。ただ、1年生の頃から他の学校の学生の作品などを見て意識していればより成長できたように思う。もっと視野を広くしていればよかった。

・効率的に良い評価 (GPA)を取る方法を模索できた。自らが行動することの重要性がCGをしていて一番身についた。分からないこと、自分が興味のあるものを調べて制作していくことで良い作品ができたように思う。

映像表現学科 (映画コース)

・自分の将来を見据えた上で、自分に必要な知識を身に付けることができた。4年間の中で、大きな経験をすることができた。これから、映画の現場でさらなるレベルアップができるよう、がんばっていきたいです。

まんが表現学科

・photoshop←身についた。illustrator←身についた。CLIPSTUDIOPAINT←スゴク身についた。書きたいモノのために調べたり、練習するようになった。

・大学内で学べることが少なく感じた。

・もっとがんばればよかった。

・4年間楽しかったです。

・いろいろありましたが、この学校で、この学科で、4年を過ごせて良かったです。とても有意義でした。楽しかったです。

・漫画を作る上でロジカルにつくる能力が身につく様々な知見を得たことによって、0から物を考えるのではなく1から物事を物語を考える能力が身につきました。

・幅広いジャンルの授業と、行事を通して、技術面だけでなく、人間としても見つめ直す機会があり、成長できたと思います。また同じく学ぶ周りの学生からの影響や先生からの言葉を受けられる環境で絵を学べて良かったです。

・人と協力して

・この大学で学んだ事は全部ためになるものでした。1つも無駄はなかったように思います。ありがとうございました。

・この4年間本当にためになる事が多かったのでこの学校に来たことは正解だったと思いました。先生方はあたたかく、いつも楽しく授業に励む事ができました。ありがとうございました。

・先生や友達、同級生から色々な技術が学べて勉強になりました。自分一人では気づかなかったことまで知れて、とても良かったです。

・プロの人や友人にご教受してもらいました。

ファッションデザイン学科

・技術的な面は力が付きましたが、もっと自由作品を作る時間もほしかった。

・神戸芸術工科大学ならではの身体工学について学ぶことができたため、健常者と障がい者のファッションについて学ぶ機会ができ、さらにファッションについての考え方が広がりました。

・学科の授業に満足できなかった。台風の時授業がなくなる場合、もっと早く連絡して欲しかった。4年生時、学校にほぼ行ってないのに学費は何に使われていたのか疑問。

・専門的な知識や技術が身につく、デザインを考える力がついた。

アート・クラフト学科

- ・ただものづくりが好きで入ったけど、つくる楽しさや、人との関わり（作品を通じての）が学べた。ここの学校を選んでよかったと思いました。
- ・ものづくりの楽しさを改めて学びました。
- ・アートについて深く考えるようになり大変深い思考を得られたが、それを発表することができなかった。技術も身についた。
- ・3DCGソフトの使い方と設計思想が知れた。
- ・絵や漫画に関する技術が広がり、物事を考えて実行する力が身についた。
- ・人にものを伝えるための準備の大切さに気づいた。
- ・先生方が熱心に指導してくれたお陰で、知識や技術が身についた。
- ・同じ学科だけに限らず他の学科の情報を得ることでこれまでとは違う世界が見え、入学前の自分にはなかったものがたくさん身についた。
- ・自立心と自分で考えて行動する力が身についた。