

神戸芸術工科大学 卒業生アンケート結果

2022 年度実施

(対象：2021 年度卒業・修了者)

キャリアセンター室

神戸芸術工科大学卒業生アンケート
2022 年度実施

< 実施概要 >

対象者：本学を卒業・修了した 1 年目の者

2021 年度卒業生・修了者__349 名

回答者：39 名（回答率 11.2%）

アンケート発送日　：2022 年 12 月 1 日

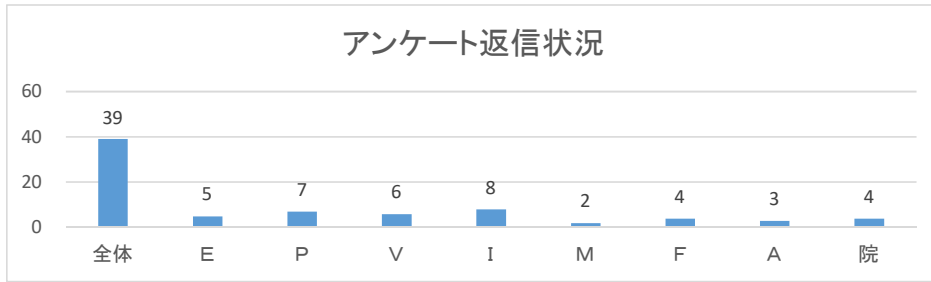
アンケート回答期日：2023 年 1 月 31 日

2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後1年目)

対象：卒業・修了後1年目の卒業生(2022年3月卒業生・2021年9月卒業生)

総数：349 回答数：39 回答率：11.2% 回答期間：2022年12月1日～2023年1月31日

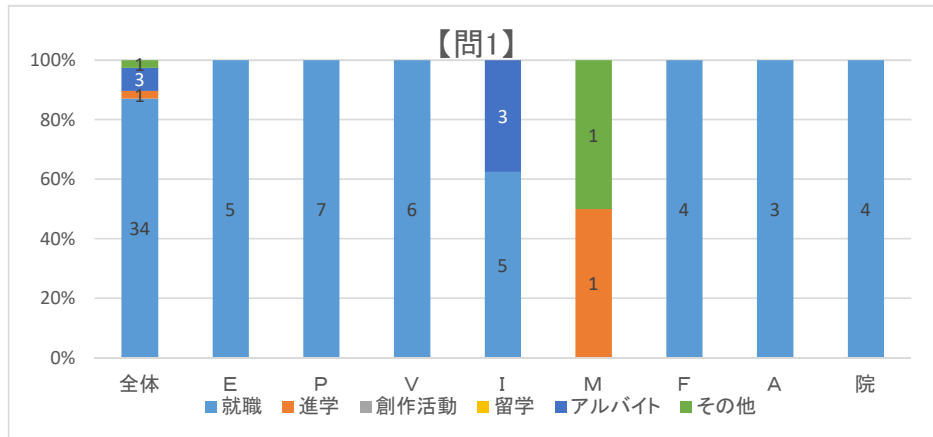
	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
回答数	39	5	7	6	8	2	4	3	4



【問1】 大学(院)卒業時の進路について教えてください。

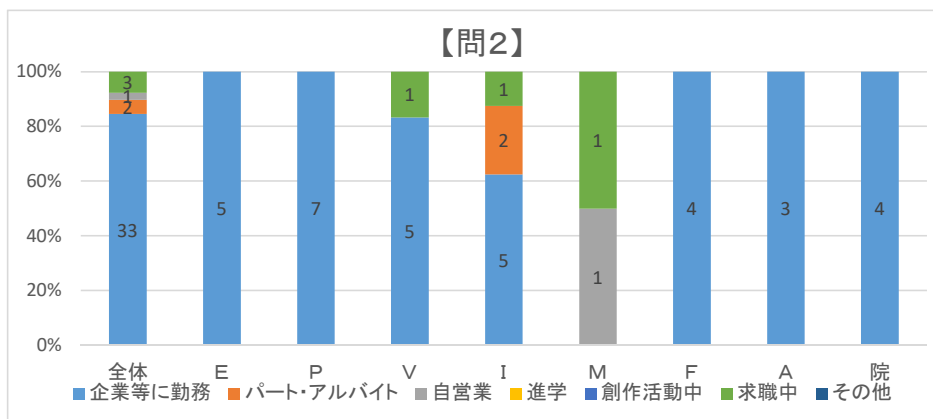
	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
就職	34	5	7	6	5		4	3	4
進学	1					1			
創作活動									
留学									
アルバイト	3				3				
その他	1					1			
合計	39	5	7	6	8	2	4	3	4

※その他・・・無職(M)



【問2】 現在の状況について教えてください。

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
企業等に勤務	33	5	7	5	5		4	3	4
パート・アルバイト	2				2				
自営業	1					1			
進学									
創作活動中									
求職中	3			1	1	1			
その他									
合計	39	5	7	6	8	2	4	3	4



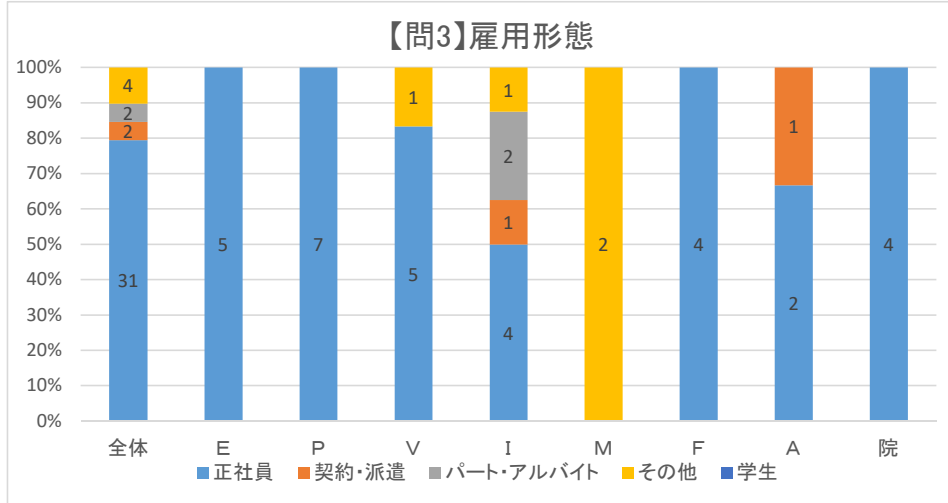
2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後1年目)

【問3】現在の所属先(勤務先、進学先等)について教えてください。

雇用形態

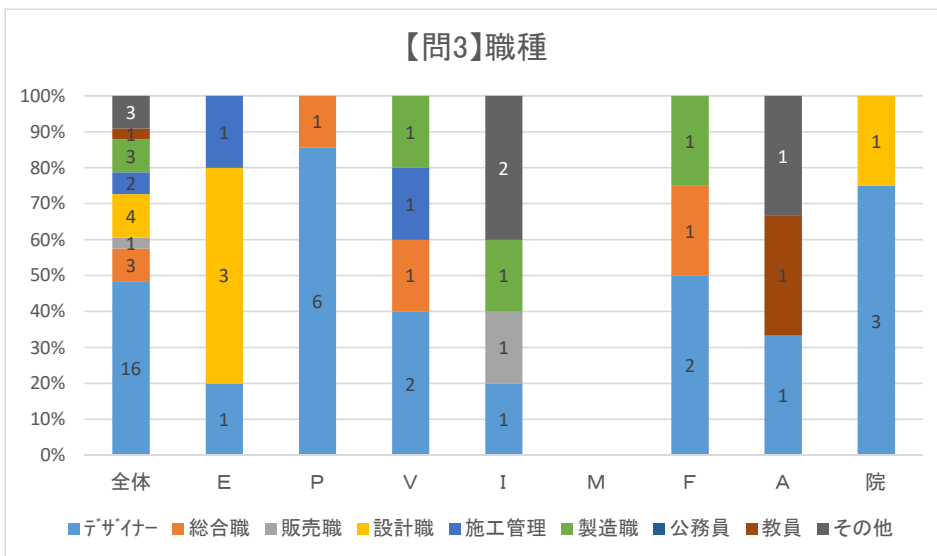
	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
正社員	31	5	7	5	4		4	2	4
契約・派遣	2				1			1	
パート・アルバイト	2				2				
その他	4			1	1	2			
学生									
合計	39	5	7	6	8	2	4	3	4

※その他・・・求職中(V・I・M)、業務委託の制作パートナー契約(M)



職種(「正社員」もしくは「契約・派遣社員」)

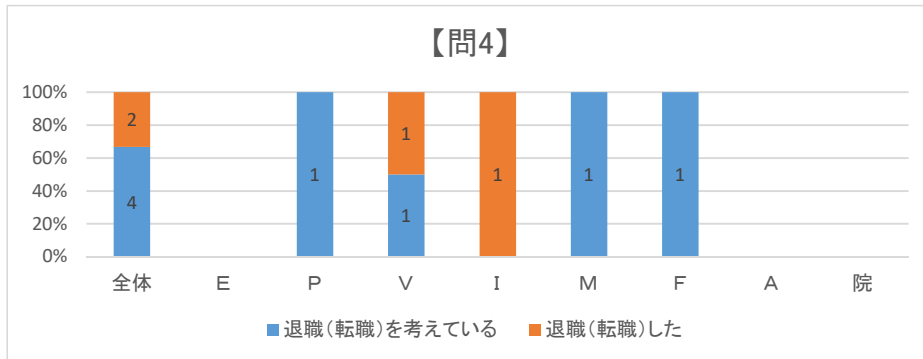
	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
デザイナー	16	1	6	2	1		2	1	3
総合職	3		1	1			1		
販売職	1				1				
設計職	4	3							1
施工管理	2	1		1					
製造職	3			1	1		1		
公務員									
教員	1							1	
その他	3				2			1	
合計	33	5	7	5	5	0	4	3	4



【問4】現況について教えてください

2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後1年目)

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
退職(転職)を考えている	4		1	1		1	1		
退職(転職)した	2			1	1				
合計	6	0	1	2	1	1	1	0	0

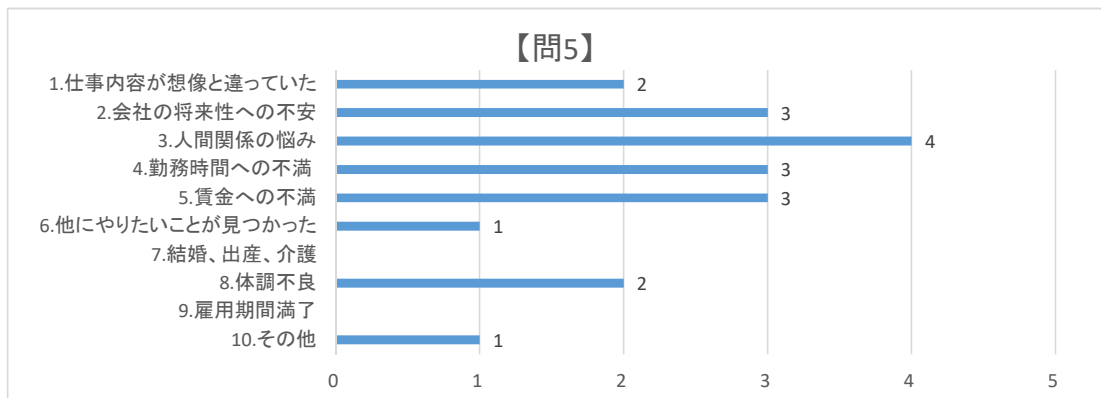


【問5】退職(転職)理由について 【上位3つまで選択】

1. 仕事内容が想像と違っていた 2. 会社の将来性への不安 3. 人間関係の悩み 4. 勤務時間への不満
5. 賃金への不満 6. 他にやりたいことが見つかった 7. 結婚、出産、介護 8. 体調不良 9. 雇用期間満了 10. その他

回答項目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
回答数	2	3	4	3	3	1	0	2	0	1

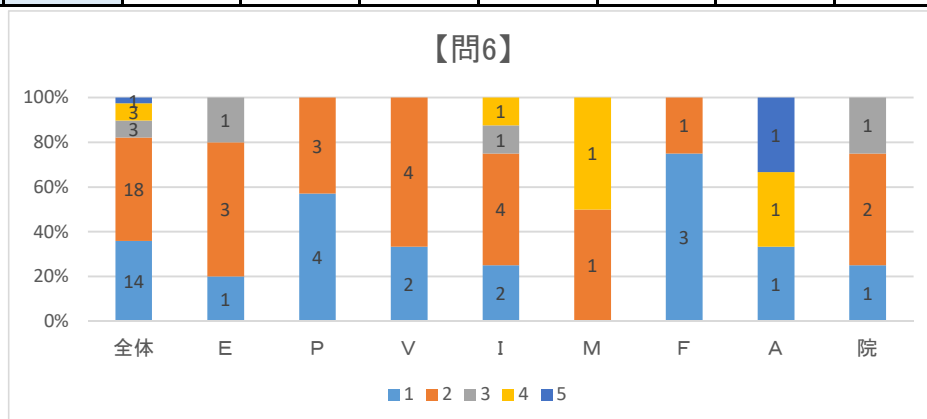
※その他・・・場所(勤務地)



【問6】卒業後、芸工大で学んだことや経験は役に立っていますか？

1. 非常に役に立っている 2. 役に立っている 3. どちらとも言えない 4. あまり役に立っていない 5. 役に立っていない

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
1	14	1	4	2	2		3	1	1
2	18	3	3	4	4	1	1		2
3	3	1			1				1
4	3				1	1		1	
5	1							1	
合計	39	5	7	6	8	2	4	3	4



【問7】どのような学びや経験が役に立っている(立っていない)か教えてください。

2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後1年目)

※1. 非常に役に立っている (詳細)

- : 芸術の中でも絵や立体造形、工芸的なことなど幅広く学んだことで伝えていける知識が身についた。(A)
- : 一つ分野だけではなく、いろんな分野を専門に活かせる方法を学んだので、設計をするときに多角的な視点で設計をすることができている。(AD)
- : 服だけでなく、カメラやグラフィック的な事を少し知っているだけで役に立つ事がある。(F)
- : テキスタイルを専攻して勉強しましたが、工場見学やシルクスクリーンの方法の勉強が役に立った。(F)
- : 縫製技術。素材に関する知識。(F)
- : 映像知識 (I)
- : 物事に根気よく取り組む姿勢。(I)
- : プロダクトの分野を勉強しており、会社は全く関係のないお仕事ですが、なんでも行っている会社というのもありプロダクト関係のお仕事が入って来たりします。そういった時に先輩がわからないことを私に聞いて下さるので少し活躍できました。(P)
- : ものづくりをするプロセスや、ものづくりへの姿勢が、大学生活の延長線上にいる気持ち。役に立ったと感じている。(P)
- : 建設会社の営業マンはほとんどが法学部や経済学部出身者です。彼らに比べて芸工大で学んだ撮影技術、図面の描き方、色や形のデザインなど、ものの捉え方や考え方は営業マンとしてもかなりの加点だと言えます。(P)
- : イラレ、フォトショは毎日使うので、大学で学べて良かったです。(P)
- : Illustratorなどのアプリケーションの使い方や、デザインの考え方など。(V)
- : デザインの知識、経験など。(V)
- : ソフトの使い方。(M)

※2. 役に立っている (詳細)

- : イラストを描くことと鑑賞すること。(AD)
- : Illustrator、Photoshop、Word、Excel、PowerPoint等のスキル、建築図面が読めること、学部を跨いだ大人数のワークショップやプロジェクトで、スケジュール調整や作業の割り振りなど、ディレクション能力を培えたこと。(AD)
- : 発表する機会が多かった。オートCADが使えたので他のCADにも対応しやすい。(E)
- : Adobe (F)
- : 副業のイラストレーターの職に役立っている。(I)
- : Office365の使用経験、各言語のコマンドの知識、会議ソフトを使用したコミュニケーション。(I)
- : 趣味で絵を描く事に役立っている。(I)
- : 卒業制作時の研究の仕方が身に付いていて、商品開発職で役立っています。(P)
- : ai, psd 等 専門ソフトのスキル。(P)
- : イラストレーター、フォトショップ、3DCAD、3Dプリンター、ビジュアルデザイン、写真の表現技法など毎日使うので、即戦力として役立っています。(P)
- : 視野が広まったと思います。(V)
- : 印刷物やウェブデザインに関する学び。(V)
- : パソコン技術 (V)
- : 写真基礎実習で学んだことが撮影の時に活かしている。(V)
- : イラストレーターやフォトショップなど専門的なスキルや、在学中に取得したカラーコーディネーターの知識。(E)
- : 建築の専門知識。CADの操作知識。(E)

※3. どちらとも言えない (詳細)

- : 特になし。デザインのセンスの学びかもしれないです。(AD)
- : 基本的なjwcadの基本操作。(E)

※4. あまり役に立っていない (詳細)

- : 映像の見かたなどのまめ知識。(I)
- : マンガ関係の事をしていない。(M)
- : 大学でデザインやイラレなどの基礎知識を身につけることに時間を使っていなかったため、デザイナーとして働くには実力がないと日々、痛感しています。(A)

※5. 役に立っていない (詳細)

(なし)

2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後1年目)

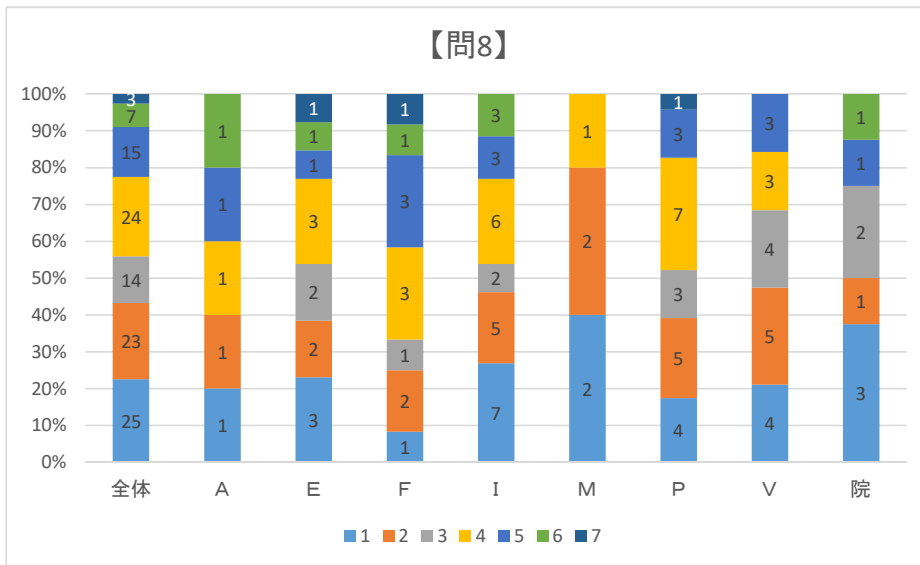
【問8】 卒業後の進路選択について大切だと思うことを教えてください。【複数選択可】

1. 早めに進路について考える 2. 早めの活動開始 3. キャリアセンター活用
4. 幅広く業界・企業を見る 5. 多くの人と情報交換する 6. インターンシップ 7. その他

	全体	A	E	F	I	M	P	V	院
1	25	1	3	1	7	2	4	4	3
2	23	1	2	2	5	2	5	5	1
3	14		2	1	2		3	4	2
4	24	1	3	3	6	1	7	3	
5	15	1	1	3	3		3	3	1
6	7	1	1	1	3				1
7	3		1	1			1		
合計	111	5	13	12	26	5	23	19	8

※7. その他(詳細)

- : 業務内容の理解。
- : 企業についての調べ方を学ぶこと。
- : 自分が満足するまで徹底的に調べる。
- : 自己分析をしっかりとする。

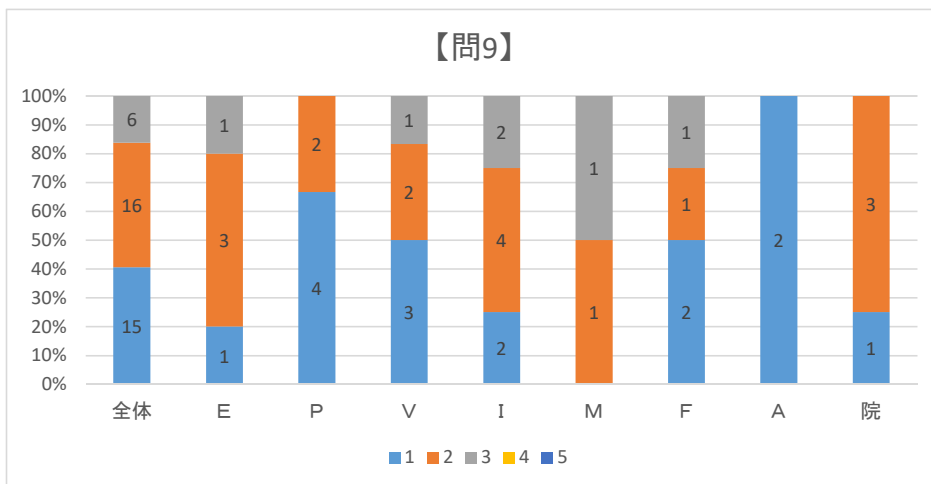


【問9】 芸工大の総合的な満足度について

1. 非常に満足している 2. 満足している 3. どちらとも言えない 4. あまり満足していない 5. 不満足

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
1	15	1	4	3	2		2	2	1
2	16	3	2	2	4	1	1		3
3	6	1		1	2	1	1		
4									
5									
合計	37	5	6	6	8	2	4	2	4

※回答なし2名あり。



2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後1年目)

【問10】上記の具体的な理由、満足（不満足）な点を教えてください。

※1. 非常に満足している（詳細）

- ：教員や事務局の方皆さんが親身になって話を聞いてくれる。（A）
- ：良い環境で制作ができ、友人にも恵まれたと思う。ただ、他学科の人との交流を深めて他の業界の事を知る機会を増やしておけばよかったと後悔している。（A）
- ：キャリアセンターの対応、就職活動のメールなど役に立った。自由に作品に打ち込めたことに満足している。ただ、ファッションデザイン学科に関してはもう少しイラストレーターとフォトショップの基本的な使い方について詳しく教えてもらう授業が3,4年生の時も欲しかった。（F）
- ：様々な専門知識や技能が身についた。（I）
- ：自分の得意な事を見つける事ができた。（I）
- ：教授やキャリアセンターの方の支援がとてもしっかりしておりました。（P）
- ：他大学で学べないことが学べるから。（P）
- ：好きなこと、得意なところを見つけ、それを伸ばすことができる場所だった。芸工大で夢を見つけ、叶えることができた。（P）
- ：休学をしたり、進路に悩んだ時期もありましたが、最後まで面倒を見て下さった先生方とキャリアセンターの皆様には感謝しています。（P）
- ：学びたいことを幅広く学べました。（V）
- ：ファッションについて4年間学べたことと、PC、シルクスクリン、染めなど、自分の学科コース外の事を少しできた事が良か

※2. 満足している（詳細）

- ：キャリアセンターのサポートが良かったけど、OBOGは少ないと感じた。（AD）
- ：ラボで自由に絵を描くことができ、うまいかどうか関係なく、先生に評価されるのがいいと思いました。（AD）
- ：先生方が熱心（E）
- ：芸術的観点を高めることが出来た。卒業制作展示会（CG）のような、一般の方に披露する機会が複数回あると良かった。（I）
- ：学生同士の交流がたくさんできた為。（I）
- ：今思い返すと、学生を尊重してくれていたと思う。（V）
- ：卒業してからは日々、日々の物の見方に変わっています。様々な仕事に取り組み中、フライングは就職は基本にして、傍らにわたりま。
- ：教わったことが今に活かされている。（M）
- ：好きなことを学べた。キャリアセンターの方々にお世話になったこと。（E）
- ：キャリアセンターで色々相談をした時、親身になって聞いてくれた。（E）
- ：自分の好きなことを全力でできたので、とても充実した4年間でした。（F）
- ：好きなことを好きなだけ学べたのが良かったと思います。（P）
- ：芸工大に行っていなければ、今の職に就いていなかったと思います。（P）

※3. どちらとも言えない（詳細）

- ：建築を4年間考えることが出来ること。（E）
- ：技術面では会社にも生きており良かったが、単位の出ない強制参加授業はいただけない。（I）
- ：今後の進路とのつながりは今の段階ではあんまりない。（M）

※4. あまり満足していない（詳細）

（なし）

※5. 不満足（詳細）

（なし）

【問11】近況報告、後輩たちへのメッセージ、大学へのご意見等ご自由にご記入ください。

<環境デザイン学科>

- ：就職活動は早めに始めるが吉！いろんな会社にインターンに行ったり説明会に行くことで自分のやりたいことや自分のキャリアプランを明確にできると思います。（E）
- ：社内関係も良く、やりがいを感じています。タカショーと一緒に見つけてくださった、キャリアセンターの方には感謝しています
- ：2級建築士に合格しました。

2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後1年目)

<プロダクト・インテリアデザイン学科>

：卒業制作、就職活動時にお世話になりました。ありがとうございました。

：日々、アイデアを考え、大学の時のように試作や検討を繰り返しています。大学でしていたものづくりとほとんど一緒だということに最初はびっくりしました。大学での学びは、デザイナーとしての基本です。全力で取り組んでいたら、夢を叶えたときと役に立ちます。頑張ってください。この間はお忙しい中ご来社いただきありがとうございました。

：後輩の皆様へ、芸工大を卒業したら絶対にデザイナーやアーティストってわけではありません。営業マンという選択肢もあります。ただ業種にもよりますが、資格や免許は学生の内に取得しておいた方がいい場合が多いです。

：来年(2023年)の中ごろ、イギリスに留学に行きます。キャリアセンターのみなさまには、在学中大変お世話になりました。ありがとうございました。これからも何かとお世話になるかもしれません。どうぞよろしく願いいたします。

：もっと量産時の加工方法についての授業があったほうがいいと思います。在学時は3Dプリンターでけっこうムチャな形状でもカタチはできますが、量産品はそうはいかないので、工程手順を考えながらデザインできると即戦力として活躍できると思いま

<ビジュアルデザイン学科>

：ずっと憧れだったデザイナーになって、毎日がとても楽しいです！就職活動は本当に辛くて苦しいものですが、自分を信じれるくらい頑張れば必ずと自信が身につくかと思います。

：就活も卒研も早めの行動が大事です。キャリアセンターの活用、教授や学友に相談など、何でもいいのです。その上で人の合う合わないあると思います。指名して相談するのも全く問題ないと思います。学生の権利だと思います。就活も卒研、そして個人として頑張っていく皆さん、頑張ってください。PS:我々の仕事の繁忙期が落ち着く春先から初夏頃にまたキャリアセンターへお伺いすると思いますので、何卒宜しく願い致します。

：後輩たちに伝えたいのは早めの行動が大切だということです。4年生になる前はもちろん、3年生になる前に就活を始めている学生たちは少なくないと思います。

<映像表現学科>

：地元富山を代表する能作へ就職し頑張っています。先生方ありがとうございました。(I)

：進路が希望どおりにいなくても諦めないでください。私はやりたい事とは違う進路に進みましたが、いつかやりたいことへの糧になると信じています。(I)

：駐輪場の契約をする為の講習が年に1回しかないのは不便だと思います。(I)

<アート・クラフト学科>

：4年間学んだ芸術の楽しさを今は小学校で子供たちに伝えています。大学で学んだことは一生の宝物です。

<大学院>

：最近、食品パッケージのデザインをやっています。デザインはイラストと違いますが、時にはイラストやキャラクターを描く機会があって、とても楽しんで描いていました。(AD)

<ファッションデザイン学科>

：課題等大変なことも多いですが、自分のやりたいことに思いっきり取り組むことができる4年間というものはとても貴重な時間です。たくさん学んで、たくさん遊んで、最高に楽しい学生生活を送ってください。

：岡山という土地に不満がある。仕事内容に不満はないが、ほぼパワハラみたいな上司とサービス残業(平均月40時間以上)がしんどいが、この会社で得る事は多いと思うから、判断がずっとできなくて、半年悩んでいる。決断できません。東京に行きたいと思っています。ちなみに4月から同じフロアで働いていた人が1年間で8人辞めました。。。

<まんが表現学科>

(なし)

以 上

神戸芸術工科大学 卒業生アンケート結果

2022 年度実施

(対象：2019 年度卒業・修了者)

キャリアセンター室

神戸芸術工科大学卒業生アンケート
2022 年度実施

<実施概要>

対象者：本学を卒業・修了した3年目の者

2019 年度卒業生・修了者__345 名

回答者：24 名（回答率 7.0%）

アンケート発送日　：2022 年 12 月 1 日

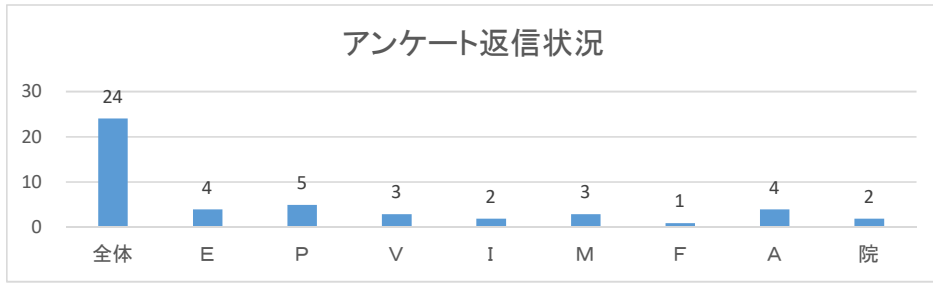
アンケート回答期日：2023 年 1 月 31 日

2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後3年目)

対象：卒業・修了後3年目の卒業生(2020年3月卒業生・2019年9月卒業生)

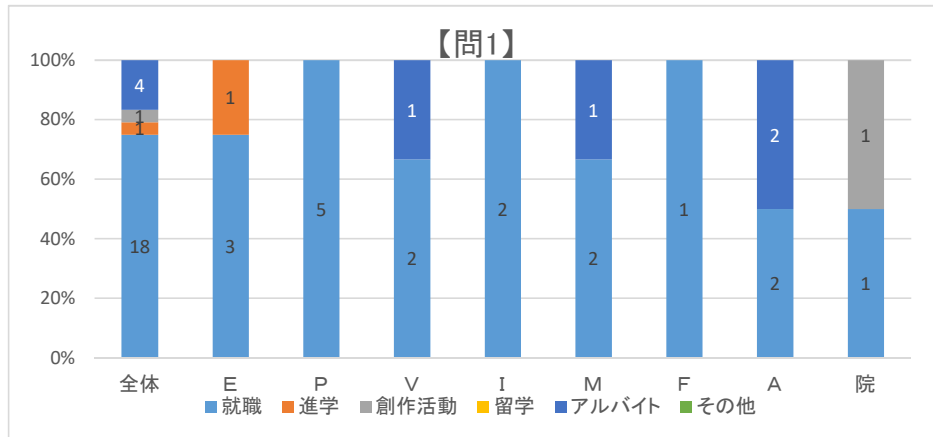
総数：345 回答数：24 回答率：7.0% 回答期間：2022年12月1日～2023年1月31日

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
回答数	24	4	5	3	2	3	1	4	2



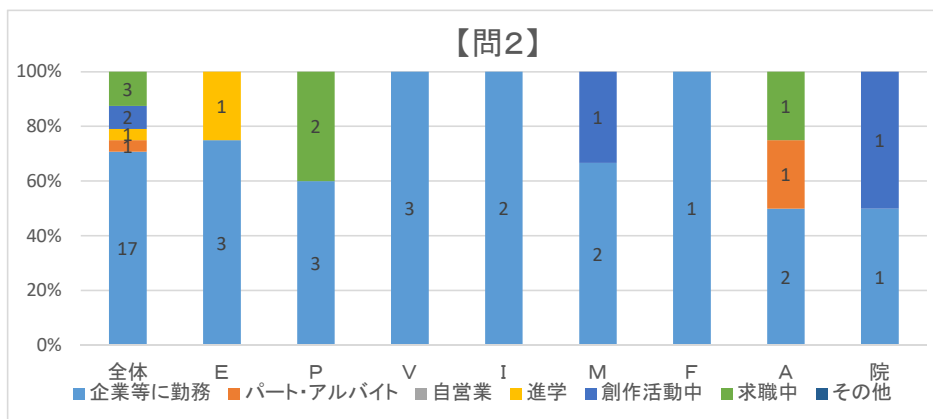
【問1】 大学(院)卒業時の進路について教えてください。

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
就職	18	3	5	2	2	2	1	2	1
進学	1	1							
創作活動	1								1
留学									
アルバイト	4			1		1		2	
その他									
合計	24	4	5	3	2	3	1	4	2



【問2】 現在の状況について教えてください。

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
企業等に勤務	17	3	3	3	2	2	1	2	1
パート・アルバイト	1							1	
自営業									
進学	1	1							
創作活動中	2					1			1
求職中	3		2					1	
その他									
合計	24	4	5	3	2	3	1	4	2

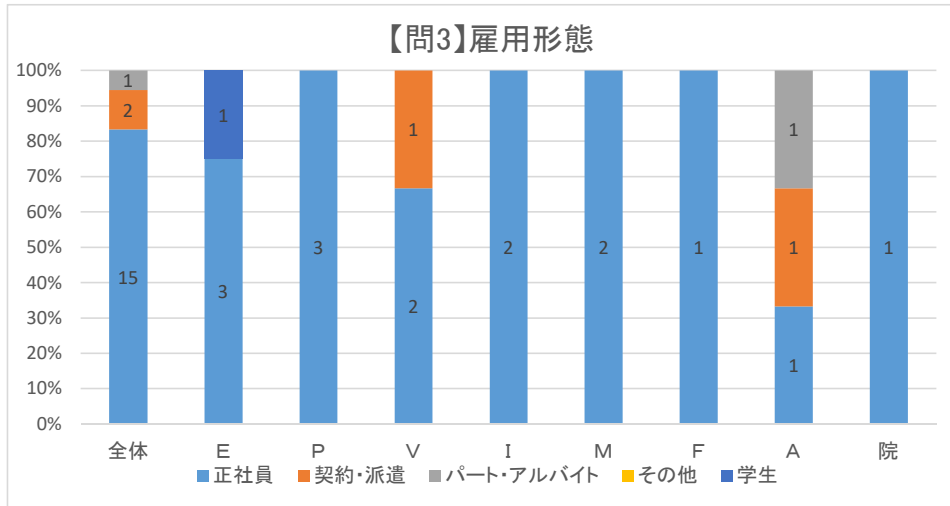


2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後3年目)

【問3】現在の所属先(勤務先、進学先等)について教えてください。

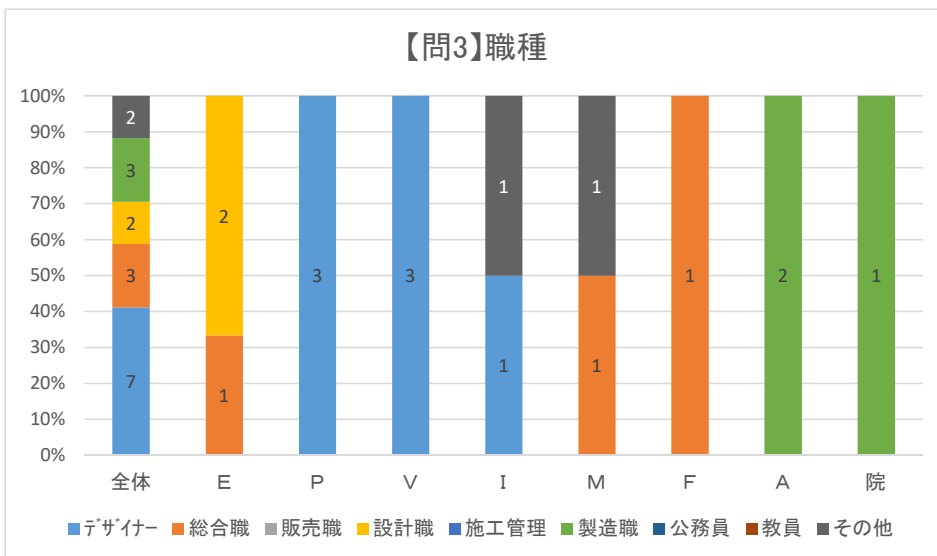
雇用形態

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
正社員	15	3	3	2	2	2	1	1	1
契約・派遣	2			1				1	
パート・アルバイト	1							1	
その他									
学生		1							
合計	19	4	3	3	2	2	1	3	1



職種(「正社員」もしくは「契約・派遣社員」)

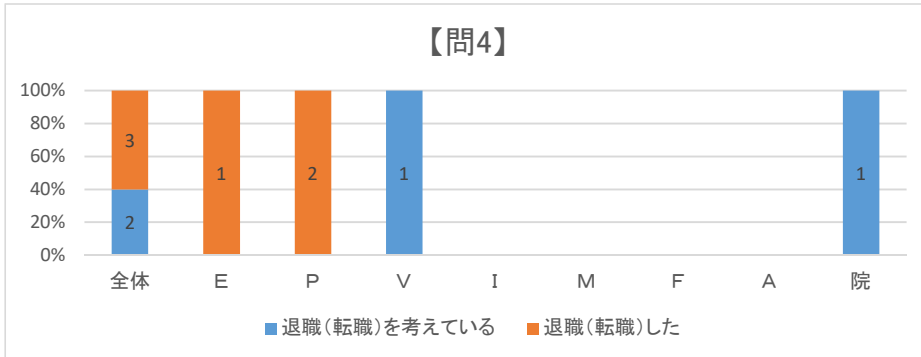
	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
デザイナー	7		3	3	1				
総合職	3	1				1	1		
販売職									
設計職	2	2							
施工管理									
製造職	3							2	1
公務員									
教員									
その他	2				1	1			
合計	17	3	3	3	2	2	1	2	1



【問4】現況について教えてください

2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後3年目)

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
退職(転職)を考えている	2			1					1
退職(転職)した	3	1	2						
合計	5	1	2	1	0	0	0	0	1



【問5】退職(転職)理由について【上位3つまで選択】

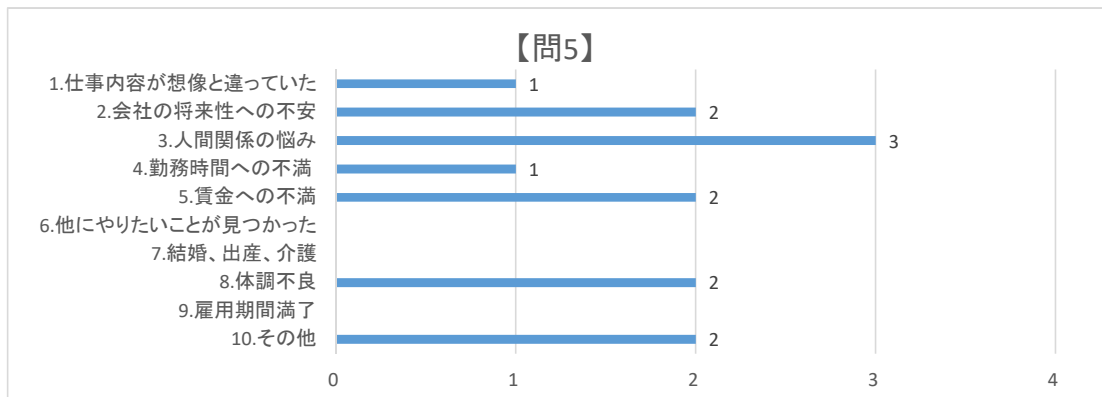
1. 仕事内容が想像と違っていた 2. 会社の将来性への不安 3. 人間関係の悩み 4. 勤務時間への不満
5. 賃金への不満 6. 他にやりたいことが見つかった 7. 結婚、出産、介護 8. 体調不良 9. 雇用期間満了 10. その他

回答項目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
回答数	1	2	3	1	2			2		2

10. その他

: 正社員として働きたいため。(V)

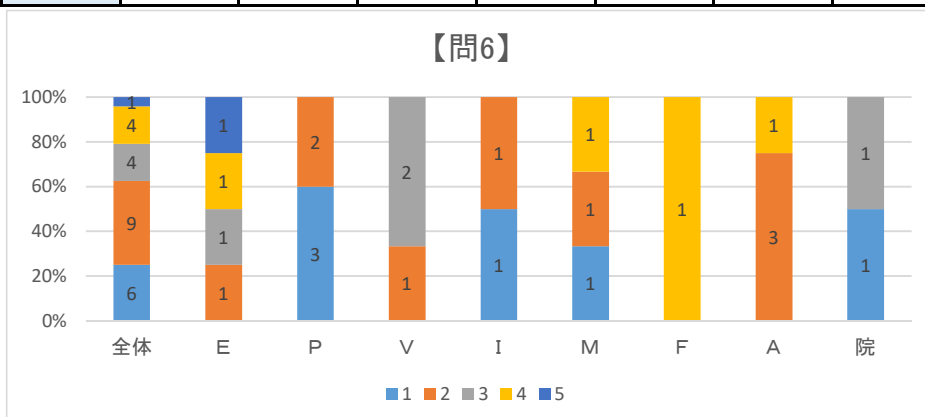
: 現職において特に目立った不満はありませんが、同じ業務ばかり任され成長が見込めない為今後のキャリアを考え転職を考えています。(M)



【問6】卒業後、芸工大で学んだことや経験は役に立っていますか？

1. 非常に役に立っている 2. 役に立っている 3. どちらとも言えない 4. あまり役に立っていない 5. 役に立っていない

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
1	6		3		1	1			1
2	9	1	2	1	1	1		3	
3	4	1		2					1
4	4	1				1	1	1	
5	1	1							
合計	24	4	5	3	2	3	1	4	2



【問7】どのような学びや経験が役に立っている(立っていない)か教えてください。

2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後3年目)

※1. 非常に役に立っている (詳細)

- : 商業アニメーションについての学びが役に立っている。(I)
- : ゼミや授業での経験が、今のフリーでの創作活動に大変役立っています。ありがとうございます。(AD)
- : カーデザインコースでの経験やデザイン業務で使用するソフト(主にAdobe)に関する授業が今でも生かされていると感じます。(P)
- : 学科で学んだ考え方はもちろん、主には使用していなかった Ai, Ps スキルが特に役立っています。手に職がつく、というのは強いです。「これができる、使える!」という事実と自信は大切にしたいです。(P)
- : 学内外でのチームでの活動によって、人との関係の得意不得意がある程度わかった状態で社会に出ることができたこと、情報収集の仕方とアウトプットの仕方が仕事にも役立ったと思う。(P)

※2. 役に立っている (詳細)

- : 色の組み合わせが役に立っている。(A)
- : 他の作品を見ることができ、制作に大切な技術を知ることができた。在職中も大学のように制作活動にできるだけ取り組んでいきたい(A)
- : ロウ付け(A)
- : リノベーションコースで当時分からなかったことが沢山ありましたが、実際に仕事をしているとこういう事だったのかと思うことが増えています。(E)
- : 吉田教授から学んだCGソフトの基本操作やスカルプト技術。(I)
- : 物語の組立て方やマンガのコマ割り等、創作の基礎を学んだことが役に立っている。(M)
- : ものづくりと、それに関わる人間関係の構築の基礎的経験。(P)
- : Illustrator等のソフト操作。(P)
- : ソフトの使い方など大変役立っています。(V)

※3. どちらとも言えない (詳細)

- : 演習で学生自身がフィールドに入って色々な関わりや活動ができたことは幅広く役立った。(E)
- : aiを学んだこと。(V)
- : アプリ(adobe製品)の用途、DTPの仕組みや知識。(V)

※4. あまり役に立っていない (詳細)

- : 働いてないので、仕事では何にも役立ってない。趣味でもの作りする時に少し役に立ってる。(A)
- : 授業内容はデザイン系に対して、今の職種は全く関係ないため。(E)
- : Photoshopが使いたり簡単なイラストが描けたりするのでたまに声がかかることがありますが、本業との兼務となり作業時間がほとんど取れない為、消化不良で終わることがほとんどです。(M)

※5. 役に立っていない (詳細)

- : 図面作成、法律実務的なことが大学では行なっていない為。(E)

2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後3年目)

【問8】 卒業後の進路選択について大切だと思うことを教えてください。

1. 早めに進路について考える 2. 早めの活動開始 3. キャリアセンター活用
4. 幅広く業界・企業を見る 5. 多くの人と情報交換する 6. インターンシップ 7. その他

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
1	14	3	2	1	2	1	1	3	1
2	4			2				1	1
3	9	3	2	1	1	2			
4	11	2	4			3		1	1
5	8	1	3	1		1		2	
6	9	2	3	1	1			2	
7	4		1					2	1
合計	59	11	15	6	4	7	1	11	4

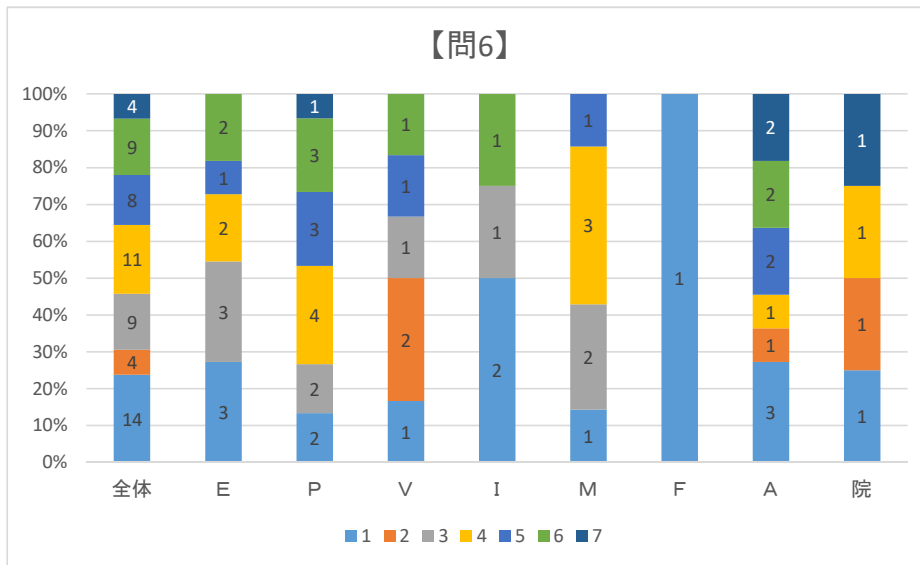
※7. その他 (詳細)

: 周りとの相談、幅広く業界・企業を見る。(A)

: 方向性をよく考えて、決めていくこと。(AD)

: SNSなどでの業界の情報収集や企業側が見ているポートフォリオサイトの活用。(I)

: 学んだことを、仕事にどう活かせるかの想像ができると幅が広がると思います。(P)

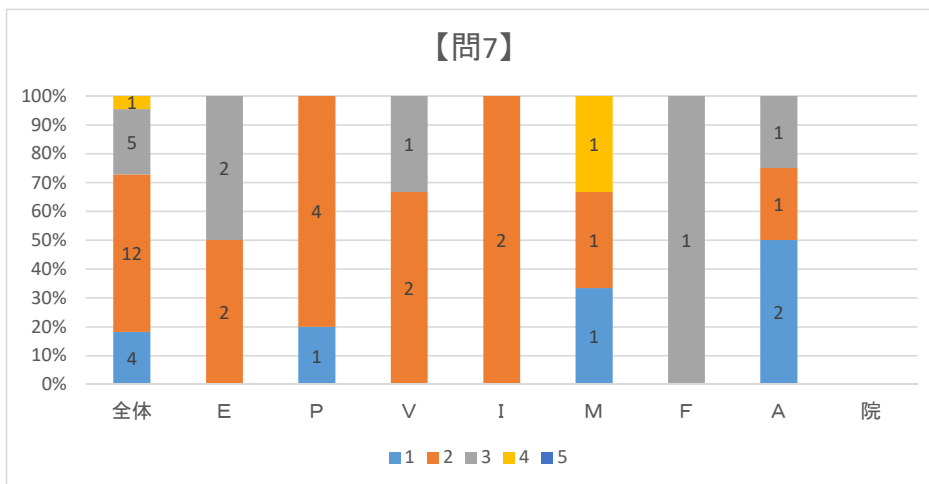


【問9】 芸工大の総合的な満足度について

1. 非常に満足している 2. 満足している 3. どちらとも言えない 4. あまり満足していない 5. 不満足

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
1	4		1			1		2	
2	12	2	4	2	2	1		1	
3	5	2		1			1	1	
4	1					1			
5									
合計	22	4	5	3	2	3	1	4	0

※回答なし2名あり。



2022年度 卒業生アンケート結果(卒業・修了後3年目)

<アート・クラフト学科>

：このたび、私は無事に就職することが出来ました。これも大学の教授やキャリアセンターのおかげです。本当にありがとうございました。

：将来の展望は早めに描け。

<大学院>

：今年はアーティストとしてたくさんの変化がある一年でした。色んな事にチャレンジをする事で、多方面に活動させていただき、学びと新たな繋がりにつなげていく事ができました。今後も国内外で活動できるアーティストとして、様々な報告をしていきますので、楽しみにしていて下さい！

<ファッションデザイン学科>

(なし)

以 上