

2024年度 学修行動調査報告書

2025年5月

神戸芸術工科大学

実施概要

1. 目的

- 学生の学修行動の実態を把握するため
- 今後の教育課程の検討に必要な基礎資料を得るため

2. 調査対象

全学部の1・3年生（2024・2022年度入学）

3. 学生への周知および調査方法

1) 実施時期

2024年12月2日（月）～2024年12月16日（月）

2) アンケート（選択設問17問＋自由記述）

- 各学科の1・3年生必修授業（実習・ゼミなど）時に、授業アンケートと同様にFormsで回答。

4. 調査項目概要

- I. 学修時間等について
- II. 将来の希望について
- III. 大学教育について
- IV. 基礎教育科目の授業について
- V. 専門教育科目の授業について
- VI. 大学教育に関するあなたの評価について
- VII. その他の意見（自由記述）

2024年度 学修行動調査

この調査は、皆さんの学修行動の実態を把握し、今後の教育課程の検討に必要な基礎資料を得ることを目的として、本学に在学する学部生全員(1・3年生)を対象に実施します。
なお、アンケートの回答は統計的に処理され、特定の個人が識別できる情報として、公表されることはありませんので、率直な意見をお聞かせください。

以下の項目について、該当する項目に○をつけるか、枠内にご意見等を記入してください

学年	所属学科
1. 1年 2. 3年	1. 環境デザイン学科 2. プロダクト・インテリアデザイン学科 3. ビジュアルデザイン学科 4. 映像表現学科() (コース)
	5. まんが表現学科 6. ファッションデザイン学科 7. アート・クラフト学科 8. 建築・環境デザイン学科
	9. 生産・工芸デザイン学科 10. メディア芸術学科

I. 学修時間等について(該当するものを1つ選択してください)

1	1週間の授業出席時間は、合計何時間ですか。 ※1時限(90分)を2時間として計算してください。	1 なし	2 1~4時間	3 5~9時間	4 10~14時間	5 15~19時間
		6 20~24時間	7 25~29時間	8 30時間以上		
2	1週間の授業外学修時間は、合計何時間ですか。	1 なし	2 1~4時間	3 5~9時間	4 10~14時間	5 15~19時間
		6 20~24時間	7 25~29時間	8 30時間以上		
3	1週間のアルバイトは、合計何時間ですか。	1 なし	2 1~4時間	3 5~9時間	4 10~14時間	5 15~19時間
		6 20~24時間	7 25~29時間	8 30時間以上		
4	1週間のボランティア活動時間は、合計何時間ですか。	1 なし	2 1~4時間	3 5~9時間	4 10~14時間	5 15~19時間
		6 20~24時間	7 25~29時間	8 30時間以上		
5	1週間のサークル・部活動時間は、合計何時間ですか。	1 なし	2 1~4時間	3 5~9時間	4 10~14時間	5 15~19時間
		6 20~24時間	7 25~29時間	8 30時間以上		

II. 将来の希望について(該当するものを1つ選択してください)

6	あなたの将来の希望について、どれが当てはまりますか。	1 民間企業に就職して活躍したい	2 行政機関などに勤めて公務員として活躍したい	3 学校などの教育現場または教育研究施設で活躍したい
		4 NPOなど社会問題と積極的に関わる分野で活躍したい	5 フリーランスの作家や独立した経営者として活躍したい	6 まだ将来の希望は明確になっていない
		7 その他()		

III. 大学教育について

7	大学における教育に対して、一番何を期待していますか。 (該当するものを1つ選択してください)	1 幅広い知識・教養の習得	2 専門の技術・技能の習得	3 資格取得に必要な知識または受験資格に必要な単位			
		4 語学力の向上	5 文章作成能力の向上	6 プレゼンテーション能力の向上			
8	今と入学時を比較して、大学での学修を通じてどれだけ成長したと感じていますか。 (該当するものをそれぞれ1つ選択して、その理由を教えてください。)	7 特に期待するものはない		8 その他()			
		A 幅広い知識・教養	1 非常に向上した	2 かなり向上した	3 多少向上した	4 ほとんど向上しなかった	5 全く向上しなかった
		B 専門の技術・技能	1 非常に向上した	2 かなり向上した	3 多少向上した	4 ほとんど向上しなかった	5 全く向上しなかった
		C 資格取得に必要な知識	1 非常に向上した	2 かなり向上した	3 多少向上した	4 ほとんど向上しなかった	5 全く向上しなかった
		D 語学力	1 非常に向上した	2 かなり向上した	3 多少向上した	4 ほとんど向上しなかった	5 全く向上しなかった
		E 文章作成能力	1 非常に向上した	2 かなり向上した	3 多少向上した	4 ほとんど向上しなかった	5 全く向上しなかった
		F プレゼンテーション能力	1 非常に向上した	2 かなり向上した	3 多少向上した	4 ほとんど向上しなかった	5 全く向上しなかった
		G A-F全体を通じた総合評価	1 非常に向上した	2 かなり向上した	3 多少向上した	4 ほとんど向上しなかった	5 全く向上しなかった

IV. 基礎教育科目の授業について(該当するものを1つ選択してください)

9	基礎教育科目の授業を受けて一番何を学ぶことができたと思いますか。	1 広い教養を身につけるのに役に立った	2 専門の基礎を築くのに役に立った	3 自分の進路について広い視野で考えることができるようになった
		4 学問・研究に興味があった	5 社会で役立つ能力を身につけるのに役立った	6 特に得るものはなかった

V. 専門教育科目の授業について(該当するものを1つ選択してください)

10	専門教育の授業を受けて一番何を学ぶことができたと思いますか。	1 専門の知識を身につけるのに役に立った	2 自分の進路について具体的に考えることができるようになった	3 学問・研究に興味があった
		4 社会で役立つ能力を身につけるのに役立った	5 特に得るものはなかった	

VI. 大学教育に関するあなたの評価について

11	大学教育に関するあなたの評価は何点ですか。(100点満点で)	1 90点以上	2 80点未満 80点以上	3 80点未満 70点以上	4 70点未満 60点以上	5 60点未満
----	--------------------------------	---------	------------------	------------------	------------------	---------

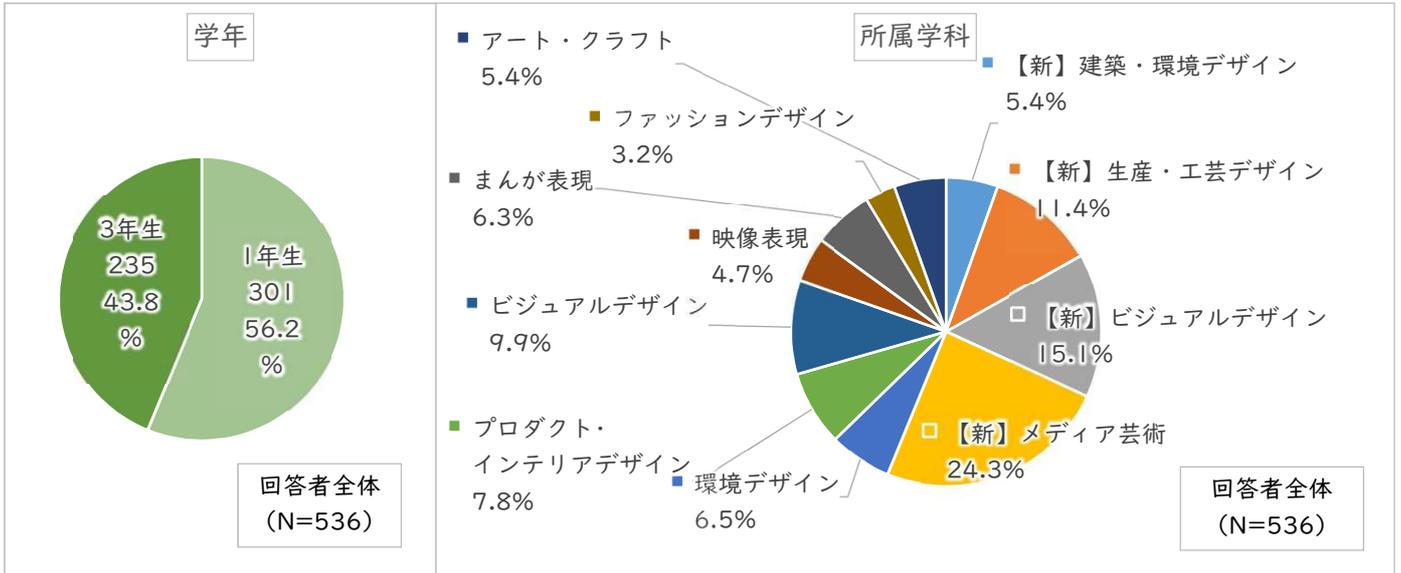
VII. その他、ご意見があればご記入ください。(自由記述)

ご協力ありがとうございました。

実施結果

アンケート対象者：在籍人数 (1・3年生)	回答者数	回答率
773	536	69.3%

■回答者属性



■回答率（学科別）

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸術	1年生 計
回答者数	29	61	81	130	301
アンケート対象者数	47	103	102	159	411
回答率	61.7%	59.2%	79.4%	81.8%	73.2%

■ ……各学年内における最小値
■ ……各学年内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュアル デザイン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35	42	53	9	8	8	25	34	17	29	235
アンケート対象者数	64	52	74	26	15	25	66	48	18	40	362
回答率	54.7%	80.8%	71.6%	34.6%	53.3%	32.0%	37.9%	70.8%	94.4%	72.5%	64.9%

■目的

- ・学生の学修行動の実態を把握するため。
- ・今後の教育課程の検討に必要な基礎資料を得るため。

■調査対象者

- ・全学部の一・三年生（2024・2022年度入学生）

■実査方法

- ・各学科の一・三年生必修授業（実習・ゼミなど）時に、授業アンケートと同様にFormsで回答。

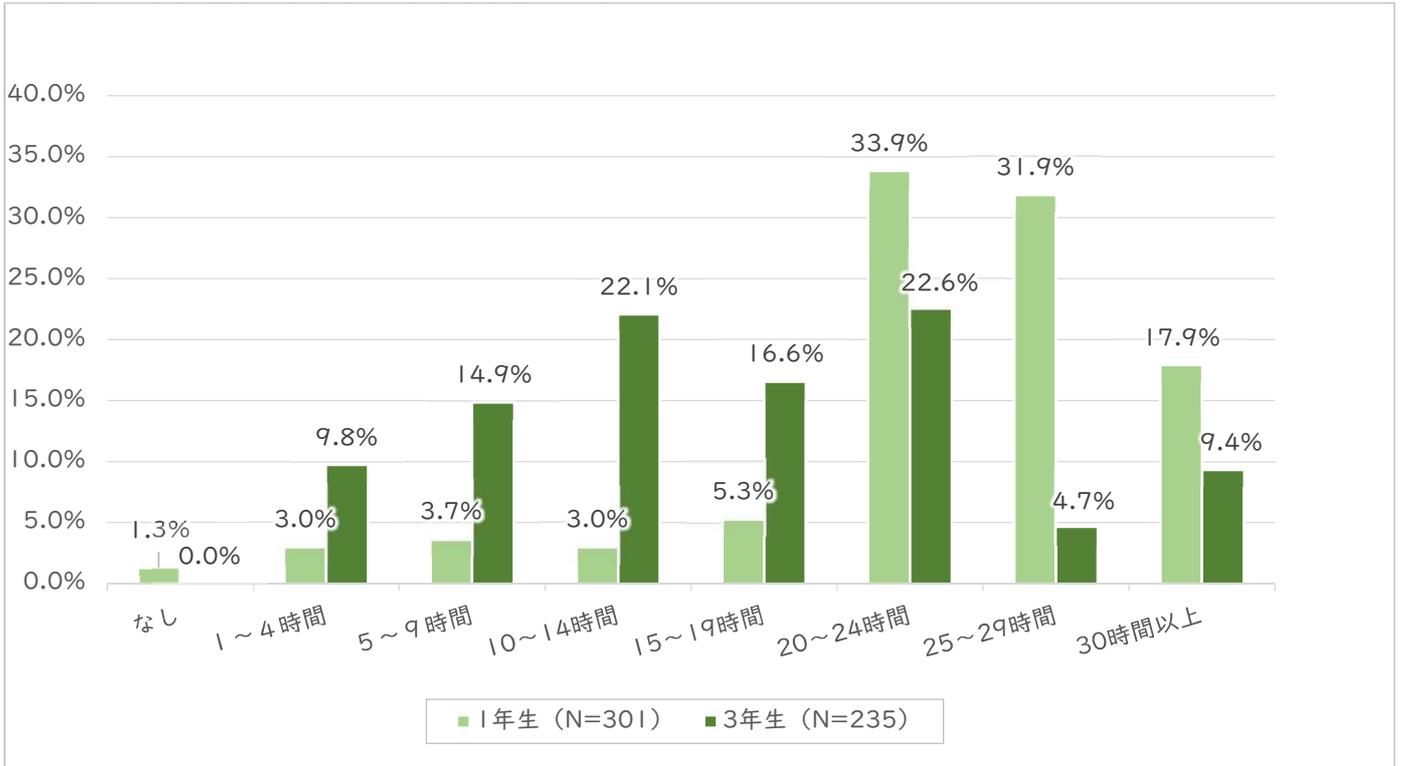
■実施時期

2024年12月2日（月）～2024年12月16日（月）

2024年度 学修行動調査

【I. 学修時間等について】

■ [1] 1週間の授業出席時間は、合計何時間ですか。



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. なし	0.0%	1.6%	2.5%	0.8%	1.3%
2. 1～4時間	10.3%	1.6%	1.2%	3.1%	3.0%
3. 5～9時間	0.0%	9.8%	2.5%	2.3%	3.7%
4. 10～14時間	0.0%	0.0%	6.2%	3.1%	3.0%
5. 15～19時間	6.9%	4.9%	1.2%	7.7%	5.3%
6. 20～24時間	48.3%	32.8%	17.3%	41.5%	33.9%
7. 25～29時間	24.1%	29.5%	37.0%	31.5%	31.9%
8. 30時間以上	10.3%	19.7%	32.1%	10.0%	17.9%

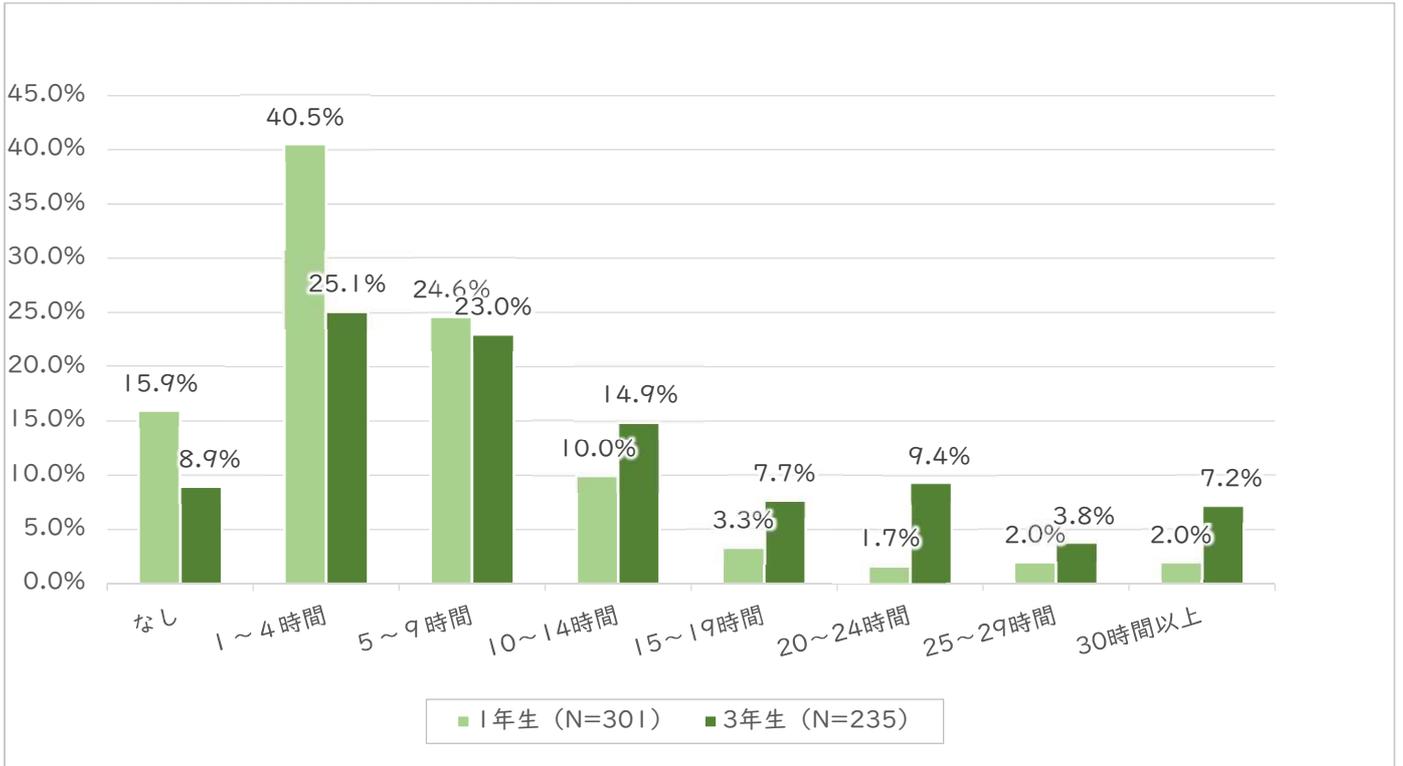
…… 同学科内における最小値
 …… 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュア ルデザイ ン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. なし	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
2. 1～4時間	8.6%	11.9%	11.3%	0.0%	25.0%	25.0%	16.0%	11.8%	0.0%	3.4%	9.8%
3. 5～9時間	5.7%	26.2%	15.1%	22.2%	25.0%	12.5%	20.0%	5.9%	17.6%	13.8%	14.9%
4. 10～14時間	8.6%	26.2%	24.5%	44.4%	12.5%	12.5%	24.0%	35.3%	17.6%	13.8%	22.1%
5. 15～19時間	11.4%	16.7%	26.4%	11.1%	12.5%	12.5%	12.0%	8.8%	11.8%	20.7%	16.6%
6. 20～24時間	28.6%	14.3%	15.1%	11.1%	25.0%	12.5%	16.0%	32.4%	47.1%	20.7%	22.6%
7. 25～29時間	14.3%	2.4%	3.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	5.9%	6.9%	4.7%
8. 30時間以上	22.9%	2.4%	3.8%	11.1%	0.0%	25.0%	12.0%	5.9%	0.0%	20.7%	9.4%

2024年度 学修行動調査

【I. 学修時間等について】

■ [2] 1週間の授業外学修時間は、合計何時間ですか。



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. なし	13.8%	23.0%	16.0%	13.1%	15.9%
2. 1～4時間	51.7%	47.5%	45.7%	31.5%	40.5%
3. 5～9時間	17.2%	18.0%	23.5%	30.0%	24.6%
4. 10～14時間	3.4%	3.3%	7.4%	16.2%	10.0%
5. 15～19時間	6.9%	3.3%	1.2%	3.8%	3.3%
6. 20～24時間	0.0%	1.6%	1.2%	2.3%	1.7%
7. 25～29時間	3.4%	1.6%	4.9%	0.0%	2.0%
8. 30時間以上	3.4%	1.6%	0.0%	3.1%	2.0%

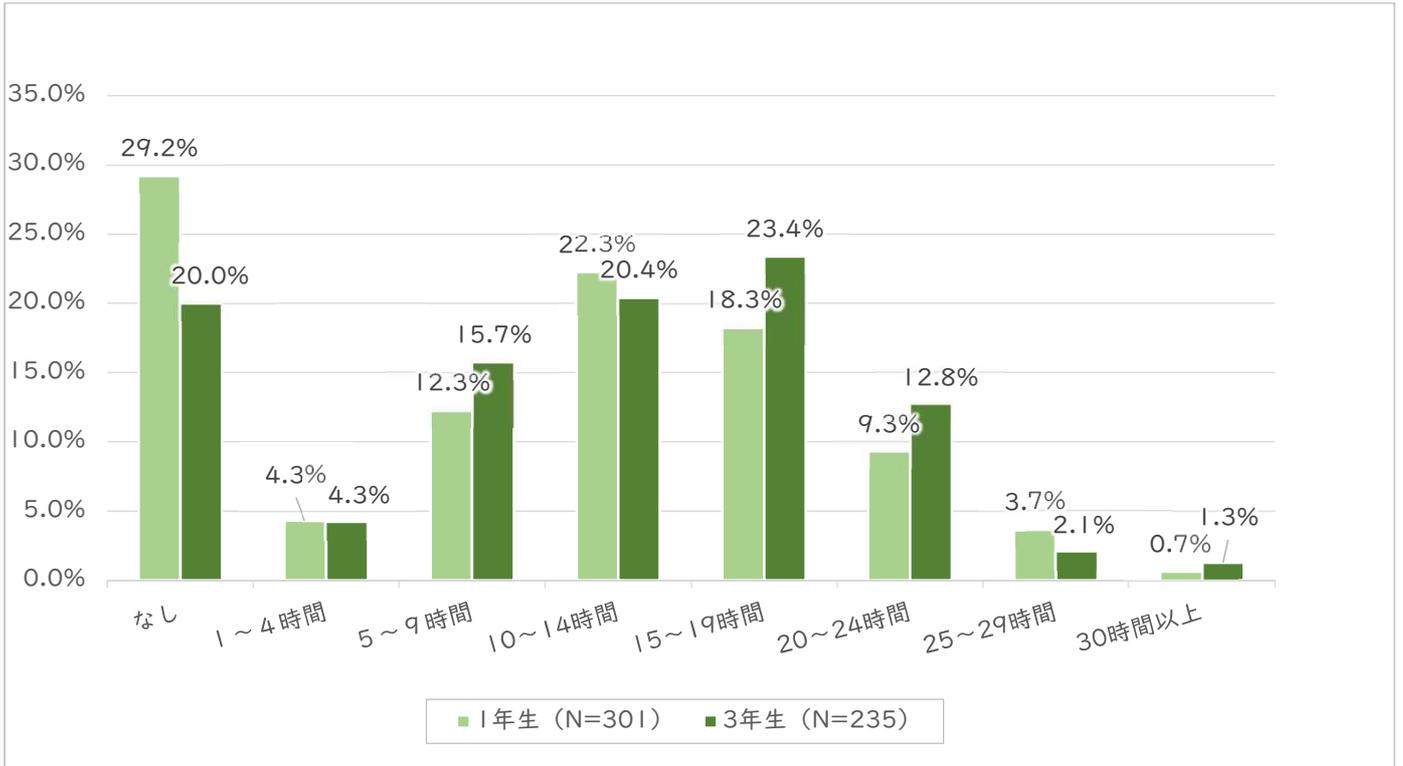
■ …… 同学科内における最小値
■ …… 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュア ルデザイ ン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. なし	8.6%	7.1%	15.1%	0.0%	0.0%	12.5%	4.0%	8.8%	17.6%	0.0%	8.9%
2. 1～4時間	28.6%	23.8%	22.6%	11.1%	87.5%	37.5%	44.0%	20.6%	5.9%	27.6%	25.1%
3. 5～9時間	14.3%	26.2%	24.5%	55.6%	0.0%	12.5%	24.0%	29.4%	29.4%	13.8%	23.0%
4. 10～14時間	22.9%	16.7%	13.2%	22.2%	12.5%	12.5%	16.0%	8.8%	11.8%	13.8%	14.9%
5. 15～19時間	0.0%	16.7%	7.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	11.8%	11.8%	3.4%	7.7%
6. 20～24時間	17.1%	4.8%	7.5%	0.0%	0.0%	12.5%	4.0%	8.8%	5.9%	17.2%	9.4%
7. 25～29時間	0.0%	4.8%	0.0%	11.1%	0.0%	12.5%	8.0%	2.9%	11.8%	6.9%	3.8%
8. 30時間以上	8.6%	0.0%	9.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	8.8%	5.9%	17.2%	7.2%

2024年度 学修行動調査

【I. 学修時間等について】

■ [3] 1週間のアルバイトは、合計何時間ですか。



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. なし	13.8%	32.8%	18.5%	37.7%	29.2%
2. 1～4時間	6.9%	1.6%	3.7%	5.4%	4.3%
3. 5～9時間	6.9%	9.8%	11.1%	15.4%	12.3%
4. 10～14時間	24.1%	19.7%	29.6%	18.5%	22.3%
5. 15～19時間	27.6%	16.4%	27.2%	11.5%	18.3%
6. 20～24時間	17.2%	11.5%	6.2%	8.5%	9.3%
7. 25～29時間	0.0%	6.6%	3.7%	3.1%	3.7%
8. 30時間以上	3.4%	1.6%	0.0%	0.0%	0.7%

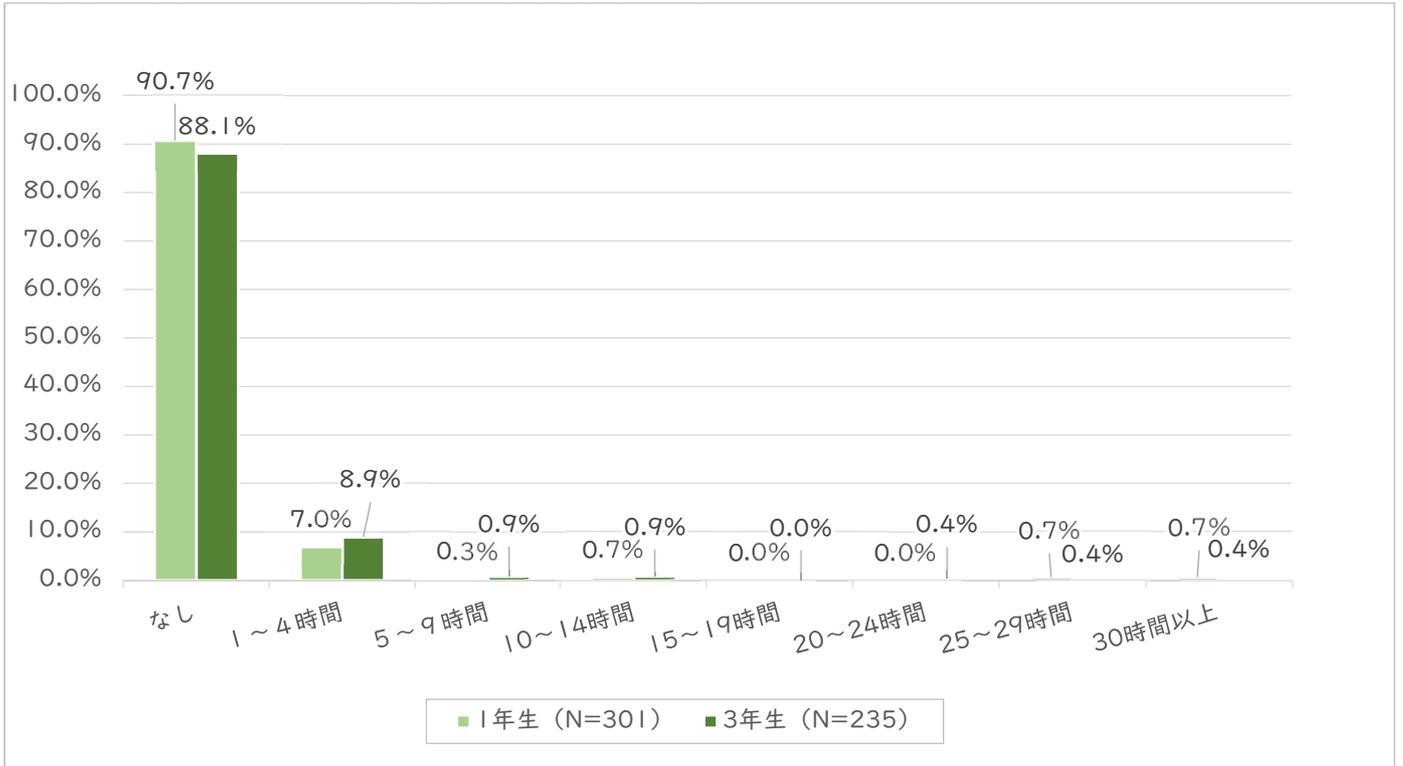
■ …… 同学科内における最小値
■ …… 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュア ルデザイ ン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. なし	11.4%	16.7%	15.1%	22.2%	37.5%	25.0%	28.0%	32.4%	23.5%	20.7%	20.0%
2. 1～4時間	2.9%	4.8%	5.7%	11.1%	0.0%	25.0%	12.0%	0.0%	0.0%	3.4%	4.3%
3. 5～9時間	5.7%	19.0%	22.6%	33.3%	0.0%	12.5%	16.0%	17.6%	23.5%	3.4%	15.7%
4. 10～14時間	20.0%	38.1%	17.0%	11.1%	12.5%	0.0%	8.0%	14.7%	11.8%	24.1%	20.4%
5. 15～19時間	42.9%	9.5%	28.3%	11.1%	25.0%	25.0%	20.0%	23.5%	17.6%	17.2%	23.4%
6. 20～24時間	17.1%	9.5%	7.5%	11.1%	25.0%	12.5%	16.0%	5.9%	17.6%	24.1%	12.8%
7. 25～29時間	0.0%	2.4%	1.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	5.9%	0.0%	3.4%	2.1%
8. 30時間以上	0.0%	0.0%	1.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	5.9%	3.4%	1.3%

2024年度 学修行動調査

【I. 学修時間等について】

■ [4] 1週間のボランティア活動時間は、合計何時間ですか。



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. なし	79.3%	91.8%	93.8%	90.8%	90.7%
2. 1～4時間	17.2%	4.9%	4.9%	6.9%	7.0%
3. 5～9時間	0.0%	0.0%	1.2%	0.0%	0.3%
4. 10～14時間	0.0%	0.0%	0.0%	1.5%	0.7%
5. 15～19時間	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
6. 20～24時間	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
7. 25～29時間	0.0%	3.3%	0.0%	0.0%	0.7%
8. 30時間以上	3.4%	0.0%	0.0%	0.8%	0.7%

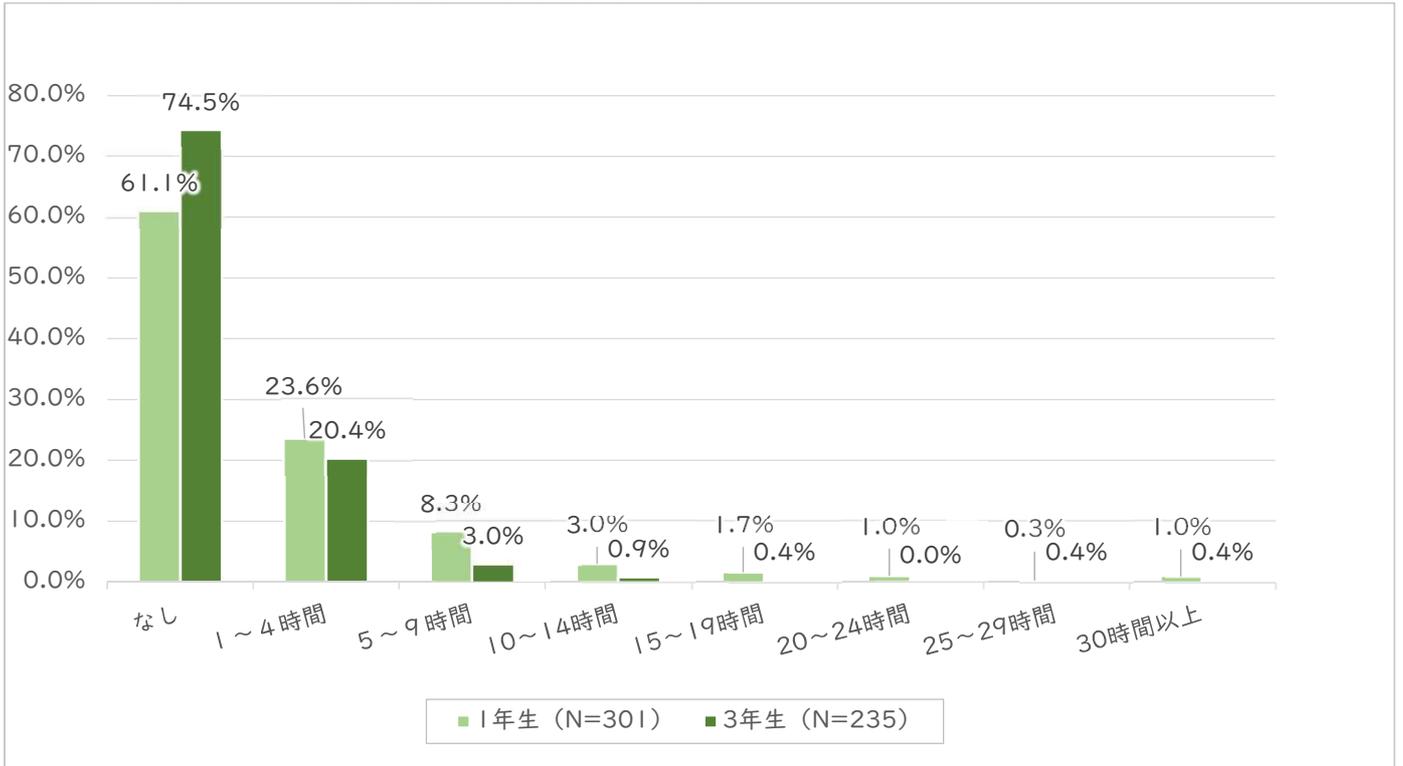
■ …… 同学科内における最小値
■ …… 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュアル デザイン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. なし	77.1%	83.3%	90.6%	100.0%	87.5%	75.0%	88.0%	97.1%	88.2%	93.1%	88.1%
2. 1～4時間	11.4%	14.3%	9.4%	0.0%	12.5%	12.5%	8.0%	2.9%	11.8%	3.4%	8.9%
3. 5～9時間	2.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	3.4%	0.9%
4. 10～14時間	2.9%	2.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.9%
5. 15～19時間	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
6. 20～24時間	2.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.4%
7. 25～29時間	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	12.5%	4.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.4%
8. 30時間以上	2.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.4%

2024年度 学修行動調査

【I. 学修時間等について】

■ [5] 1週間のサークル・部活動時間は、合計何時間ですか。



【学科別】

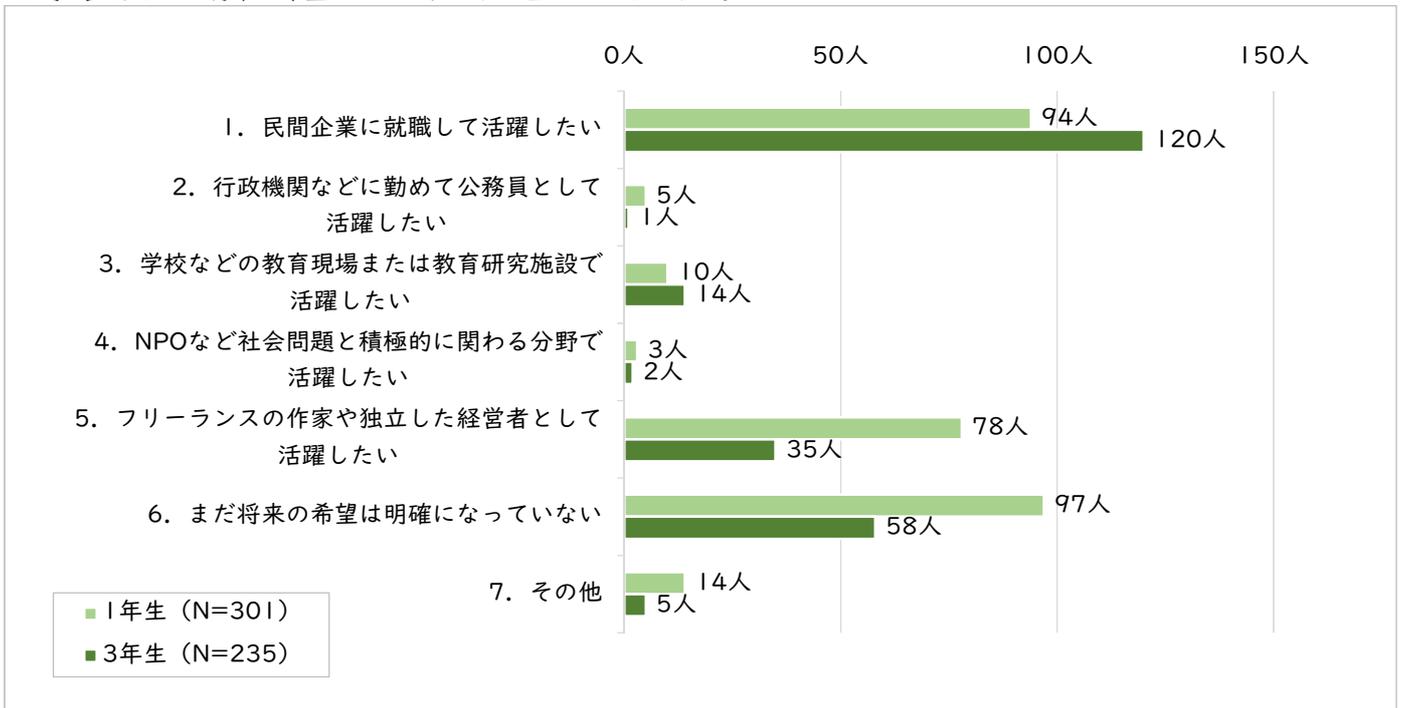
1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. なし	48.3%	60.7%	72.8%	56.9%	61.1%
2. 1～4時間	34.5%	26.2%	16.0%	24.6%	23.6%
3. 5～9時間	13.8%	4.9%	7.4%	9.2%	8.3%
4. 10～14時間	0.0%	6.6%	1.2%	3.1%	3.0%
5. 15～19時間	0.0%	0.0%	1.2%	3.1%	1.7%
6. 20～24時間	0.0%	1.6%	0.0%	1.5%	1.0%
7. 25～29時間	0.0%	0.0%	0.0%	0.8%	0.3%
8. 30時間以上	3.4%	0.0%	1.2%	0.8%	1.0%

■ …… 同学科内における最小値
■ …… 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュアル デザイン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. なし	62.9%	83.3%	83.0%	55.6%	100.0%	62.5%	72.0%	73.5%	64.7%	69.0%	74.5%
2. 1～4時間	25.7%	14.3%	13.2%	44.4%	0.0%	12.5%	20.0%	23.5%	29.4%	27.6%	20.4%
3. 5～9時間	5.7%	0.0%	3.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	2.9%	5.9%	3.4%	3.0%
4. 10～14時間	2.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	12.5%	4.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.9%
5. 15～19時間	2.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.4%
6. 20～24時間	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
7. 25～29時間	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	12.5%	4.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.4%
8. 30時間以上	0.0%	2.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.4%

【Ⅱ. 将来の希望について】

■ [6] あなたの将来の希望について、どれが当てはまりますか。



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環 境デザイン	【新】 生産・工 芸デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア 芸術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 民間企業	16人	15人	23人	40人	94人
2. 行政機関	2人	2人	0人	1人	5人
3. 教育現場・教育研究施設	0人	2人	4人	4人	10人
4. NPOなど	0人	0人	1人	2人	3人
5. フリーランスや独立	3人	16人	16人	43人	78人
6. まだ決まっていない	7人	23人	36人	31人	97人
7. その他	1人	3人	1人	9人	14人

... 同学科内における最小値
 ... 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザ イン	プロダク ト・インテ リアデザ イン	ビジュア ルデザイ ン	映像表現				まんが表 現	ファッショ ンデザイ ン	アート・ク ラフト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 民間企業	18人	26人	32人	7人	4人	2人	13人	17人	6人	8人	120人
2. 行政機関	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	1人	1人
3. 教育現場・教育研究施設	2人	1人	2人	0人	0人	0人	0人	1人	1人	7人	14人
4. NPOなど	2人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	2人
5. フリーランスや独立	6人	4人	4人	0人	2人	2人	4人	7人	3人	7人	35人
6. まだ決まっていない	7人	11人	13人	2人	1人	3人	6人	8人	7人	6人	58人
7. その他	0人	0人	2人	0人	1人	1人	2人	1人	0人	0人	5人

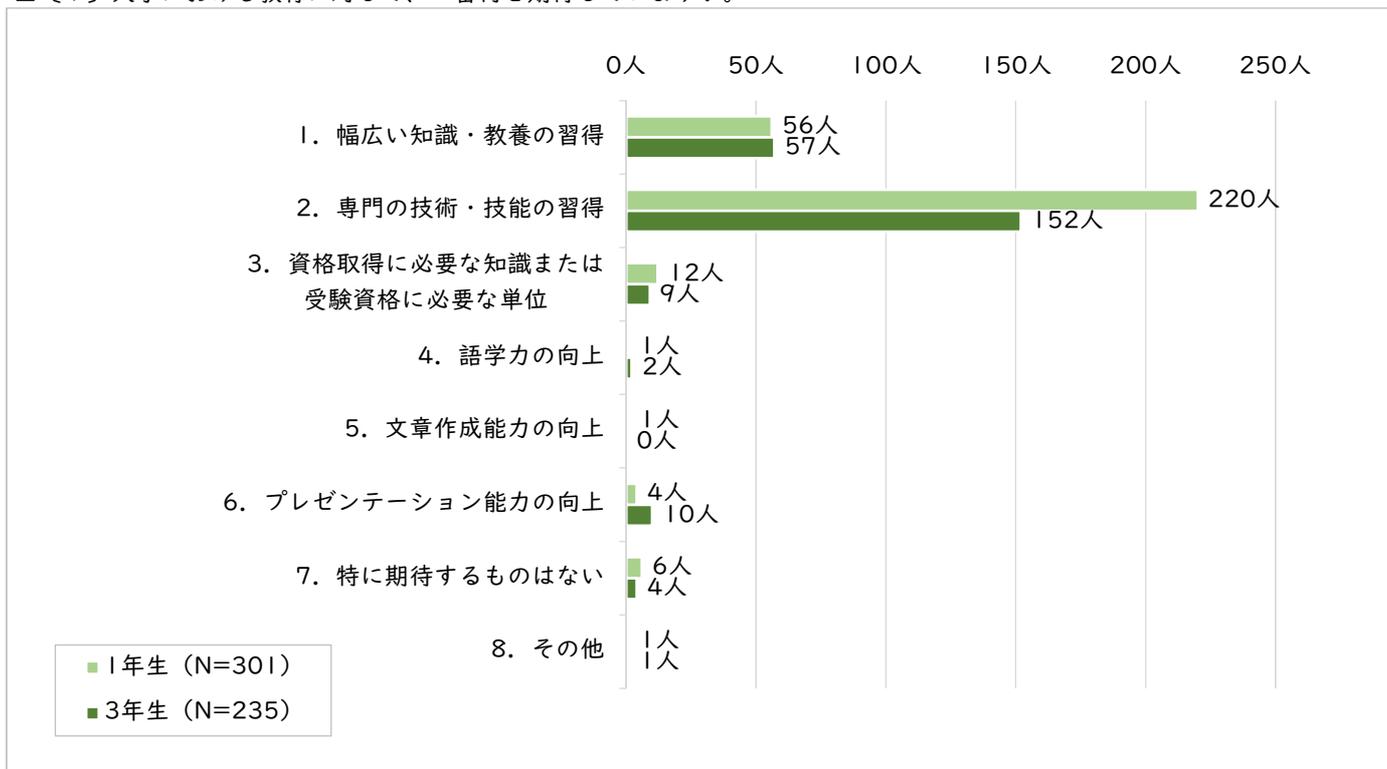
■ [6] あなたの将来の希望について、どれが当てはまりますか。

《その他（自由記述欄）の具体的な内容》

- ・ アニメーター
- ・ アニメ撮影
- ・ ゲーム業界(特にカプコンといった新規IP開発に専念する大手)で活躍したい
- ・ ゲーム業界で働きたい、カプコン目指しています
- ・ フィギュア関連の仕事に就く
- ・ メディアに関係する仕事につきたい
- ・ 映像関係
- ・ 絵を描くことを主体とした仕事に就きたいです。
- ・ 絵本作家
- ・ 企業に入社後ノウハウや社会経験を経た後個人で活躍したい
- ・ 設計関係の会社
- ・ 専業主婦
- ・ 多角的な視野で判断をしたい。
- ・ 働きながら作品を製作していきたい
- ・ 舞台衣裳会社に就職したい。
- ・ 漫画家
- ・ 漫画家としてSNSで活動

【Ⅲ. 大学教育について】

■ [7] 大学における教育に対して、一番何を期待していますか。



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環 境デザイン	【新】 生産・工 芸デザイン	【新】 ビジュ アルデザ イン	【新】 メディア 芸術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 幅広い知識・教養の習得	8人	12人	14人	22人	56人
2. 専門の技術・技能の習得	13人	48人	58人	101人	220人
3. 資格取得・受験資格	7人	0人	4人	1人	12人
4. 語学力の向上	0人	0人	0人	1人	1人
5. 文章作成能力の向上	0人	0人	1人	0人	1人
6. プレゼンテーション能力	0人	0人	3人	1人	4人
7. 特に期待するものはない	1人	1人	1人	3人	6人
8. その他	0人	0人	0人	1人	1人

. . . 同学科内における最小値
 . . . 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザ イン	プロダク ト・インテ リアデザ イン	ビジュ アルデザ イン	映像表現				まんが表 現	ファッショ ンデザイ ン	アート・ク ラフト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 幅広い知識・教養の習得	8人	11人	12人	3人	2人	1人	6人	7人	5人	8人	57人
2. 専門の技術・技能の習得	21人	25人	35人	5人	6人	7人	18人	25人	9人	19人	152人
3. 資格取得・受験資格	5人	0人	2人	0人	0人	0人	0人	0人	1人	1人	9人
4. 語学力の向上	1人	1人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	2人
5. 文章作成能力の向上	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人
6. プレゼンテーション能力	0人	4人	3人	0人	0人	0人	0人	2人	1人	0人	10人
7. 特に期待するものはない	0人	1人	1人	1人	0人	0人	1人	0人	0人	1人	4人
8. その他	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	0人	1人	0人	1人

2024年度 学修行動調査

■ [7] 大学における教育に対して、一番何を期待していますか。

《その他（自由記述欄）の具体的な内容》

- ・ 5.6.以外の全て
- ・ 数字で評価できない感性やロマン

【Ⅲ. 大学教育について】

■ [8] 今と入学時を比較して、大学での学修を通じてどれだけ成長したと感じていますか。

A：幅広い知識・教養



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 非常に向上した	6.9%	14.8%	11.1%	9.2%	10.6%
2. かなり向上した	48.3%	41.0%	30.9%	23.8%	31.6%
3. 多少向上した	37.9%	39.3%	56.8%	55.4%	50.8%
4. ほとんど向上しなかった	6.9%	4.9%	1.2%	10.0%	6.3%
5. 全く向上しなかった	0.0%	0.0%	0.0%	1.5%	0.7%

■■■■ 同学科内における最小値
■■■■ 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュアル デザイン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 非常に向上した	45.7%	31.0%	17.0%	22.2%	37.5%	12.5%	24.0%	8.8%	17.6%	24.1%	24.3%
2. かなり向上した	28.6%	35.7%	37.7%	33.3%	37.5%	25.0%	32.0%	73.5%	35.3%	48.3%	41.7%
3. 多少向上した	17.1%	28.6%	39.6%	44.4%	25.0%	62.5%	44.0%	17.6%	41.2%	24.1%	29.8%
4. ほとんど向上しなかった	5.7%	2.4%	3.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	3.4%	2.6%
5. 全く向上しなかった	2.9%	2.4%	1.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	5.9%	0.0%	1.7%

B：専門の技術・技能



【学科別】

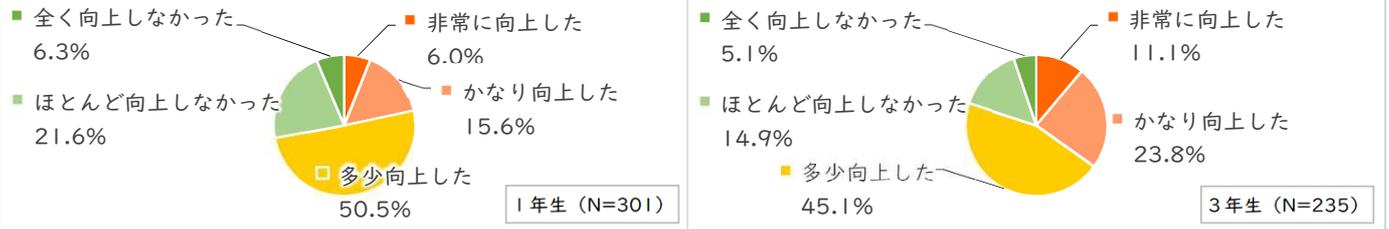
1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 非常に向上した	6.9%	18.0%	13.6%	8.5%	11.6%
2. かなり向上した	41.4%	34.4%	34.6%	33.8%	34.9%
3. 多少向上した	51.7%	44.3%	49.4%	48.5%	48.2%
4. ほとんど向上しなかった	0.0%	3.3%	2.5%	6.9%	4.3%
5. 全く向上しなかった	0.0%	0.0%	0.0%	2.3%	1.0%

■■■■ 同学科内における最小値
■■■■ 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュアル デザイン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 非常に向上した	51.4%	26.2%	22.6%	22.2%	25.0%	12.5%	20.0%	47.1%	29.4%	34.5%	32.8%
2. かなり向上した	25.7%	47.6%	45.3%	55.6%	62.5%	37.5%	52.0%	44.1%	23.5%	41.4%	41.3%
3. 多少向上した	14.3%	23.8%	28.3%	11.1%	12.5%	50.0%	24.0%	8.8%	47.1%	20.7%	22.6%
4. ほとんど向上しなかった	5.7%	0.0%	1.9%	11.1%	0.0%	0.0%	4.0%	0.0%	0.0%	3.4%	2.1%
5. 全く向上しなかった	2.9%	2.4%	1.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	1.3%

■ [8] 今と入学時を比較して、大学での学修を通じてどれだけ成長したと感じていますか。

C：資格取得に必要な知識



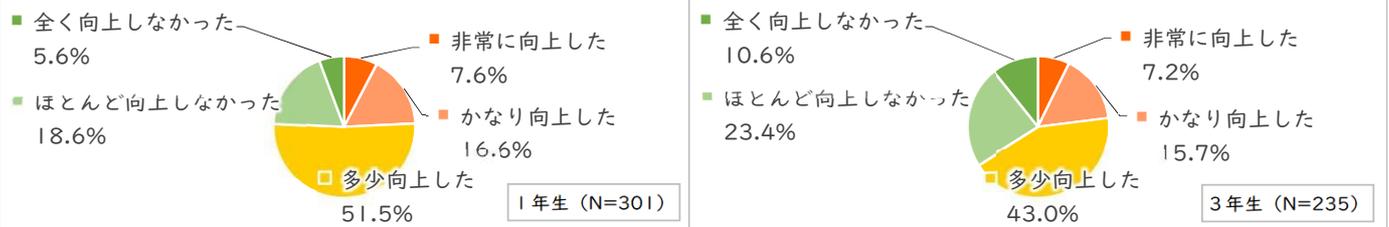
【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 非常に向上した	3.4%	8.2%	6.2%	5.4%	6.0%
2. かなり向上した	20.7%	19.7%	13.6%	13.8%	15.6%
3. 多少向上した	58.6%	49.2%	50.6%	49.2%	50.5%
4. ほとんど向上しなかった	17.2%	19.7%	22.2%	23.1%	21.6%
5. 全く向上しなかった	0.0%	3.3%	7.4%	8.5%	6.3%

・・・・同学科内における最小値
 ・・・・同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュアル デザイン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 非常に向上した	22.9%	14.3%	5.7%	0.0%	12.5%	25.0%	12.0%	0.0%	11.8%	13.8%	11.1%
2. かなり向上した	22.9%	19.0%	20.8%	11.1%	37.5%	25.0%	24.0%	23.5%	23.5%	37.9%	23.8%
3. 多少向上した	40.0%	47.6%	56.6%	55.6%	25.0%	37.5%	40.0%	47.1%	58.8%	20.7%	45.1%
4. ほとんど向上しなかった	11.4%	9.5%	15.1%	33.3%	25.0%	12.5%	24.0%	23.5%	5.9%	13.8%	14.9%
5. 全く向上しなかった	2.9%	9.5%	1.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	5.9%	0.0%	13.8%	5.1%

D：語学力



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 非常に向上した	6.9%	6.6%	9.9%	6.9%	7.6%
2. かなり向上した	10.3%	26.2%	11.1%	16.9%	16.6%
3. 多少向上した	62.1%	47.5%	49.4%	52.3%	51.5%
4. ほとんど向上しなかった	17.2%	9.8%	25.9%	18.5%	18.6%
5. 全く向上しなかった	3.4%	9.8%	3.7%	5.4%	5.6%

・・・・同学科内における最小値
 ・・・・同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュアル デザイン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 非常に向上した	8.6%	2.4%	3.8%	0.0%	25.0%	25.0%	16.0%	0.0%	17.6%	13.8%	7.2%
2. かなり向上した	11.4%	11.9%	18.9%	0.0%	37.5%	12.5%	16.0%	17.6%	11.8%	20.7%	15.7%
3. 多少向上した	62.9%	47.6%	37.7%	44.4%	12.5%	50.0%	36.0%	50.0%	29.4%	27.6%	43.0%
4. ほとんど向上しなかった	14.3%	26.2%	32.1%	33.3%	0.0%	12.5%	16.0%	14.7%	29.4%	27.6%	23.4%
5. 全く向上しなかった	2.9%	11.9%	7.5%	22.2%	25.0%	0.0%	16.0%	17.6%	11.8%	10.3%	10.6%

■ [8] 今と入学時を比較して、大学での学修を通じてどれだけ成長したと感じていますか。

E：文章作成能力



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 非常に向上した	3.4%	8.2%	8.6%	8.5%	8.0%
2. かなり向上した	20.7%	37.7%	14.8%	26.2%	24.9%
3. 多少向上した	65.5%	41.0%	60.5%	50.8%	52.8%
4. ほとんど向上しなかった	10.3%	9.8%	12.3%	13.1%	12.0%
5. 全く向上しなかった	0.0%	3.3%	3.7%	1.5%	2.3%

■■■■ 同学科内における最小値
■■■■ 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュアル デザイン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 非常に向上した	11.4%	7.1%	9.4%	0.0%	37.5%	12.5%	16.0%	2.9%	17.6%	20.7%	11.1%
2. かなり向上した	25.7%	28.6%	28.3%	22.2%	12.5%	25.0%	20.0%	32.4%	5.9%	20.7%	25.1%
3. 多少向上した	45.7%	42.9%	43.4%	66.7%	25.0%	50.0%	48.0%	52.9%	52.9%	31.0%	44.7%
4. ほとんど向上しなかった	14.3%	19.0%	15.1%	0.0%	25.0%	12.5%	12.0%	8.8%	17.6%	17.2%	14.9%
5. 全く向上しなかった	2.9%	2.4%	3.8%	11.1%	0.0%	0.0%	4.0%	2.9%	5.9%	10.3%	4.3%

F：プレゼンテーション能力



【学科別】

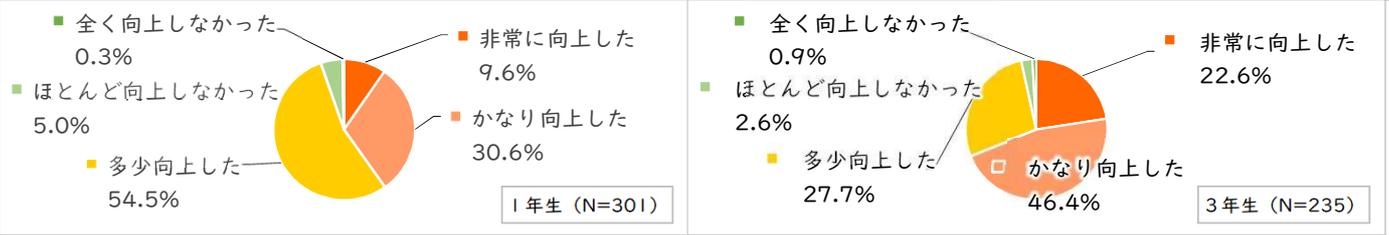
1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 非常に向上した	6.9%	6.6%	11.1%	6.9%	8.0%
2. かなり向上した	17.2%	37.7%	23.5%	18.5%	23.6%
3. 多少向上した	48.3%	42.6%	56.8%	42.3%	46.8%
4. ほとんど向上しなかった	27.6%	8.2%	8.6%	23.1%	16.6%
5. 全く向上しなかった	0.0%	4.9%	0.0%	9.2%	5.0%

■■■■ 同学科内における最小値
■■■■ 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュアル デザイン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 非常に向上した	28.6%	16.7%	11.3%	11.1%	12.5%	12.5%	12.0%	2.9%	17.6%	17.2%	14.9%
2. かなり向上した	31.4%	45.2%	41.5%	22.2%	50.0%	25.0%	32.0%	17.6%	11.8%	24.1%	31.9%
3. 多少向上した	25.7%	31.0%	35.8%	33.3%	37.5%	50.0%	40.0%	64.7%	64.7%	37.9%	40.4%
4. ほとんど向上しなかった	14.3%	2.4%	9.4%	22.2%	0.0%	12.5%	12.0%	5.9%	5.9%	13.8%	8.9%
5. 全く向上しなかった	0.0%	4.8%	1.9%	11.1%	0.0%	0.0%	4.0%	8.8%	0.0%	6.9%	3.8%

■ [8] 今と入学時を比較して、大学での学修を通じてどれだけ成長したと感じていますか。

G：A-F全体を通じた総合評価



【学科別】

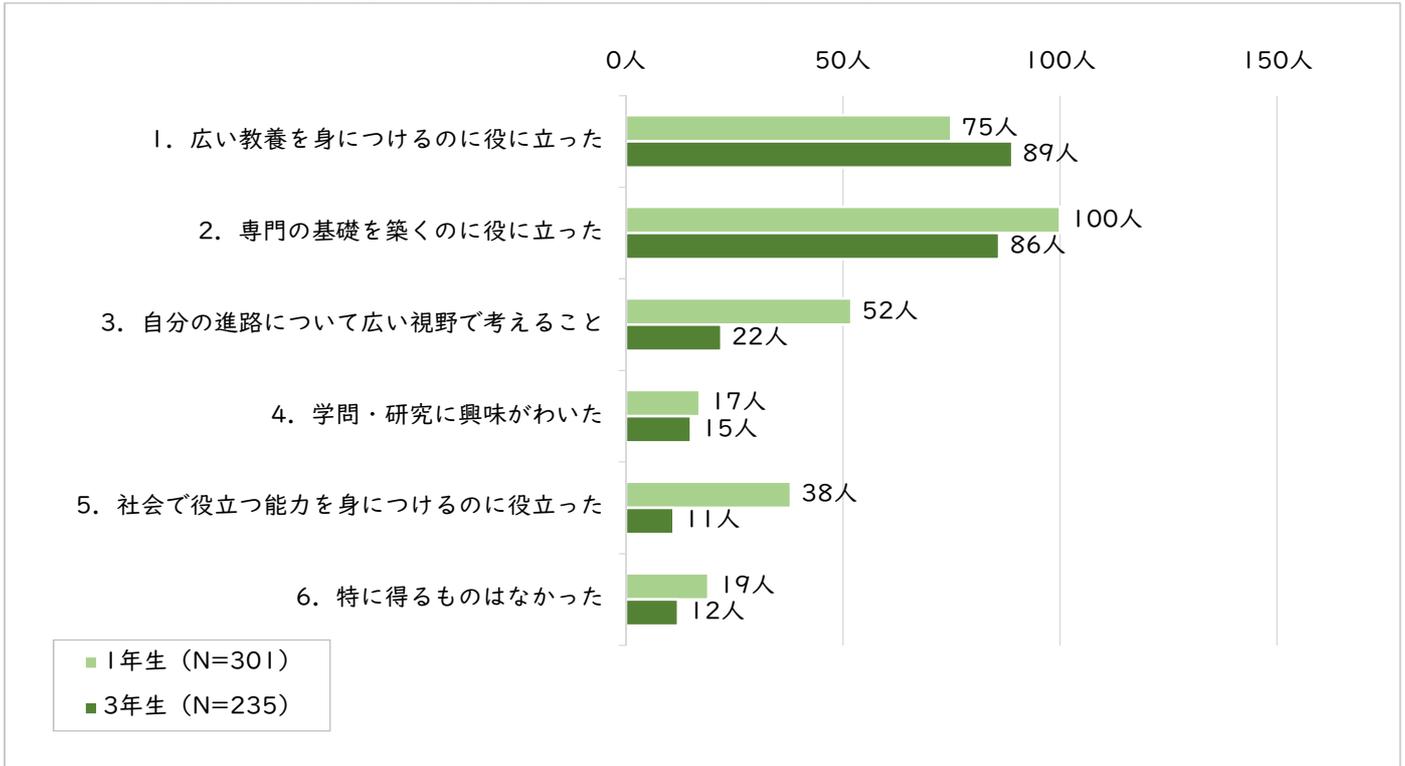
1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 非常に向上した	3.4%	14.8%	9.9%	8.5%	9.6%
2. かなり向上した	34.5%	34.4%	30.9%	27.7%	30.6%
3. 多少向上した	51.7%	47.5%	58.0%	56.2%	54.5%
4. ほとんど向上しなかった	10.3%	3.3%	1.2%	6.9%	5.0%
5. 全く向上しなかった	0.0%	0.0%	0.0%	0.8%	0.3%

■■■ …… 同学科内における最小値
■■■ …… 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザイン	プロダクト・ インテリア デザイン	ビジュアル デザイン	映像表現				まんが表現	ファッション デザイン	アート・クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 非常に向上した	37.1%	26.2%	13.2%	11.1%	25.0%	12.5%	16.0%	23.5%	23.5%	20.7%	22.6%
2. かなり向上した	37.1%	38.1%	56.6%	44.4%	37.5%	37.5%	40.0%	55.9%	41.2%	48.3%	46.4%
3. 多少向上した	20.0%	33.3%	26.4%	33.3%	37.5%	50.0%	40.0%	20.6%	29.4%	27.6%	27.7%
4. ほとんど向上しなかった	2.9%	2.4%	1.9%	11.1%	0.0%	0.0%	4.0%	0.0%	5.9%	3.4%	2.6%
5. 全く向上しなかった	2.9%	0.0%	1.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.9%

【IV. 基礎教育科目の授業について】

■ [9] 基礎教育科目の授業を受けて一番何を学ぶことができたと思いますか。



【学科別】

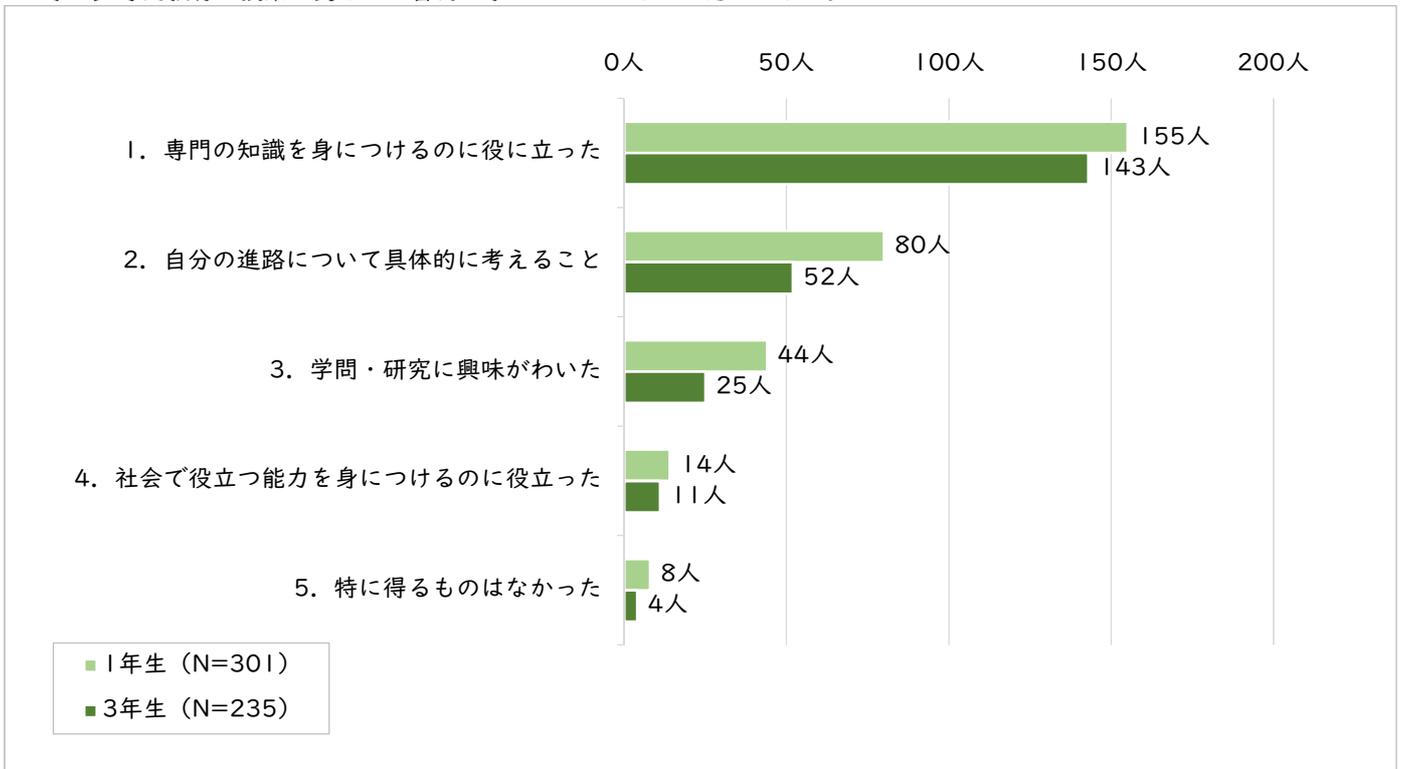
1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環 境デザイン	【新】 生産・工 芸デザイン	【新】 ビジュアル デザイン	【新】 メディア 芸術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 広い教養を身につけるのに役に立った	5人	18人	18人	34人	75人
2. 専門の基礎を築くのに役に立った	12人	21人	32人	35人	100人
3. 自分の進路について広い視野で考えること	6人	5人	17人	24人	52人
4. 学問・研究に興味があった	2人	5人	3人	7人	17人
5. 社会で役立つ能力を身につけるのに役立った	3人	7人	9人	19人	38人
6. 特に得るものはなかった	1人	5人	2人	11人	19人

■■■■ …… 同学科内における最小値
■■■■ …… 同学科内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザ イン	プロダク ト・インテ リアデザ イン	ビジュア ルデザイ ン	映像表現				まんが表 現	ファッショ ンデザイ ン	アート・ク ラフト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 広い教養を身につけるのに役に立った	17人	11人	23人	5人	1人	2人	8人	15人	7人	8人	89人
2. 専門の基礎を築くのに役に立った	7人	19人	17人	1人	5人	6人	12人	15人	7人	9人	86人
3. 自分の進路について広い視野で考えること	6人	8人	2人	0人	0人	0人	0人	2人	2人	2人	22人
4. 学問・研究に興味があった	2人	0人	6人	1人	0人	0人	1人	0人	0人	6人	15人
5. 社会で役立つ能力を身につけるのに役立った	1人	1人	3人	1人	1人	0人	2人	2人	0人	2人	11人
6. 特に得るものはなかった	2人	3人	2人	1人	1人	0人	2人	0人	1人	2人	12人

【V. 専門教育科目の授業について】

■ [10] 専門教育の授業を受けて一番何を学ぶことができたと思いますか。



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環 境デザイン	【新】 生産・工 芸デザイン	【新】 ビジュ アルデザ イン	【新】 メディア 芸術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
1. 専門の知識を身につけるのに役に立った	14人	29人	42人	70人	155人
2. 自分の進路について具体的に考えること	9人	15人	22人	34人	80人
3. 学問・研究に興味があった	3人	13人	12人	16人	44人
4. 社会で役立つ能力を身につけるのに役立った	3人	2人	5人	4人	14人
5. 特に得るものはなかった	0人	2人	0人	6人	8人

... 同学科内における最小値
 ... 同学科内における最大値

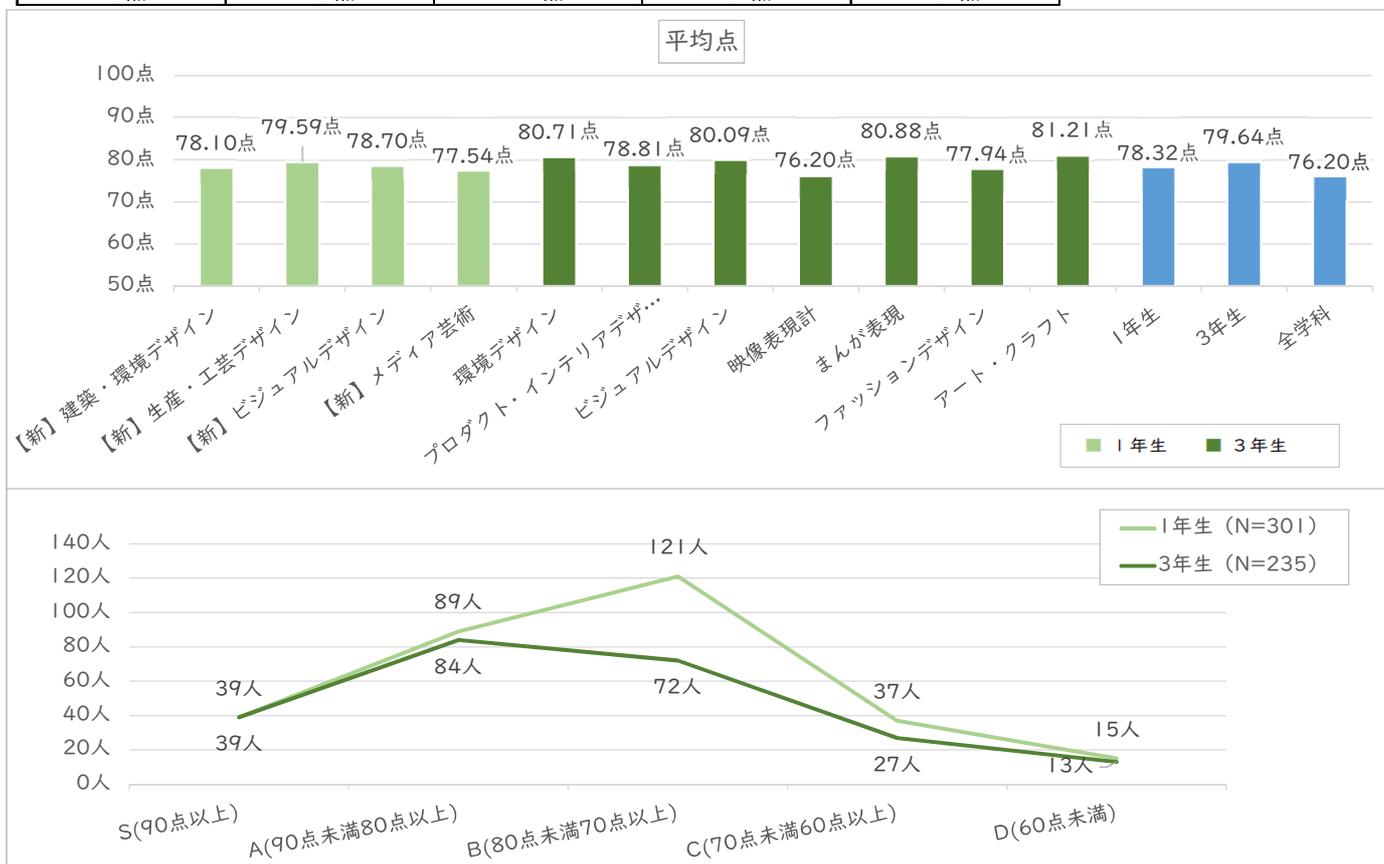
3年生 (2022年入学生)	環境デザ イン	プロダク ト・インテ リアデザ イン	ビジュ アルデザ イン	映像表現				まんが表 現	ファッショ ンデザイ ン	アート・ク ラフト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表現 計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
1. 専門の知識を身につけるのに役に立った	18人	20人	36人	7人	3人	4人	14人	27人	12人	16人	143人
2. 自分の進路について具体的に考えること	10人	10人	11人	1人	4人	3人	8人	4人	2人	7人	52人
3. 学問・研究に興味があった	5人	6人	3人	0人	1人	1人	2人	2人	2人	5人	25人
4. 社会で役立つ能力を身につけるのに役立った	2人	5人	2人	0人	0人	0人	0人	1人	1人	0人	11人
5. 特に得るものはなかった	0人	1人	1人	1人	0人	0人	1人	0人	0人	1人	4人

【VI. 大学教育に関するあなたの評価について】

■ [11] 大学教育に関するあなたの評価は何点ですか。(100点満点で)

※平均点は、選択肢にそれぞれ次のような得点を重み付けして、算出しています。

90点以上	90点未満80点以上	80点未満70点以上	70点未満60点以上	60点未満
95点	85点	75点	65点	55点



【学科別】

1年生 (2024年入学生)	【新】 建築・環境 デザイン	【新】 生産・工芸 デザイン	【新】 ビジュア ルデザイ ン	【新】 メディア芸 術	1年生 計
回答者数	29人	61人	81人	130人	301人
60点未満	2人	2人	4人	7人	15人
60点以上70点未満	1人	10人	8人	18人	37人
70点以上80点未満	16人	17人	36人	52人	121人
80点以上90点未満	6人	22人	20人	41人	89人
90点以上	4人	10人	13人	12人	39人
平均値	78.10点	79.59点	78.70点	77.54点	78.32点

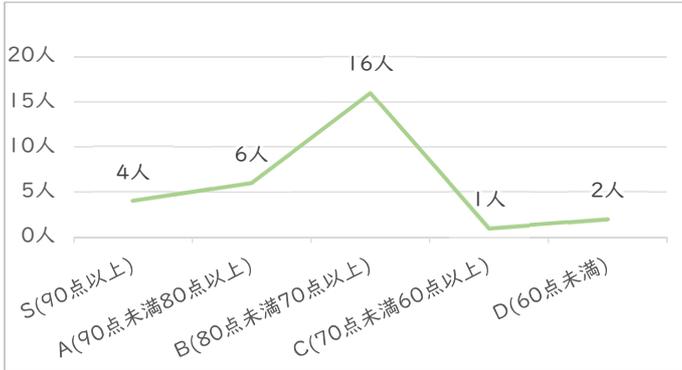
... 同学科内における最小値
 ... 同学科内における最大値
青字 ... 同学年内における最小値
赤字 ... 同学年内における最大値

3年生 (2022年入学生)	環境デザ イン	プロダク ト・イン テリア デザイ ン	ビジュ アル デザイ ン	映像表現				まんが表 現	ファッ シオン デザイ ン	アート・ クラ フト	3年生 計
				デジタル (CG)	映画	アニメ	映像表 現計				
回答者数	35人	42人	53人	9人	8人	8人	25人	34人	17人	29人	235人
60点未満	3人	3人	1人	1人	0人	1人	2人	1人	1人	2人	13人
60点以上70点未満	3人	5人	7人	2人	3人	0人	5人	3人	2人	2人	27人
70点以上80点未満	7人	11人	18人	4人	1人	3人	8人	12人	8人	8人	72人
80点以上90点未満	15人	19人	18人	1人	4人	3人	8人	11人	3人	10人	84人
90点以上	7人	4人	9人	1人	0人	1人	2人	7人	3人	7人	39人
平均値	80.71点	78.81点	80.09点	73.89点	76.25点	78.75点	76.20点	80.88点	77.94点	81.21点	79.64点

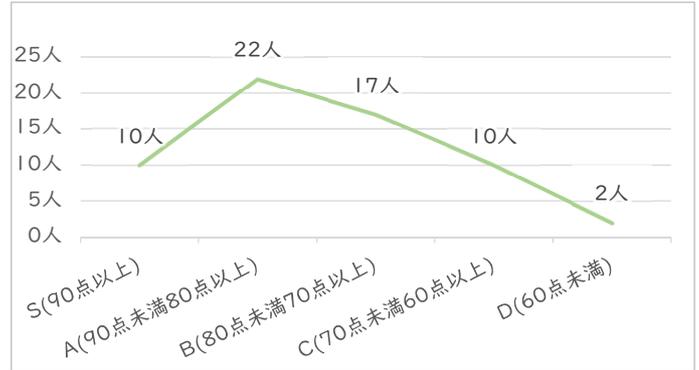
2024年度 学修行動調査

1年生

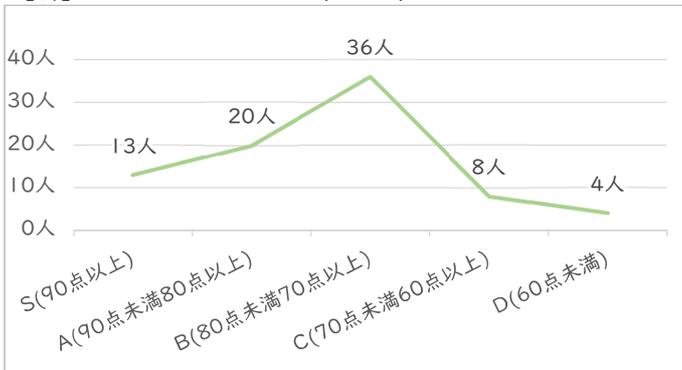
【新】建築・環境デザイン (N=29)



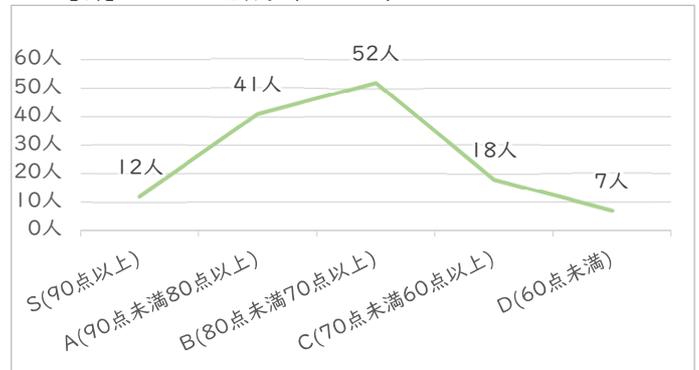
【新】生産・工芸デザイン (N=61)



【新】ビジュアルデザイン (N=81)

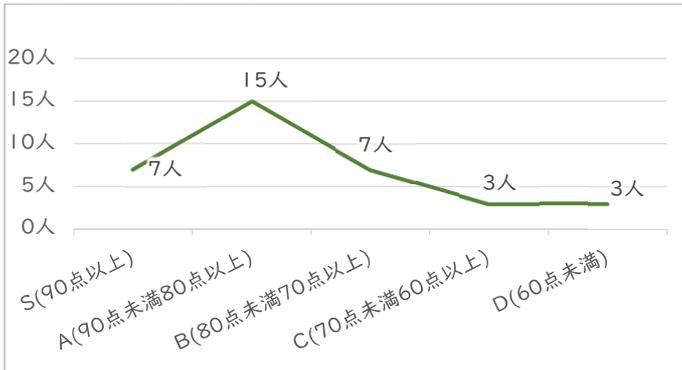


【新】メディア芸術 (N=130)

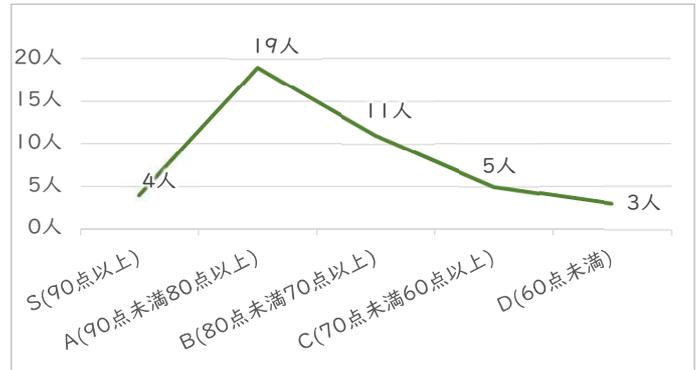


3年生

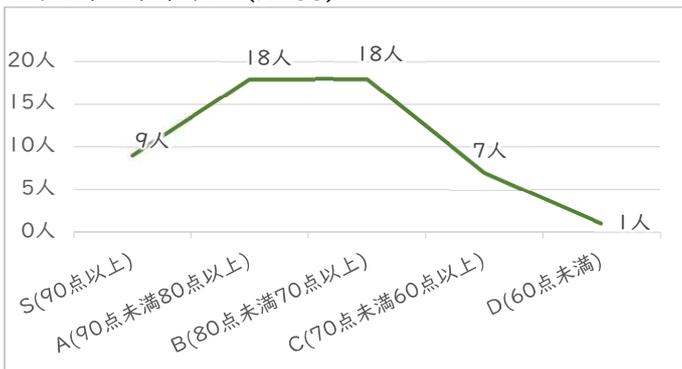
環境デザイン (N=35)



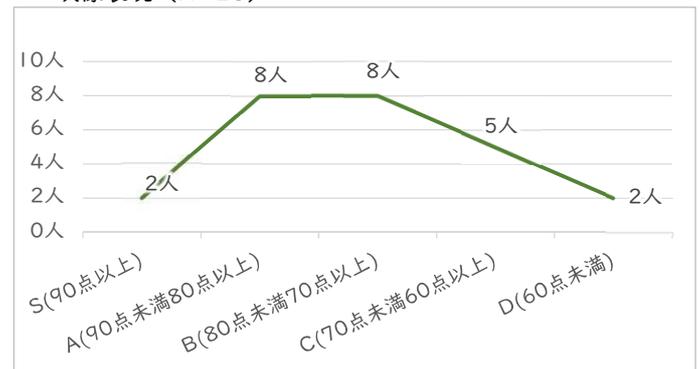
プロダクト・インテリアデザイン (N=42)



ビジュアルデザイン (N=53)

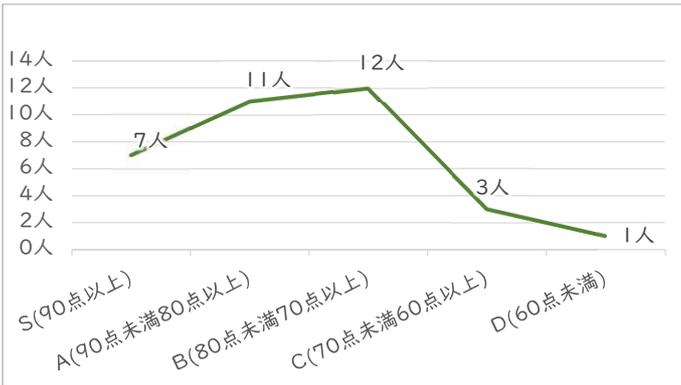


映像表現 (N=25)

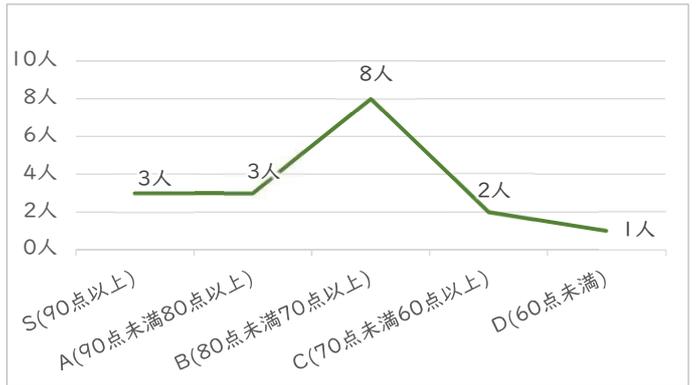


2024年度 学修行動調査

まんが表現 (N=34)



ファッションデザイン (N=17)



アート・クラフト (N=29)

