

2021 年度学修成果調査報告書

2022 年 5 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年度に卒業する正規生

3. 実施方法

1) 実施時期（卒業式当日）

①2021年9月16日（木） ※前期卒業

②2022年3月19日（土）

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	卒業者数	回収数	回収率	
環境デザイン学科	67	64	95.5%	
プロダクト・インテリアデザイン学科	64	61	95.3%	
ビジュアルデザイン学科	76	62	81.6%	
映像表現学科	アニメーションコース	11	11	100.0%
	映画コース	10	11	110.0%
	CGコース	12	11	91.7%
まんが表現学科	29	27	93.1%	
ファッションデザイン学科	33	32	97.0%	
アート・クラフト学科	21	19	90.5%	
計	323	298	92.3%	

※本設問の回答には、募集停止学部等を含む

※映像表現学科映画コースの回収率が、100%を超えていますが、1名CGコースの記入間違いと予想される。

5. 総評

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」、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、「大変身につい

た」「身についた」の回答が全体平均で90%を超えており、非常に高い割合となったが、学科間で差があり、映像表現学科アニメーションコースで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86.9%と高い割合となったが、学科間で差があり、映像表現学科アニメーションコース、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83.9%と高い割合となったが、映像表現学科アニメーションコース、アート・クラフト学科では平均値を大きく下回る結果となった。

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87.9%と昨年度より9.7ポイント高くなったが、映像表現学アニメーションコースにおいては、平均値を大きく下回る結果となった。

各設問の「大変身についた」「身についた」（「大変満足した」「満足した」）の回答が全体平均で80%以上となっており、全体を通して、大学への満足度は良好であった。また、全体平均の過去データから比較すると、各設問において昨年度より高い値となっており、改善されていることが予想される。

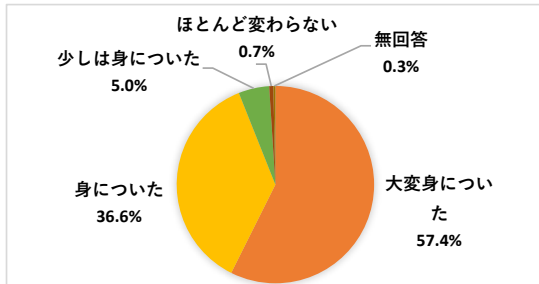
ただし、「身についていない」「満足していない」として学生の割合が一定数あるため、今後も学生には主体的かつ積極的な学修を行ってもらえるような働きかけ、全学生に「身についた」と実感し、「満足している」と回答してもらえるようなカリキュラムや教育方法の改善に一層努める必要がある。

教務委員長 藤山 哲朗

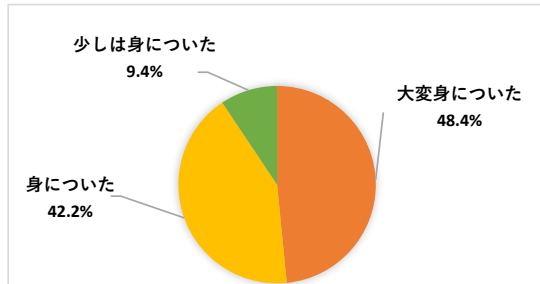
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問1】

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。

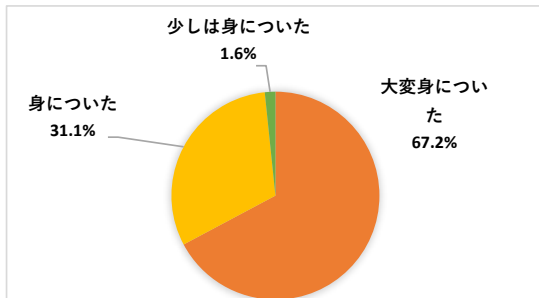
平均



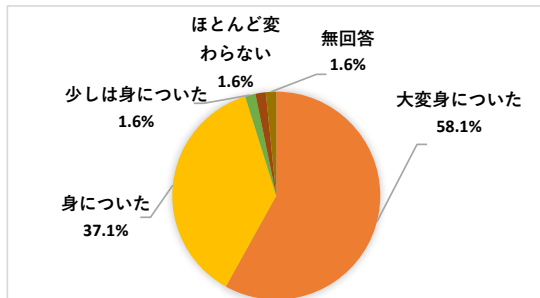
環境デザイン学科



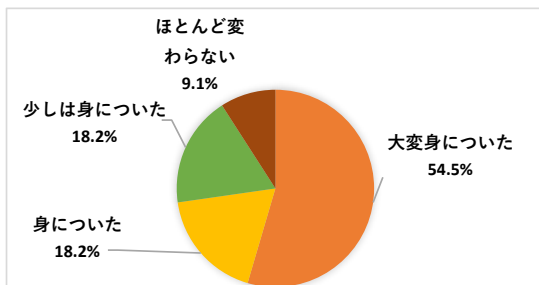
プロダクト・インテリアデザイン学科



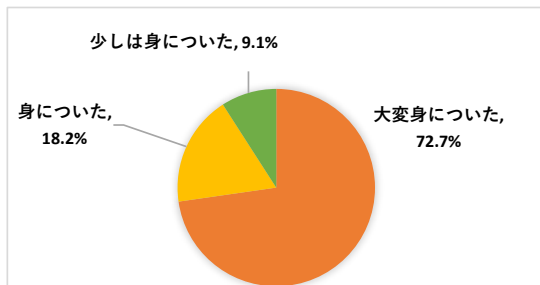
ビジュアルデザイン学科



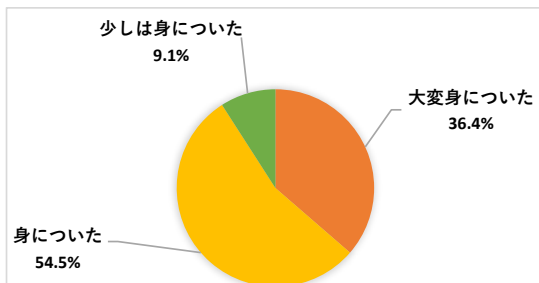
映像表現学科アニメコース



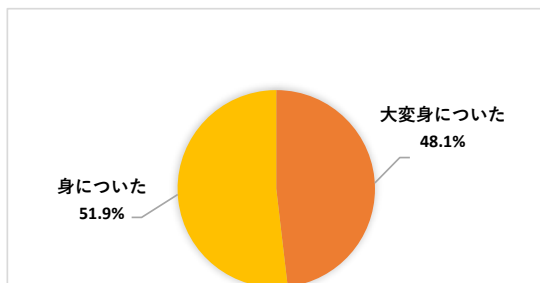
映像表現学科映画コース



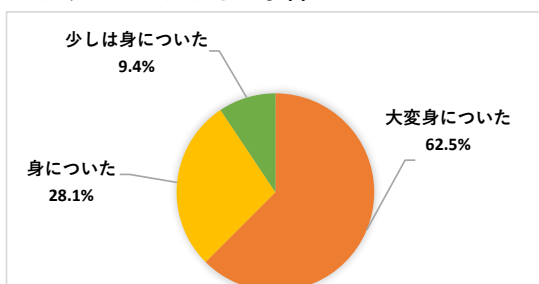
映像表現学科CGコース



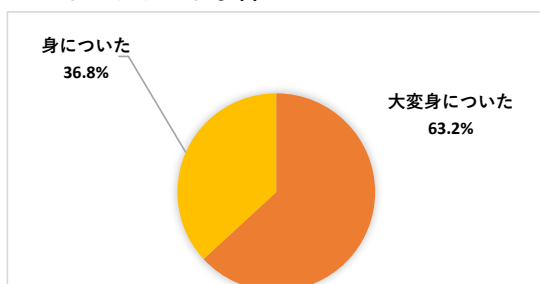
まんが表現学科



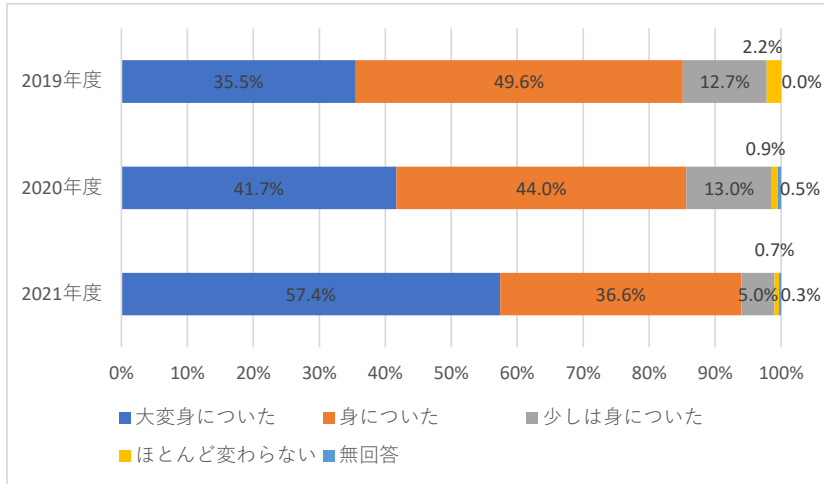
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



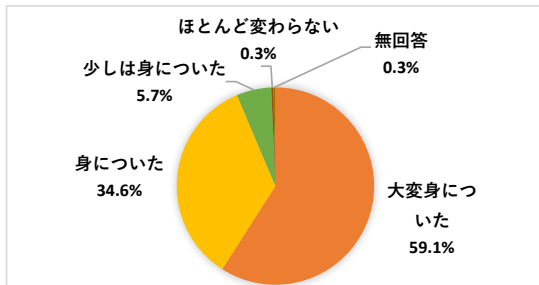
過去データとの比較



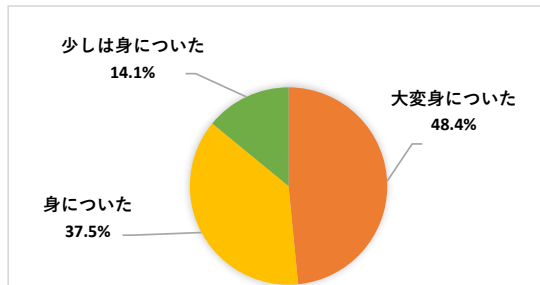
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問2】

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。

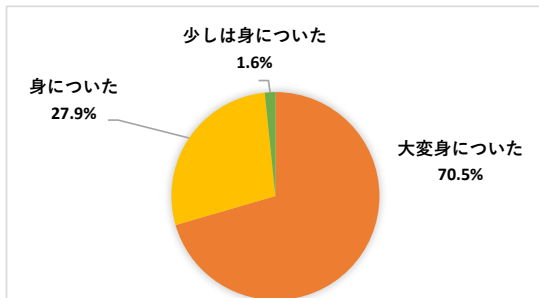
平均



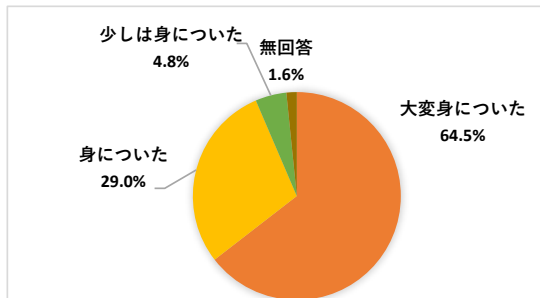
環境デザイン学科



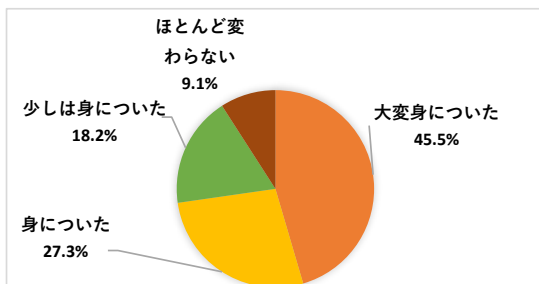
プロダクト・インテリアデザイン学科



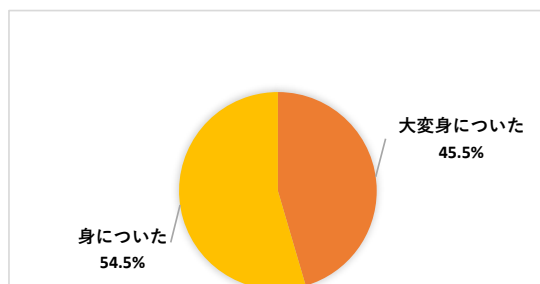
ビジュアルデザイン学科



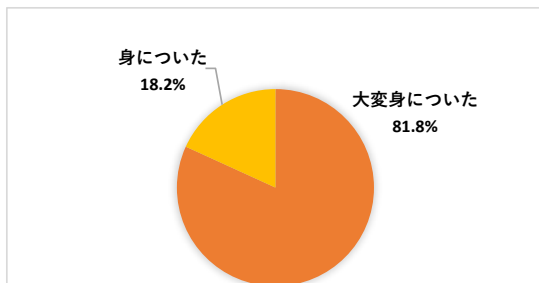
映像表現学科アニメコース



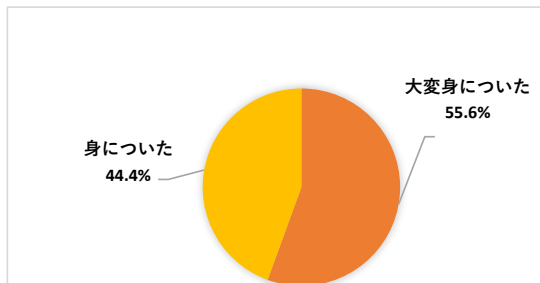
映像表現学科映画コース



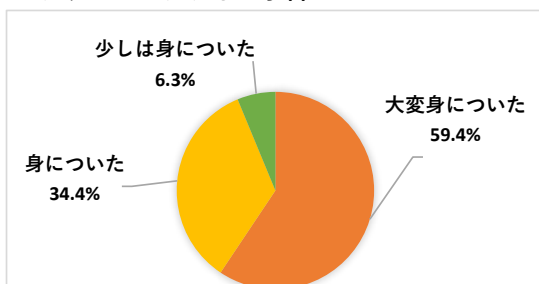
映像表現学科CGコース



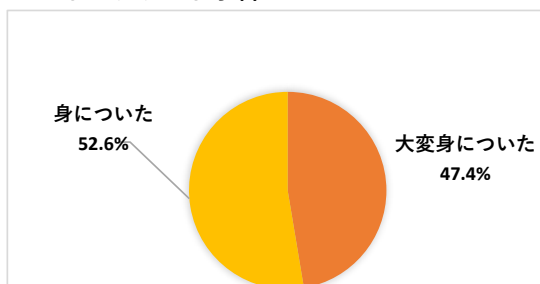
まんが表現学科



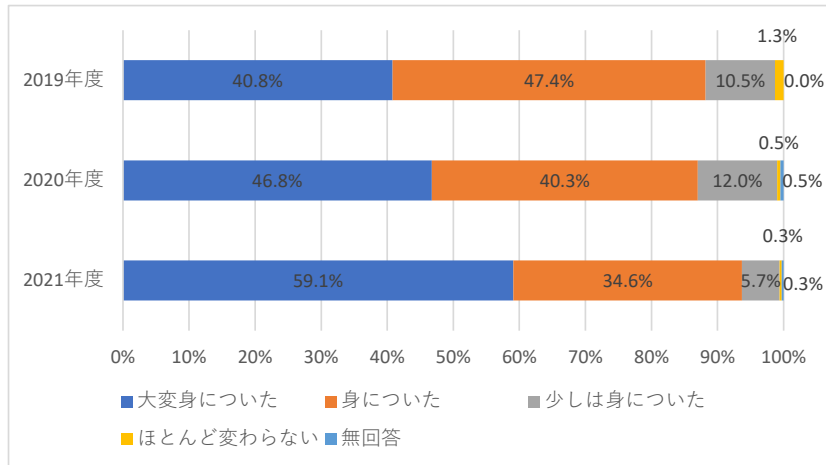
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



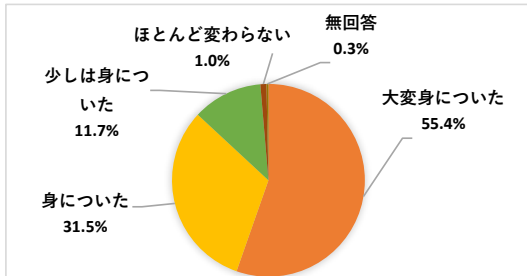
過去データとの比較



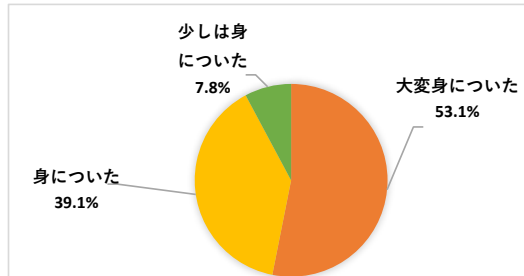
学修成果に関する調査アンケート集計結果 【設問3】

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。

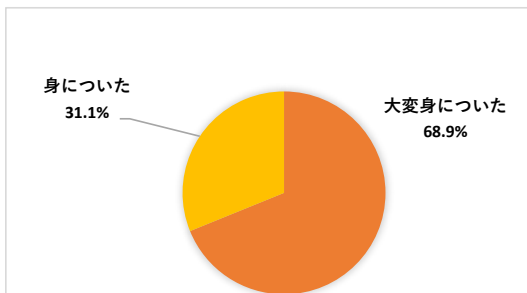
平均



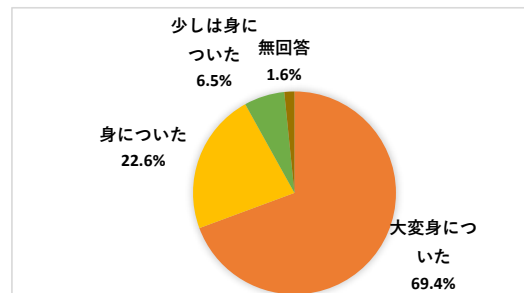
環境デザイン学科



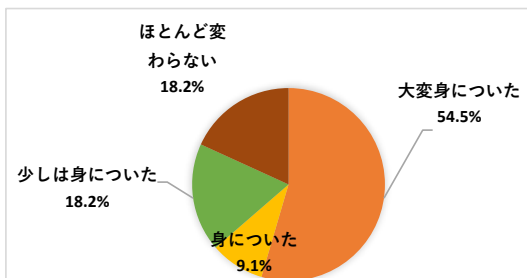
プロダクト・インテリアデザイン学科



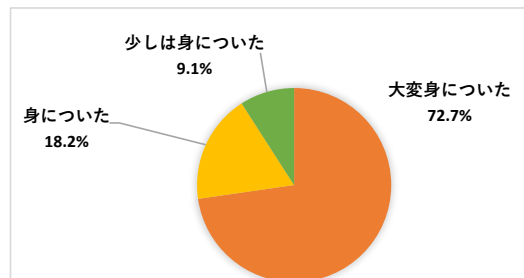
ビジュアルデザイン学科



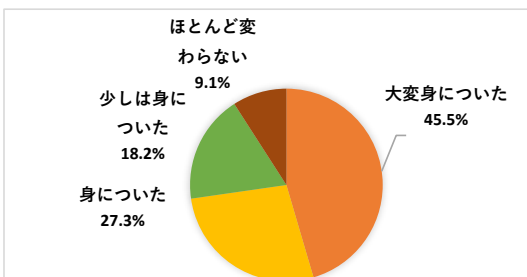
映像表現学科アニメコース



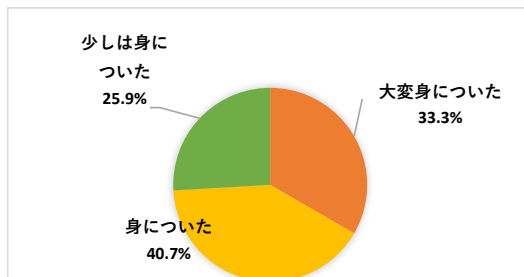
映像表現学科映画コース



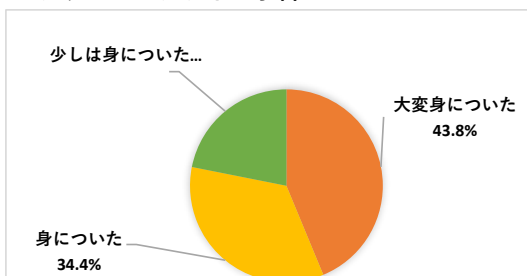
映像表現学科CGコース



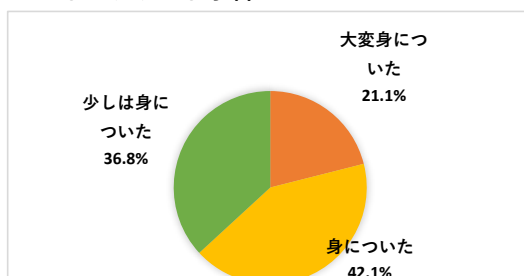
まんが表現学科



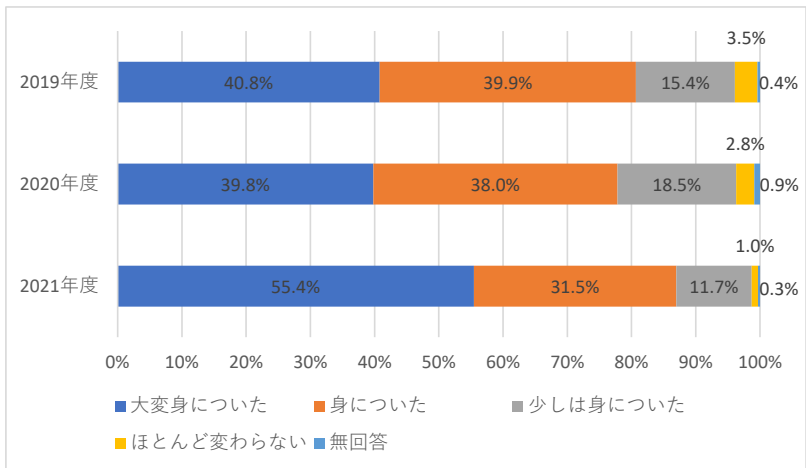
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



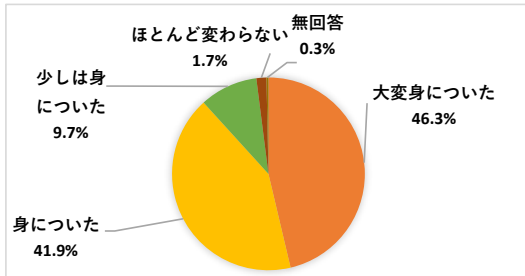
過去データとの比較



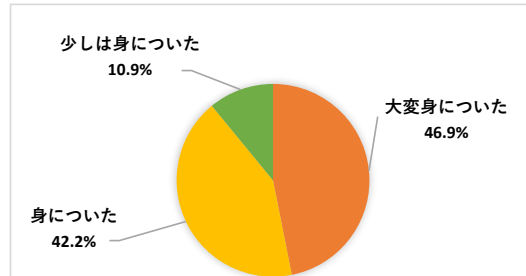
学修成果に関する調査アンケート集計結果 【設問4】

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。

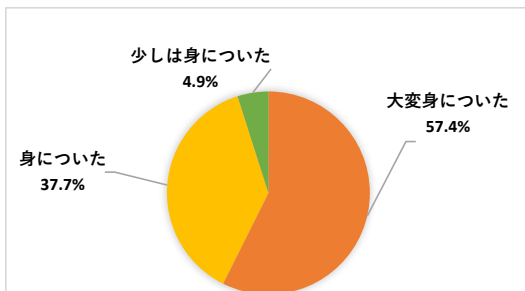
平均



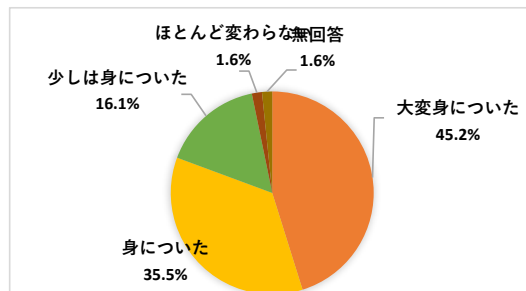
環境デザイン学科



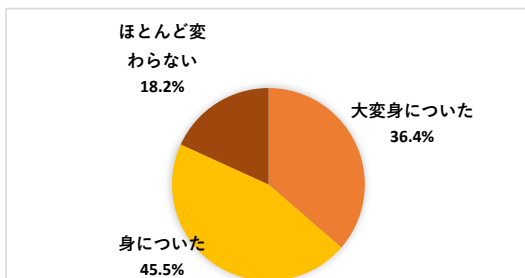
プロダクト・インテリアデザイン学科



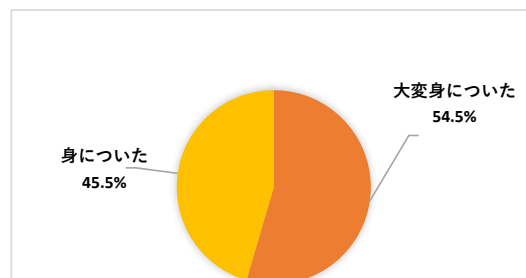
ビジュアルデザイン学科



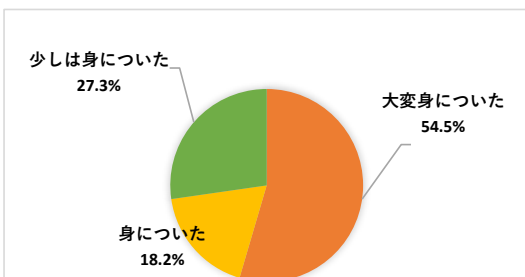
映像表現学科アニメコース



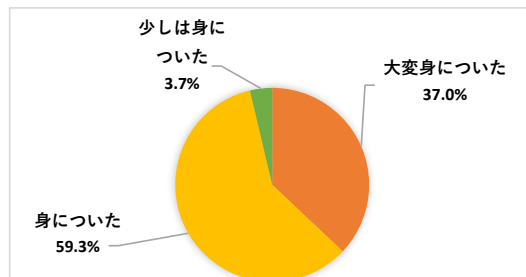
映像表現学科映画コース



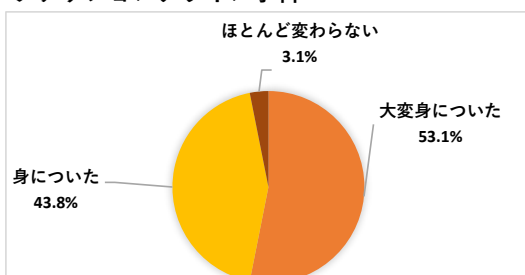
映像表現学科CGコース



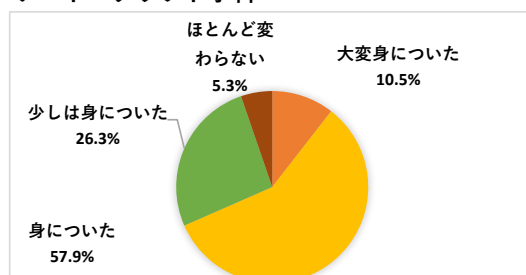
まんが表現学科



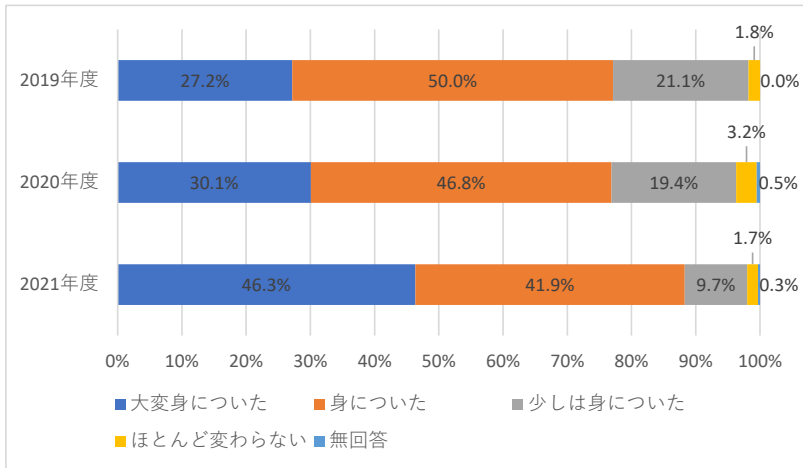
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



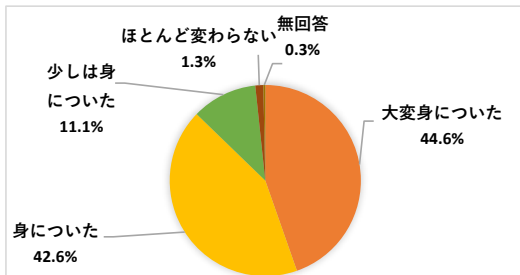
過去データとの比較



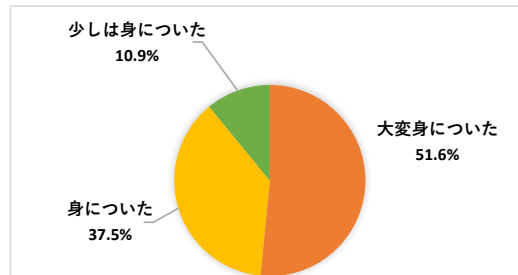
学修成果に関する調査アンケート集計結果 【設問5】

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。

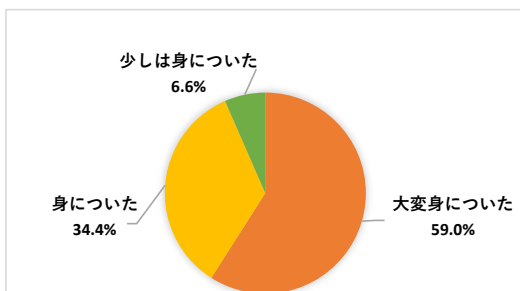
平均



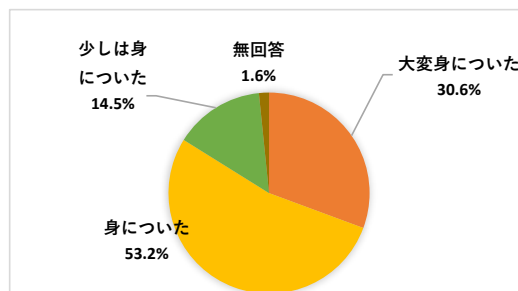
環境デザイン学科



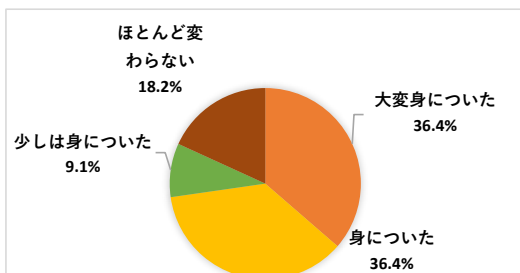
プロダクト・インテリアデザイン学科



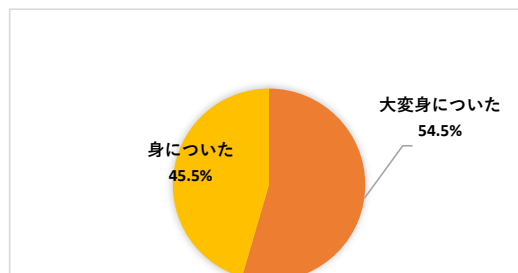
ビジュアルデザイン学科



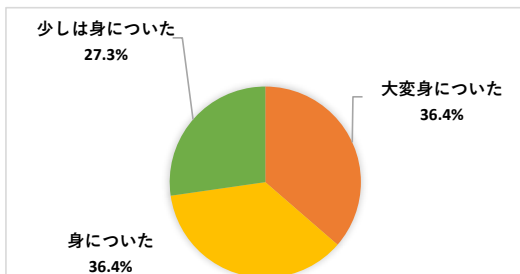
映像表現学科アニメコース



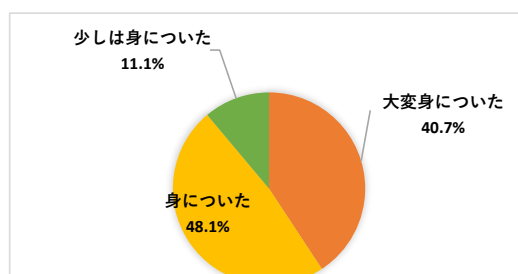
映像表現学科映画コース



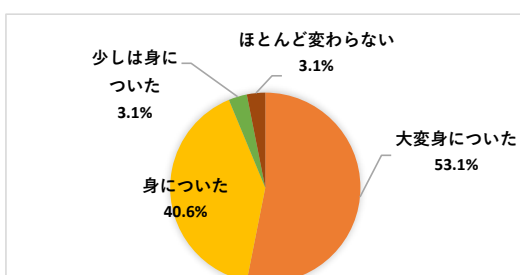
映像表現学科CGコース



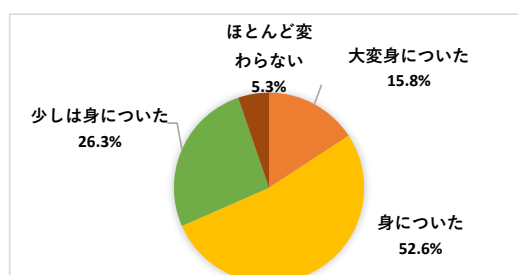
まんが表現学科



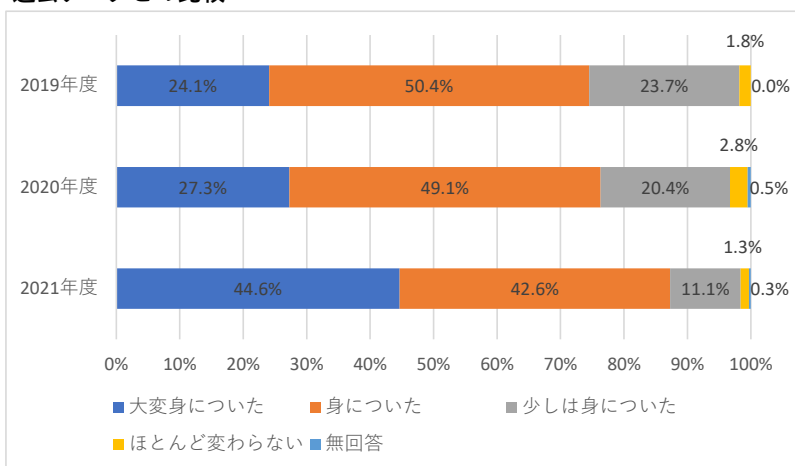
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



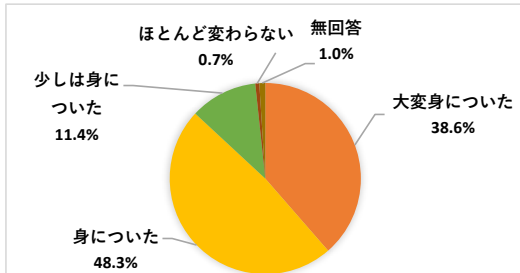
過去データとの比較



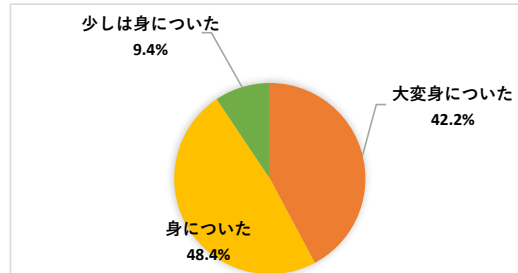
学修成果に関する調査アンケート集計結果 【設問6】

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。

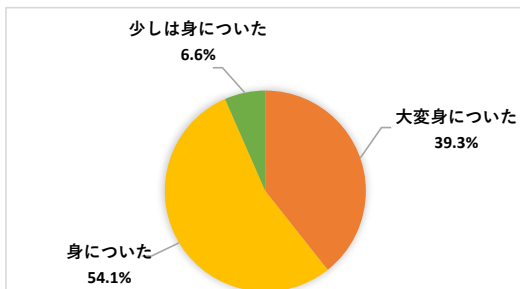
平均



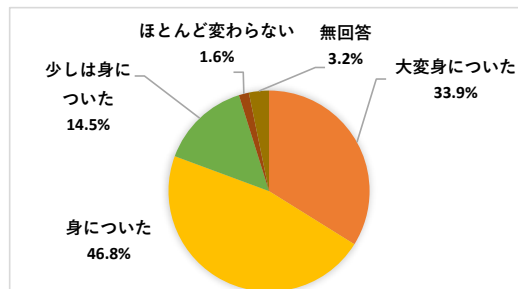
環境デザイン学科



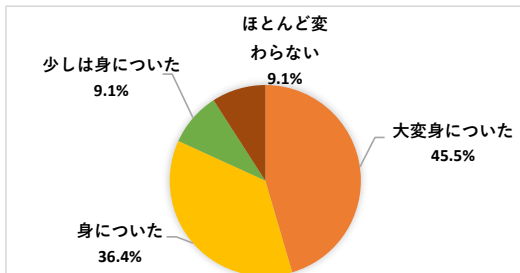
プロダクト・インテリアデザイン学科



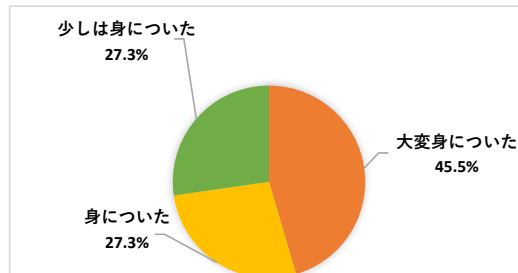
ビジュアルデザイン学科



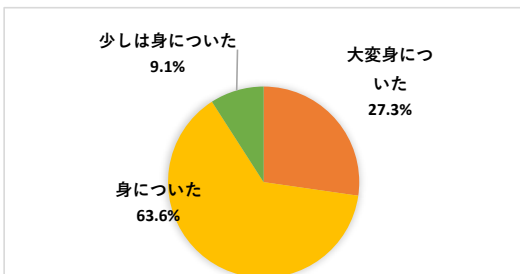
映像表現学科アニメコース



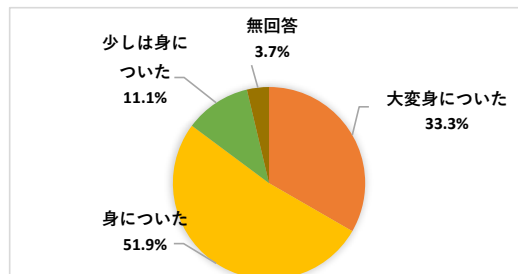
映像表現学科映画コース



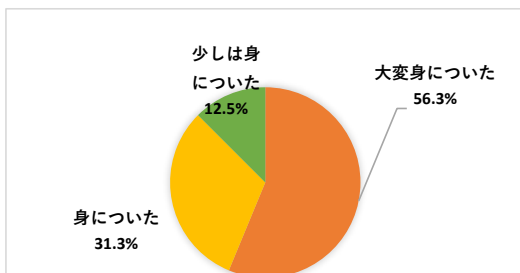
映像表現学科CGコース



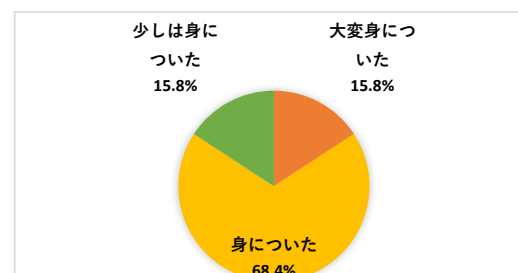
まんが表現学科



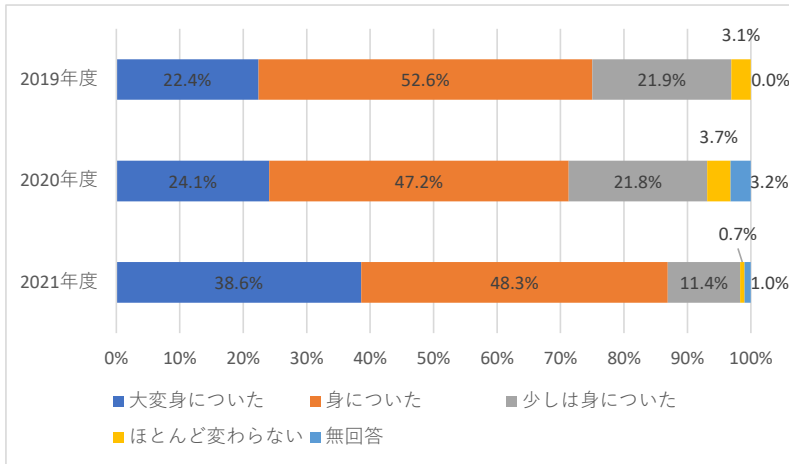
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



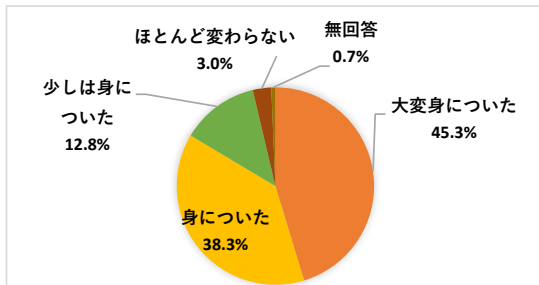
過去データとの比較



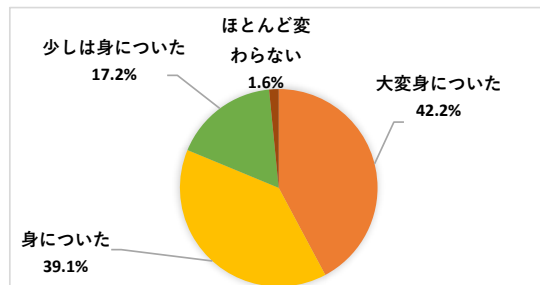
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問7】

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。

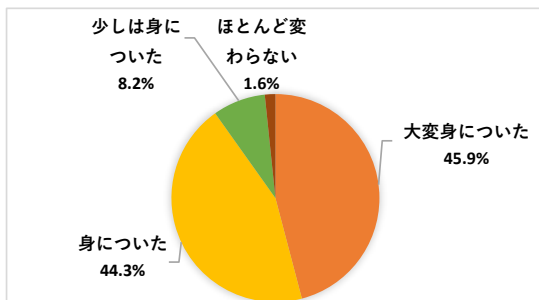
平均



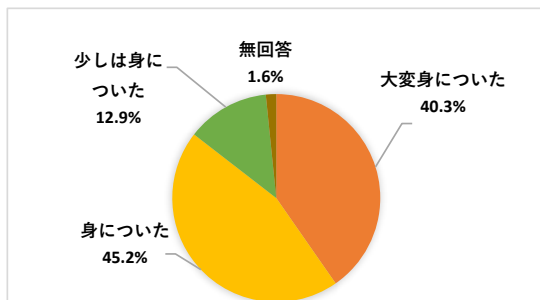
環境デザイン学科



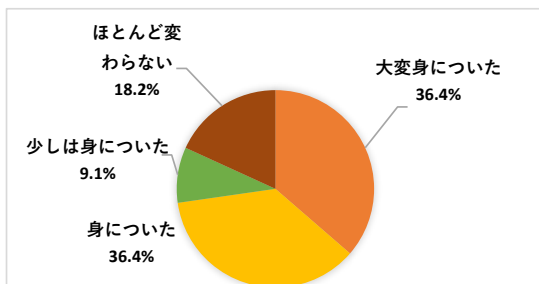
プロダクト・インテリアデザイン学科



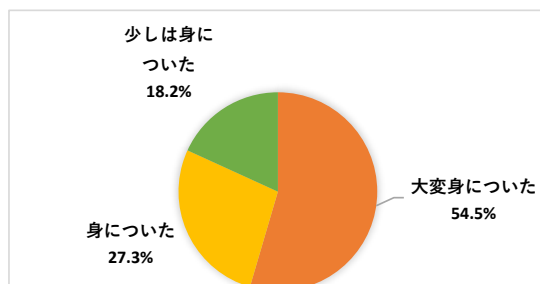
ビジュアルデザイン学科



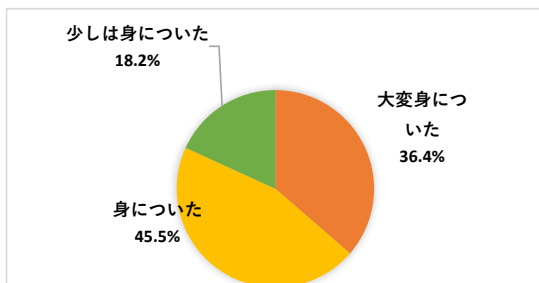
映像表現学科アニメコース



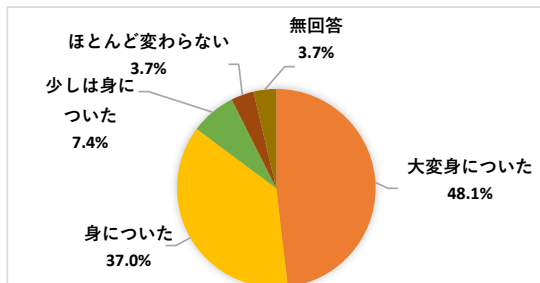
映像表現学科映画コース



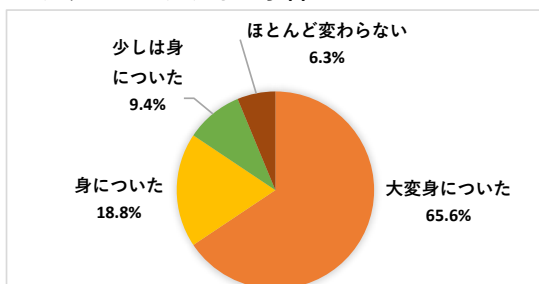
映像表現学科CGコース



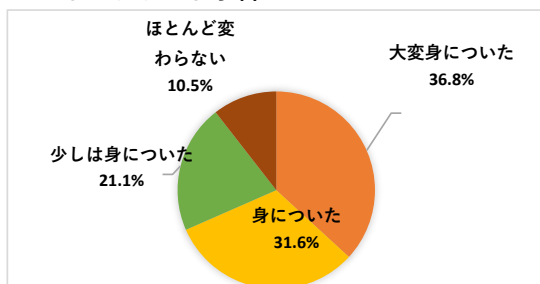
まんが表現学科



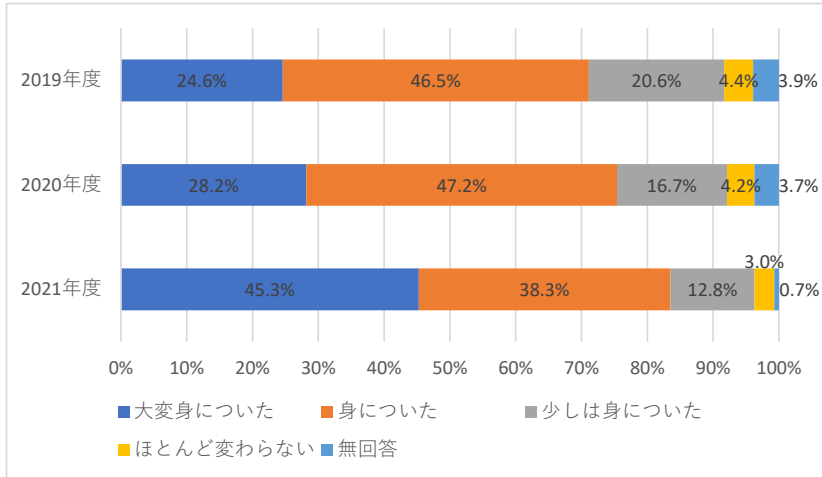
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



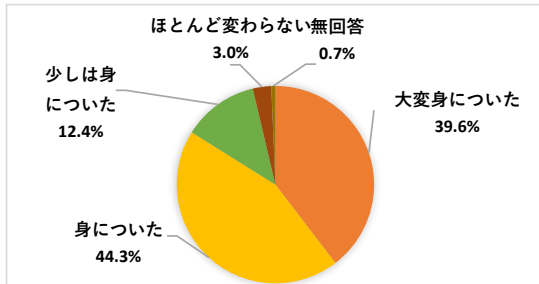
過去データとの比較



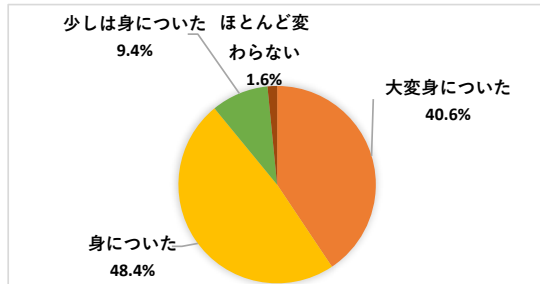
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問8】

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。

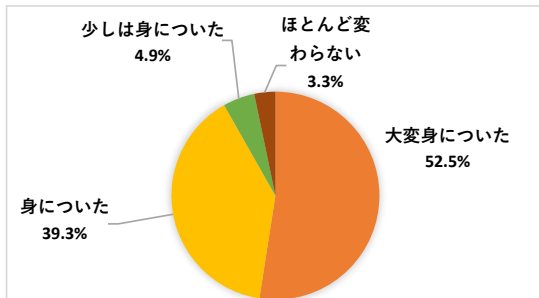
平均



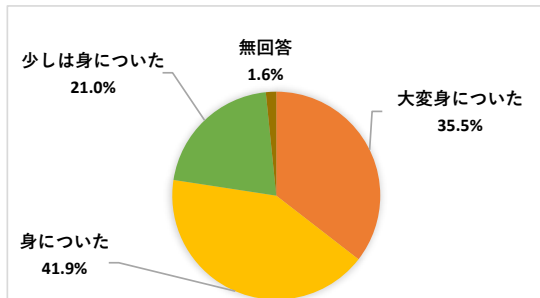
環境デザイン学科



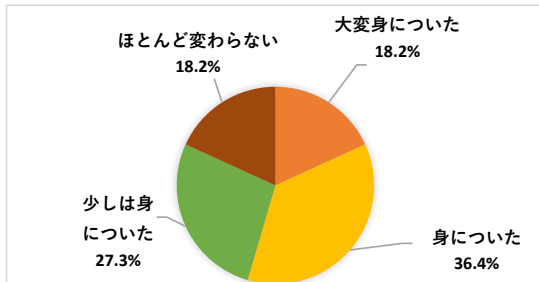
プロダクト・インテリアデザイン学科



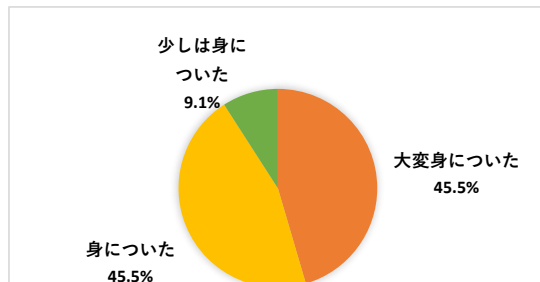
ビジュアルデザイン学科



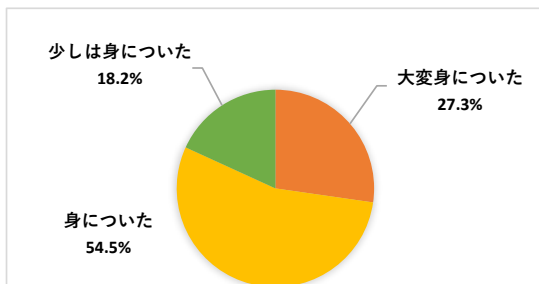
映像表現学科アニメコース



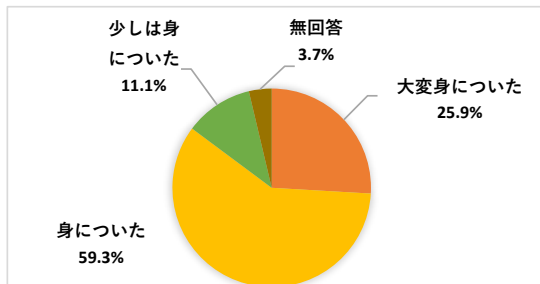
映像表現学科映画コース



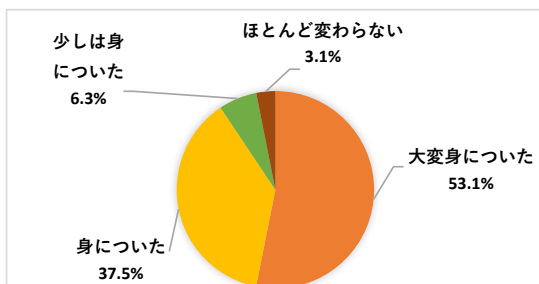
映像表現学科CGコース



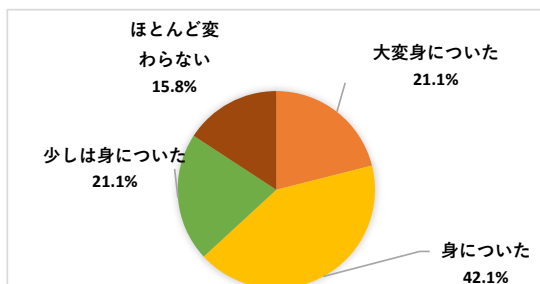
まんが表現学科



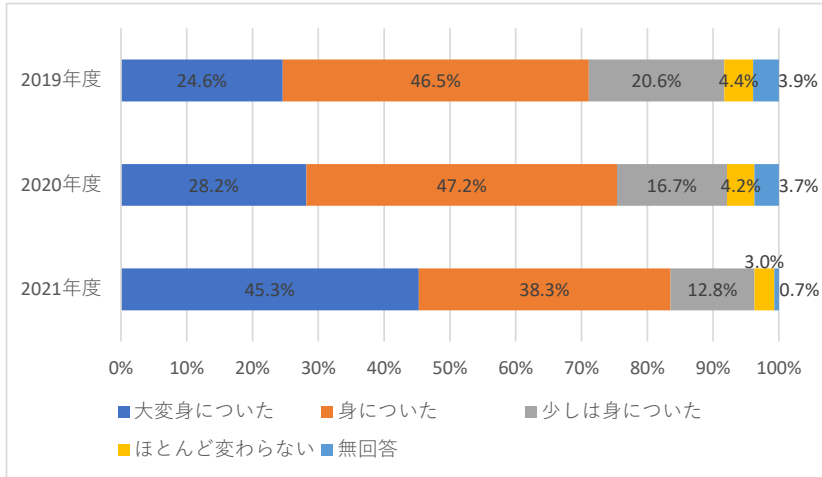
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



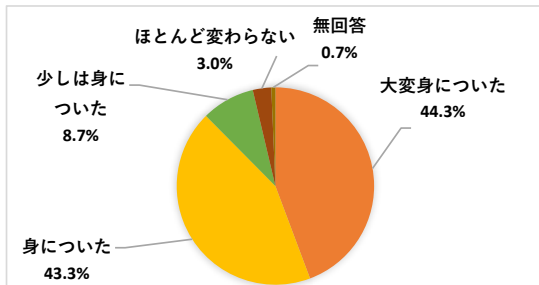
過去データとの比較



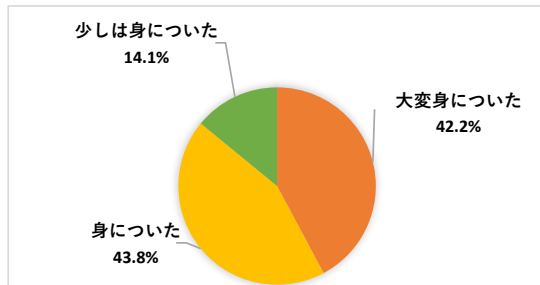
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問9】

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。

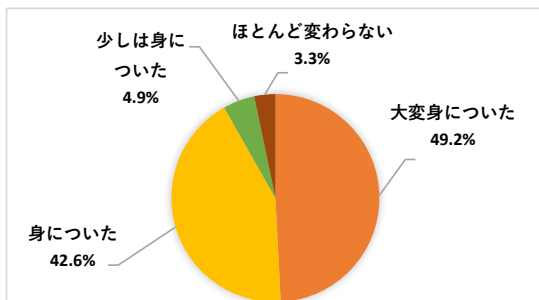
平均



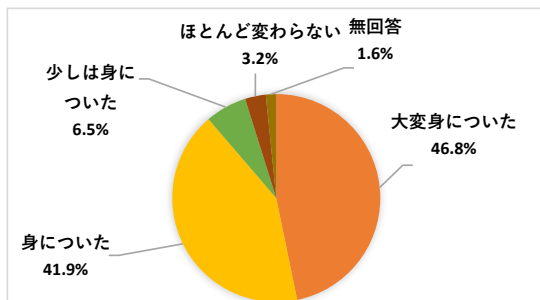
環境デザイン学科



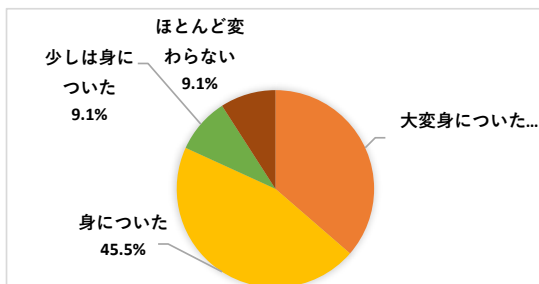
プロダクト・インテリアデザイン学科



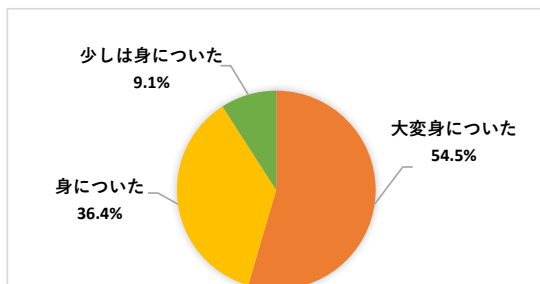
ビジュアルデザイン学科



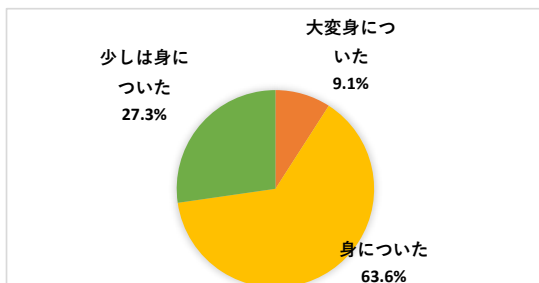
映像表現学科アニメコース



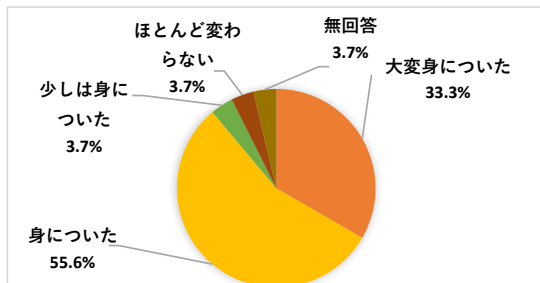
映像表現学科映画コース



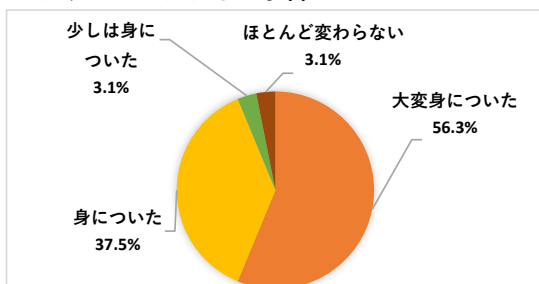
映像表現学科CGコース



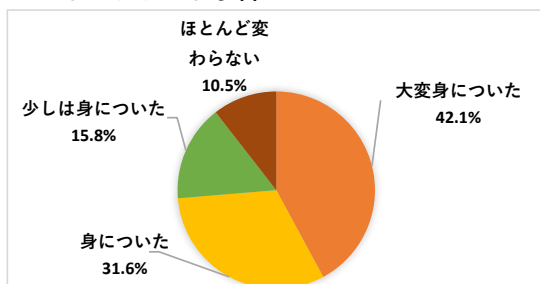
まんが表現学科



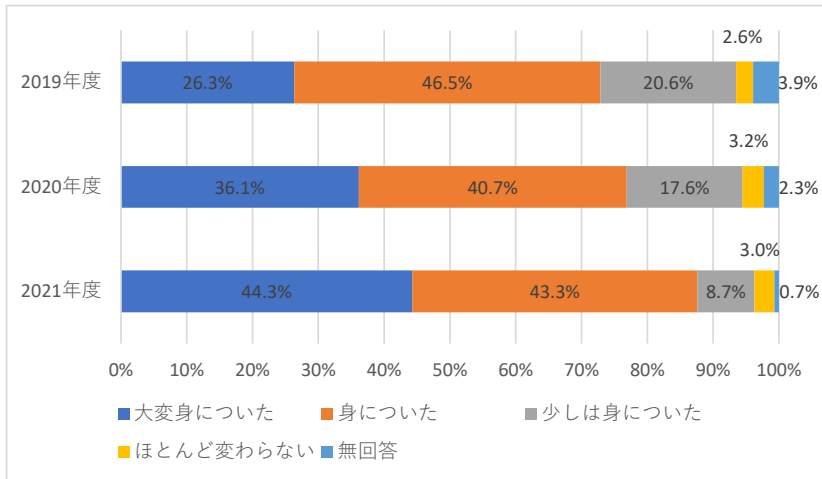
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



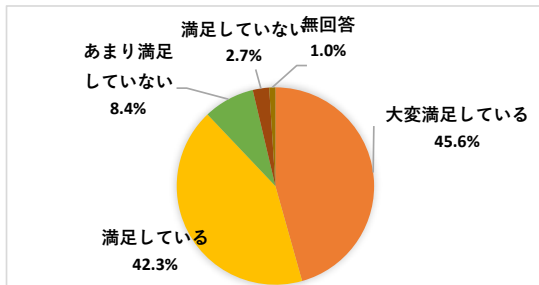
過去データとの比較



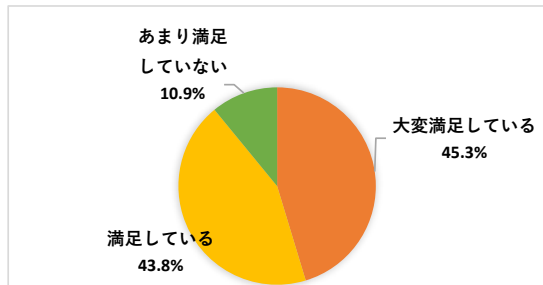
学修成果に関する調査アンケート集計結果【設問10】

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。

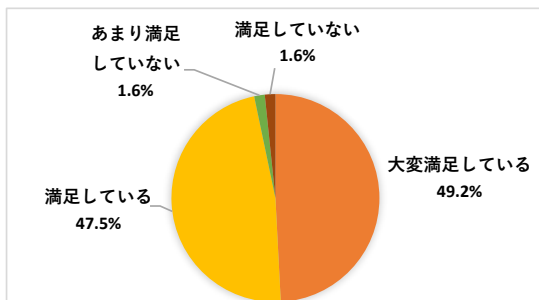
平均



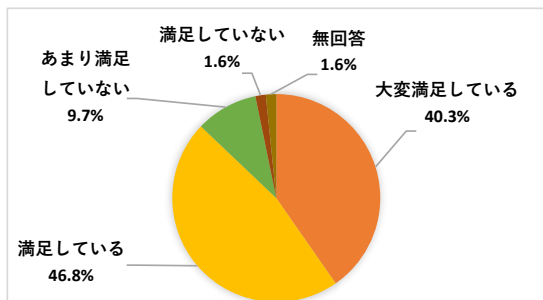
環境デザイン学科



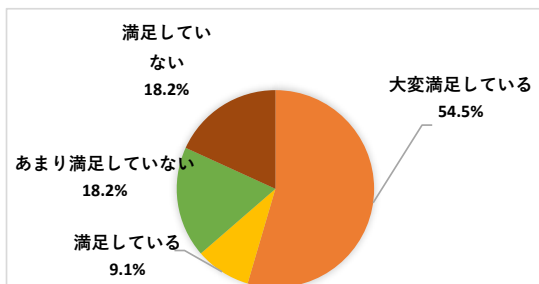
プロダクト・インテリアデザイン学科



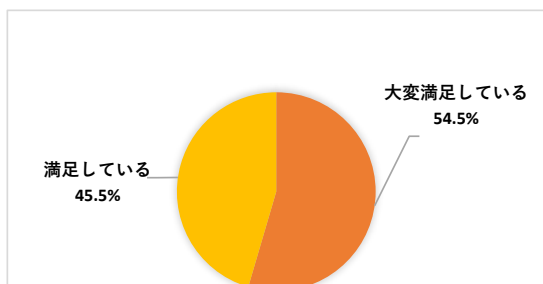
ビジュアルデザイン学科



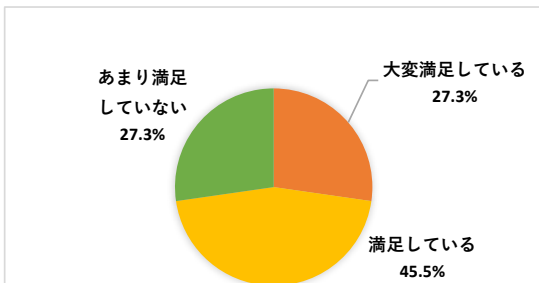
映像表現学科アニメコース



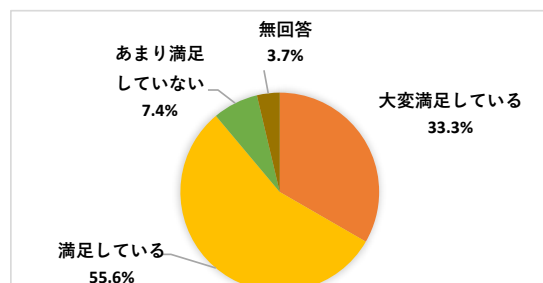
映像表現学科映画コース



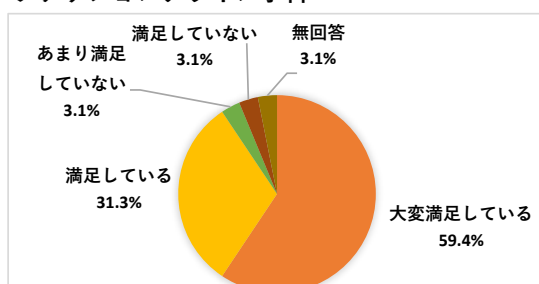
映像表現学科CGコース



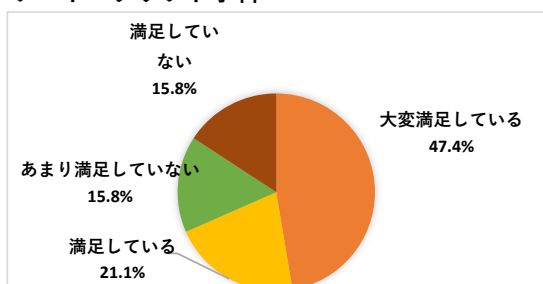
まんが表現学科



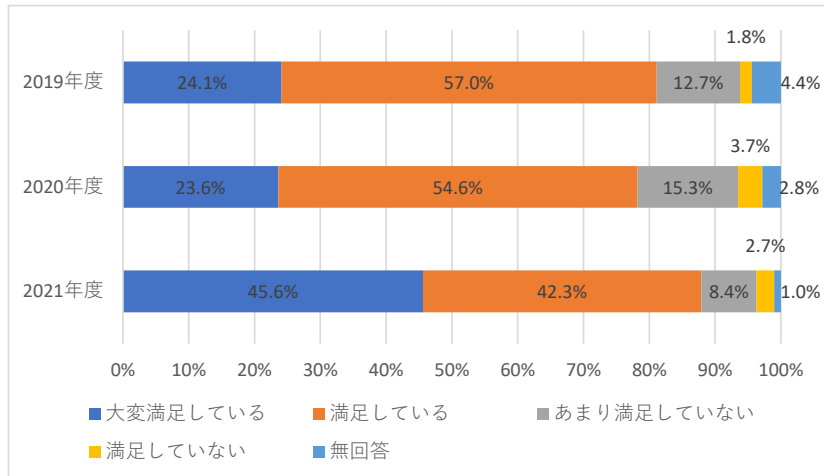
ファッションデザイン学科



アート・クラフト学科



過去データとの比較



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

実習課題は苦勞の連続で大変だったが卒業制作では後悔のない作品をつくれたので良かった。ありがとうございました。

大きな学びをありがとうございました。

普通科出身だったので、製図や模型製作、建築の知識を身につけることができたと思う。

お世話になりました。

内容の濃い4年間を過ごせたと思います。

4年間の中で様々なことを学ぶことができました。PC、専門的なことが学べてよかったです。入学してよかったと思っています。4年間ありがとうございました。

自分の表現を人に伝わるように形にすることができるようになりました。

進学してよかったと思うことができました。

設計の知識や考え方など幅広く学ぶことができました。入学してすごく良かったです

プロダクト・インテリアデザイン学科

自ら課題に取り組む大切さ、その難しさを学びました

新たな力を見つけ、夢を見つけ、歩むことができたと思います。4年間大変お世話になりました。

様々な経験ができる場でした。また、自ら動かないと成長できない場でもあり、良かったです。

周りの人たちはとても穏やかで、心地がよかったです。誰かを助けることが多くなり、見捨てることができなくなった。明日をつかみ取るのが大変だと感じた。

仲間との協力の大切さ又その偉大さを学びました。社会人として社会に貢献していきたいです。ありがとうございました。

この大学で学ばせていただいたことは、本当にかげがえのないものだと感じております。仲間と、助け合いながら、学んだ4年間をこれからの社会生活に役立てたいと感じております。本当にありがとうございました。

最高です。

大学で過ごした4年間はあっという間でしたが、4年間を通して、自分の道を切り開いていく能力や問題解決の方法をデザインする力が身についたと思います。

立体感というものを改め強化できたのは良かったと思う。3DCADを使えるようになったのは職場で大きなアドバンテージになるのでそれを学べたのも良かった

ビジュアルデザイン学科

とても楽しい4年間でした。

4年間お世話になりました。

自分の仕事、やるべきことを見つける力の大切さで学びました。

フォトショやイラレなど、デジタルツールが充実していてよかったです。また、学べてよかったです。

4年間大変なことが多く、初めてのことばかりでしたが、特にコミュニケーション能力や協力して物事を進めていく力が身についたと思っています。

まだまだ利用すべきだった

ちゃんと物事を見る力を得れたと思います。

楽しかったです。

楽しかったです。

良かった

コロナ禍における交流の機会や対面での授業が少なくやるせない気持ちで卒業を迎えました。

パソコン技術や制作の仕方などが身についた

入学時に比べていろいろな考え方をみつけ、視野が広がりました。

周りからの刺激を受けあり、そんな状況でしか見につかないような感性や知識を得られたと思う。

つながりの大切さを知れました

知らないことに挑戦していこうという心構えが身につきました。

好きなことをたくさん学べて、楽しい4年間だと感じた

自分だけの表現を見つけることができた。デジタルのスキルを覚えただけでなく、アナログと組み合わせるという方法をすることができた。

入学当初、自分が卒業制作で奨励賞を取るようになるとは思っていませんでした。ただ絵を描く、作るのが好きが、その先を考えて作るようになりました。本当に楽しい4年間でした。荒木先生、本当にありがとうございました。一生ついていきます。

映像表現学科 (アニメコース)

正直、大学で学んだことで見についたことは一つもありませんでした。結局自分でやっていたことが身を結びました。

ひどかった

映像表現学科 (映画コース)

学校に入学するときは、あまり映画を観ていなくて、みんなについていけるかなあと思っていたが、たくさん知識を身につけることができました。

映画を製作する技術だけでなく、考え方や自分自身と向き合う力が身についた

人生において大切なものになったと思います。考え方や自身の行動における新たな基準になることが多く学べたと考えます。

私はこの大学に入学して、映像制作について何も知らなかったところから4年間学び、技術はもちろん精神的にも成長できたのではないかと思います。作品を完成させる楽しさと協力してくれる人のありがたみを感じました。

映像表現学科 (CGコース)

もう少し発表の場を増やしてほしいかったです。他者の意見を聞き、友人と共有する時間がもっと欲しかった

一般の大学では学ぶことのできない、専門知識を自分の学科以外の知識をと入れられてためになった

入学した当初の漠然とした将来像から、明確なやりたいことが見つかり、学修したことを活かしつつ、自分の目標の糧になる成果を出した。

表現できることが増えました。他選考や他学科の方と知り合えることが非常に意味のあることだったと感じる。

経験したことのない分野への挑戦の連続でした。毎年毎年誓うことに興味関心を持てる広い土壌の中で学ぶことができたことが収穫の一つだったように思います。

まんが表現学科

自分が描ける幅がとても広がりました。

部活動での人とつながりや学びが大きかった

自分が学びたい専門分野以外の幅広い専門分野が学べたと思う。美術に視野が広がった。

卒業作品が賞もいただいていい成果が出てると思ってありがとうございました。

勉強したかったことを学べたし、学んだ上で現在選んだ進路に関しておおむね満足している。

楽しかった

大変良い体験をさせていただきました。ありがとうございます。

自分の得意なものや向いていないことが分かったことがこの大学で学べました。この大学に入る前はリーダーなどをやっても何も感じることもなくただやっているだけでしたが、この大学にはいってみんなをひっぱるむずかしさ、頭の中の物を伝える楽しさなどがわかりました。もう少し学びたかったと思う気持ちがあるため満足しきれませんでした。とても充実していました。

ファッションデザイン学科

教員をいきなり抹消するのはよくないと思います。

とても充実した4年間でした。

たくさん社会経験ができました。プロジェクト参加、サークル等

専門分野をしっかりと学ぶことができ、その中でテキスタイルデザインを選びましたが、自分が学びたいこと作りたいものを自由に作ることができた。とても充実した4年間でした。

アート・クラフト学科

先生方が親身になって教えてくださったおかげでとても成長することができました。

ダン先生ありがとうございました。

良い意味でののびのびとマイペースに過ごすことができました。コロナが落ち着いたらもっと深く人と関わり学びあいたいですね。