

神戸芸術工科大学卒業生アンケート 2024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

2023年9月卒業生・修了者

2024年3月卒業生・修了者 合計418名

回答者：53名（回答率12.7%）

対象 卒業・終了後1年目の卒業生（2024年3月卒業者・2023年9月卒業者）

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
回答数	53	10	8	10	6	9	4	5	1

【質問】卒業時の進路を教えてください

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
就職	42	8	8	9	5	4	4	3	1
進学	2	2							
創作活動	7			1		5		1	
留学	0								
パート・アルバイト	2				1			1	
その他	0								
合計	53	10	8	10	6	9	4	5	1

【質問】現在の状況を教えてください

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
企業に勤務	38	8	7	8	5	3	4	2	1
パート・アルバイト	3				1	1		1	
自営業	1			1					
進学	2	2							
創作活動中	5					4		1	
退職・転職検討中	3		1	1		1			
退職・転職した	0								
求職中	1							1	
合計	53	10	8	10	6	9	4	5	1

【質問】雇用形態等を教えてください

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
正社員	37	8	7	8	3	4	4	2	1
契約・派遣社員	4		1	1	2				
パート・アルバイト	4			1	1	1		1	
学生	2	2							
その他	0								
合計	47	10	8	10	6	5	4	3	1

【質問】職種について教えてください

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
デザイナー	18		5	5	4	2		1	1
総合職	5	1	1		1	1	1		
販売職	5	1	1	1			1	1	
設計職	2	2							
施工管理職	4	3				1			
製造職	2			1		1			
公務員	0								
教員	2		1				1		
その他	7	1		3	1		1	1	
合計	34	8	8	10	6	5	4	3	1

【質問】退職された方の勤務年数と理由を教えてください

勤務年数	理由
1年未満	雇用期間満了

【質問】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？

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
非常に役立っている	13	1	3	3	3	1		1	1
役立っている	24	6	5	4	1	5	1	2	
どちらとも言えない	13	3		2	1	3	3	1	
あまり役に立っていない	1				1				
役に立っていない	2			1				1	
合計	53	10	8	10	6	9	4	5	1

【質問】どのような学びや経験が役に立っている（立っていない）かを具体的に教えてください

非常に役に立っている

E	大学で学んだ専門知識
P	実習の経験
	3DCAD Adobeソフト スケッチ力 デザイン的思考 企画立案までの流れ 等々 CAD操作、スケッチ、ウレタンフォームを用いた造形
V	芸術工学などの座学系統のカリキュラムが非常に役立っています。在学中は正直「この授業の知識って将来どこで使うんだ…」と思っていましたが、今となってはプロのデザイナーになるために必要だったんだと気づきました。ゲーム開発におけるデザインは、現実のものをモチーフに3DCGを作ることがほとんどです。私の場合、東洋の家をデザインする機会があったのですが、「アジアのデザイン」で建築様式を覚えたおかげで構造に破綻のない家を作れました。こんなところで役に立つとは思っていませんでした、何でも知識として身につけていて損はなかったのだと思いました。
	デザイナーはただデザインや絵が上手いだけでなく、様々な分野の知識を持つことでその説得力を向上させる力が必要です。芸工大で学んだ座学はデザインの説得力の向上に繋がりました。
	Adobeソフトの使い方やデザインに関する知識等、在学中に学んだ事を全て活かしているように思います。 学科教員のゼミ授業・豊富な蔵書の図書館・友人との交流
I	アニメーションを一人で全て作った経験がとても役に立っている。色々な作業ができる人材になれることや、制作行程を把握していることで流れを考え仕事に取り組むことができていると感じている。
	ソフトの使用に際してスムーズに利用、応用できている。Paintmanなど。
	3DCGでの授業
M	全体を通しての漫画技術。ゼミを通して学んだ考え方や、本気で連載を目指す漫画の作り方や意識等。
A	色や形のデザインの勉強が、商品のポップ作りに役立っている。

役に立っている

E	発想力と考え方、Illustrator
	CADやIllustratorは業務で使用しているため、役立ったと感じている。
	人間関係の対立 グループワークの経験 製菓時、芸術美学の使い意識
	設計、建基法 他
	建物内のデザインや設計時に役立っている
P	設計の知識、創造、仲間との交流が社会に出て不安になった時でもそれが糧になり日々努力できている。
	ソフトの使い方
	クリエイティブ職の部署が人気が高く採用枠が狭かったが芸術大学卒ということが重宝され、希望通りの部署に配属出来たこと。
	デザインに関する知識や技術、人間関係(話し合い方等)
	副業としてプラモデル制作をやっている。その時よく3Dプリンタを使ってオリジナルのパーツを作る
	イラストレーターの使用方

2024年度卒業生アンケート（対象:2024年3月卒業・修了者）

V	デザインソフトの操作、美術に関する知識
	Adobeアプリの技術、コンセプトなどの考え方
	プライベートで創作活動が捗って息抜きが出来る。
	デザインの知識を活用できている
M	単純に画力が上がったこと、キャラクターの魅せ方が分かったこと、表現の幅が広がったこと
	大学でIllustratorの基礎的な使い方を学ぶことができた点。制作のために製本や名刺作成等の依頼をかけたリデータを作成する経験ができた点。教職課程を履修できた点。
	絵の知識、展示などのイベントの運営した経験、キャリア関係の授業で教わった文章の書き方など
	イラストを創作する際、学んだ技術やテクニックを活用し、作品を完成させることが出来た。
	学生の時の大学の周りの方々のおかげで、自分に自信をもてるようになり、創作活動にポジティブになれた。卒業後も創作活動しているので、作品制作する中で学びを活かしていると思います。
F	選択授業で習ったTEXSIMというソフトを使い、服地のチェック柄をCGで作成する時に役に立っています。
A	自分の専門に関係しています。
	情報収集の方法や創作活動に関するコミュニティの場などを知ることができ、実際に参加し体験する機会が貰えたことは役立ったと思う。

どちらとも言えない

E	建築の知識
	実践的な事をもう少し講義でやって欲しかった
	満遍なくやってるがもう少し深く学びたかった
V	あまり分からない
	私が所属する製造職は最初に行う作業が物量ラインで部品庫に送る重労働で厳しい内容ですが、半年たってから組立ラインに移動し、エアコンを組立てる作業に変わり、美大には関係なく力仕事で良い経験が役に立っています。
I	CG
M	職場では学びを活かす場面が今の所無いですが、趣味で絵を描く上で役に立っています。
	学修のメカニズム
	アクティビティーやレクリエーションで絵を描く際や、アイデア出しなどは、役に立っているかなと思う。
F	デザインを学んだが販売職に就職したため、部分的に役に立っている
	教職については役に立っている。専門科目については、高校生レベルの内容と変わらなかった
A	途中で挫折することなく、満足感を得るために制作活動に勤しんだ経験

あまり役に立っていない

I	基礎やアニメの成り立ちを学べる所や、大学2年生で習った動画基礎演習が役に立っています。それ以外はあまり役に立っていないと思います。仕事では、大学2年生の記憶を思い出して作業している感じです。もっと動画基礎演習の授業を増やした方が良いと思います。
---	--

役に立っていない

V	全く関係ない事してるので
A	アートに関することは全く仕事に使用していないため。

【質問】進路選択について重要と思われることを教えてください※複数選択可

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
早期に考える	25	3	5	2	4	4	3	3	1
早期に活動開始	20	2	3	3	2	3	2	5	
キャリアセンター活用	24	3	6	4	3	5	1	2	
幅広く業界企業を見る	23	3	4	5	2	4	3	2	
労働条件・職場環境の理解	25	3	4	6	2	3	4	3	
インターンシップへの参加	19	2	4	5		3	3	2	
多くの人と情報交換	20	4	2	2	2	4	3	2	1
その他	5	2		1	1	1			
合計	161	22	28	28	16	27	19	19	2

その他の回答（自由表記）

E	自信の興味関心がどこにあるのかを明確にする 自分が苦手な分野（科目）を知る
P	他大学のライバルの分析、個性と実力を知る 周りに合わせない。自分軸を決める 自己分析
V	ポートフォリオを早めに準備する。
I	ポートフォリオを早めに完成、改善を続ける、応募先で求められる形式が違うため早く動く。
M	3番目くらいに興味あることを仕事にする

【質問】芸工大の総合的な満足度について教えてください

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
非常に満足している	20	4	5	2	2	5		1	1
満足している	26	5	3	7	3	4	2	2	
どちらとも言えない	6	1		1	1		2	1	
あまり満足していない	1							1	
不満足	0								
合計	53	10	8	10	6	9	4	5	1

【質問】総合的な満足度の回答の理由を具体的にお聞かせください

非常に満足している

E	自由な発想や想像力に対し評価いただいた事がとても有り難く、今の自分に繋がっていると感じています。 デザインをたくさん学べた 先生に恵まれていた
P	満足な点 学科教員は、誰もが私のために多くのサポートをしてくださった。やりたいことを存分にできた。 不満な点 大学本体(運営経営側)はもう少し大学である事を考えて運営してほしい。研究に専念できる環境を第一に運営を行ってほしい。と学生が考えてしまうような機会は少なからずあった。良い研究の場に生まれ変わることに期待。 先生がとても熱心に指導してくれること。授業内容が仕事と直結しているかと言われたらそうではないが、自分で考える力がつき、個人でも勉強を続けられるから。 自分の目標を見つけた 楽しかった、すごく 入学していなければ出会わなかった職種なため
V	自分の学びたい意欲に合わせて指導をしていただいたから。 比較的自由にジャンルを選択して横断的に学べたこと。
I	アニメーションに特化した勉強ができたため。 色々なジャンルの方々と、コミュニケーションを取れる所。

2024年度卒業生アンケート（対象:2024年3月卒業・修了者）

M	色々な場所に足を運んだり実践的なことを学べたりして視野を広げることができたため。
	学びたかった漫画を描く力、その先も長く漫画を描き続け、成長し続けるための底力を得られたと思っています。
	自分の事をよく理解してくれる友人がたくさんできた。
	自分の所属している学科以外の授業も選択する事が出来る為、幅広い分野の理解を深めることが可能な点。
	実際の漫画制作を踏まえて様々な事が学べました。また同学科同士の風通しも良く、交流が深まりました。
A	進路相談や奨学金のことなど分からないことに対して親切、丁寧に教えてくださったことです。
院	自分の思考をより掘り出して、長所を見つけて発揮しました。不安の時、迷う時も先生はそばにおり新しい道を提案して、更なる一歩を踏み出すことを今も感謝しています。

満足している

E	芸工大だから、今の企業に就職できた
	自分のやりたい事を見つけやすい
	建築講義のレベルの高さ 学務部が丁寧な対応をしてくれるところ
	面白い講義が多かった。
P	他の一般的な学科の大学では経験出来ないことを出来たから。
	意欲的な学生には積極的にサポートしてもらえる。先生方、キャリアセンターの方、環境設備が整っていた。
V	施設に対する満足度になってしまいますが。個人的には図書館が最高の施設でした。ここで出会った画集たちは、今では私の絵柄の根幹に位置しています。やはり芸術大学なだけあって、その手に関する本が無数にあるのが嬉しかったです。著名な芸術家からアニメの画集まで、幅広いジャンルの芸術を読み漁れました。また閲覧スペースも広く、本を隣にスケッチできたのも素晴らしい点です。
	不満としては、漫画学科以外の人も漫画を借りれると良かったです。貸出禁止の理由は察しますが…。漫画は絵の構図の勉強になるのでイラストレーションを描く人はよく活用します。学生側の態度がよければぜひ解禁していただければと思います。芸術を学びに入学した方がほとんどだと思うので、私にとっては最高の環境でした。これからも学生の方々に活用され続ける施設でいてください。
	芸工で培った価値観や物の考え方は、他の場所では身に付かなかっただろうなど実感しています。
	実際にイラストの仕事で知識が活きていると思うことは少ないが確実に自分の力になっていると思うため
	学内の落ち着く雰囲気、教員たちの面倒見が良い
	生活習慣のリズムも考えて、残業時間にも慣れていますが、どこまで続けていけるか不満も残ります。考えが変わり転職しデザインの仕事について調べたいと思います。
	入学時と卒業時を比較すると、非常に多くのことを学び成長できました。しかしコロナ禍ということもあり、学内・学外との関わりがあまり持てませんでした。今年度はオーキャンもとても盛り上がっていて、講演会も豪華だったり、クリスマスマーケットへ参加したり、産学連携のプロジェクトも多く、私もそのような機会がもっと欲しかったと羨ましく思います。
デザインについての知識を身につけることが出来た。	
I	会社に入った後でも事前に技術を学んでいたのでスムーズに仕事が出来た
	実際に作品を作り上げた経験ができて良かった。モチベーションにつながっている。
M	卒業後の進路にはあまり直接的な関係はなかったものの、絵を学びたいという自分自身のやりたいことは叶えられたから
	各窓口の職員さんが質問や相談に親切に対応してくれたため。
	自分の極めたい分野について深く学べたことや、周りに同じような人間が多い中で日々作品を創ることが出来るのは大変貴重な時間だったから。
	芸術を学ぶ者が集まっているので、共通の悩みや話題で盛り上がることで仲を深め、卒業後も繋がりのある友人をもてたことが芸工大に入学して良かったと感じてる点です。
F	ファッションとテキスタイルについて学びたいと思い、大学に入りました。学びたいことはもちろん、他学科の授業を受ける等、自分自身の視野を広げることができました。
	学費の割に設備は古い、特別講師も大したことがない。全体的に学費の割に規模等が小さい。学生の頃、学生が荷物入れに使うBOXを買うお金もないと先生に言われ、1000円もしない物を買うお金もないとはどういうことか。多額な学費はどこに消えているのか学生みんな気になっていました。
A	のびのび作品制作ができたため。
	知らない情報を提供してくれました。

どちらとも言えない

E	ブライゼロなので
V	キャリアセンターはマジで良かった。 不満なところはパソコンルームの金取るとこ、結果がすべてということ(社会人になって役立ちました)
I	期待するほどの授業が無かった。
F	就職活動に対するサポートは少なかったように感じる。 可もなく不可もなくという感じ
A	「ものづくり」という点で、私が卒業した工芸科と通ずる職種である製造業界では、その制作経験が糧になりますが、作家活動ではなく一般企業就職を希望したため、どちらとも言えないを選択しました。

あまり満足していない

A	コロナの影響で授業や大学生生活等かなり制限があったため、十分に学べたとは言い切れなかったため。 また授業やキャリアセンター等の場で杜撰な対応をされたり高圧的な接し方をしてきた方がいたり、大学へ行くのに恐怖心を感じたことがあったため。制作を行う設備や学科教員の方の指導はとても良かったと思う。
---	--

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

E	<p>社会に出ると今まで学んできたことは、基礎の基礎です。 不安などで、押し潰されそうになると思いますが頑張ってください。</p> <p>自分のやりたい事をすぐに見つけるといい</p> <p>神戸芸大はよく知られている。自信をもって就職活動すべき。</p> <p>縦と横のつながりを大切に、学生の力を最大限に活かして沢山の人の関わりを持って視野を広げると自ずと進路が見えてくると思っています。</p> <p>とても楽しく仕事してます！</p>
P	<p>地元で頑張ってます</p> <p>楽しいことも多々ある一方、自信满满、意気揚々と入社しましたが、非常に苦しい一年目です。なかなか実力が発揮できず周りから置いて行かれている実感があります。これが本職なのか、と思いながら奮闘中です。学生には、このリアルな現場を伝えられませんが、いつかこの苦しさを伝えたい、笑。特に、成型方法(樹脂成型など)は、学生時代二年生に真空成型を実習で行ったくらいなのでテキストに学んでいましたが、今やこれに翻弄されています。あの時もっと先生から学ぶべきだったという後悔があります。こうしたプロダクトの製法や素材に関する知識や技術を学ぶ機会は、もっと授業に取り入れていくべきかとも思います。神戸芸工(プロダクト)は周りの大学に比べると、かなりリアルなデザインを考えると特徴かと思うので。この会社に神戸芸工大の後輩が来ることを期待しています。周りのメーカーと比べて、うちの会社は今アツいですよ。</p> <p>近況報告：商品の企画、デザインを担当し、実際に商品化に動いている企画も提案できました。また、プロダクトデザインに限らず、Web、パッケージ、動画編集、キャラクターデザインなど、中小企業ならではの、様々な業務に携わっています。</p> <p>メッセージ：本気でデザイナーを目指すなら、相応の努力が必須。学チカにポートフォリオ、インターン、作品、早めに行動を心がけよう</p> <p>教育係がない企業は即戦力として扱われることもあり大変です。聞けるなら配属される可能性のある部署の繁忙期やその理由、残業時間もきくと心構えができます。内定時に部署が発表されない場合は、思った部署に配属されない可能性が高いです。できるなら、内定時に配属部署が公表されるホワイトな企業を受けて欲しいです。</p>

V	<p>ゲーム業界を目指す後輩たちへのメッセージ及びアドバイスです。キャリアセンターの方への感謝も含め、書きました。</p> <p>◎ゲーム業界の新卒採用について 弊社の先輩や同期を通して私が思ったことです。 ゲーム業界においてデザイナーの新卒採用は最強のカードです！この業界を目指す方は全力で就職活動をしましょー！理由としては、3DCGが未経験でもこの業界に入れる機会だからです。中途採用になるとCG経験が必須になるので、ポテンシャルだけで採用されるのは本当にありがたいです。新卒採用という社会が与えたチャンスを思う存分活用してください！</p> <p>◎ポートフォリオはおはやめに ゲーム業界への就職活動のアドバイスは、3年生の7月までにポートフォリオを作ることです。中身は自信作を並べただけでOK！とにかく誰かに作品を見せれる状態が整っているだけで就活がグッと楽になります。私の場合は7月に仮のポートフォリオを制作したおかげで、9月から始まるゲーム業界のインターンシップに参加しくれました。仮にする理由は、インターンシップではポートフォリオの添削会もよく開かれるからです。「アドバイスを聞く→ブラッシュアップ→別のインターンシップで添削してもらう」というループを作れるので、自然と4年生4月からの本選考までに完成します。それも業界に合わせたものに仕上がっているので最強です。おかげで私は1度も書類選考で落ちませんでした。おまけに早期選考のチャンスにもなるので一石二鳥です。ポートフォリオは仮でいいので早めに準備し、就活を通して磨いていきましょう！就活は早めが吉です！ 耳が腐るほど言われているとは思いますが、在学中にしかできませんことが本当に沢山あるので、やりすぎかな？と思わずやりたいこと全部やってください。</p>
V	<p>慎重に会社選んでください。</p> <p>幸運なことにまだまだ見習いで勉強中ですが、デザインの仕事をさせていただいております。ポスターのコンペ、名刺、封筒、挨拶状、キーホルダー、置き配プレートなど、地元企業や官公庁とお取引させていただいた案件に少しでも関われるのはやりがいです。学校で学んだことは基礎になりました。ただ、大学での学びはあくまで1人で完結しましたが、お仕事は「後工程や引き継いだ後の人も扱いやすいデータの作成」、「ショートカットの多様による時間短縮」も重要だと日々感じています。人間関係に恵まれ、続けられています。</p> <p>お久しぶりです。自分は卒業後に学科教員の紹介で個展をさせてもらったのですが、その後すぐに何がしたいが見つかるわけもなく、結局ダラダラ過ごしていました。何かないかなと適当に検索上位に出てきた就職アドバイザーをいくつか頼ってみたものの、物作りの仕事と言ってライン作業系の派遣を紹介されるので断り、何もなまま10月くらいまで経過しました。流石にバイトぐらいしておくかとハロワに行って、いくつか紹介をもらった中で、地元のスーパーが募集してるとの事で、じゃあそれでーとお願いしたらたまたまそこで大卒正社員の枠が1つ空いており、面接を受けてみて今に至ります。</p> <p>接客は苦手なのですが、自分は社会経験が乏しすぎるので、これも良い経験だと思ってしばらくはここで人との関わりを磨いてみようと思います。幸い勤務先の社員さんは皆良い人ばかりです。</p> <p>イラストは、片手間に続けています。大学で大きな作品制作をして来た事が、自分の力になっているといいなと思っています。</p> <p>内定をいただくことそのものも大事ですが、長い目で見て、自分のやりたいこと、できること、続けていくには厳しいこと、などをはっきりさせて、企業の仕事内容と照らし合わせる事が大事だと思います。頑張ってください。</p> <p>早期に内定を貰っても大変そうな人、卒業ギリギリに内定が決まっても今とても充実してそうな人など、私の周りにはたくさんいるので、結局は早く決めるのではなく、そこで働きたいかが就職活動にとって最も重要なのだと感じます。企業に就職してしまうと、在学中のように自分の好きなように作品を作ることが難しくなるので、今のうちにたくさん好きなものを制作した方が良いと思います。KDUのインスタグラム、いつも楽しみにしています。これからもたくさん投稿してください！よろしくお願ひいたします。</p> <p>おかげさまで職務に励んでまいります。キャリアセンターの皆様へ面接の際には誠にお世話になりました。卒業に必要な授業単位をすべて無事に取得し、就職へのアドバイスを頂き感謝しております。時間があれば神戸や学園都市に寄って、芸工大まで顔を見たいと思っています。</p> <p>早めに進路を考えること、余っている時間をいろんな活動に充てることなど、今思うとやっておけば良かったなと思うことだらけなので、やりたくないことから逃げず、色々なことにチャレンジしてみてください。</p>

2024年度卒業生アンケート（対象:2024年3月卒業・修了者）

I	<p>キャリアセンターでお世話になった方々へ_お久しぶりです！東京でアニメーターとして楽しく日々頑張ってます！最近自社作品のエンドロールに安定し名前が載るようになりました！また、動画から原画へステップアップし、バリバリやってます！昨年は大変お世話になりました。ありがとうございました！</p> <p>後輩へ_アニメ会社でアニメーターとして働きたい人には是非ポートフォリオに力を入れることを強く勧めます！量も大事ですが、質を高めると受かりやすくなりそうです。魅力的な絵、目を惹く絵、パースの整った絵がポイント高いようです…！（ウチの会社で聞いた分にはですが）芸工大生が後輩が希望進路に進めることを願ってます！</p> <p>先生に自分から作品を見せに行き、意見や改善点をもらうこと。大学の施設等利用できるものはしっかり利用すること。作りはじめた作品は最後まで作り上げる。</p> <p>私の所属する会社は現在大阪の方は拡大中です。3Dは学んでいるに越したことはないですが、未経験でも入れて研修もしっかり3ヶ月ほどあるので安心して仕事に配属されます。残業も基本無く、先輩たちもみんな優しく教えてくれて、仕事もバリバリ活躍できるのでとてもオススメしたいです！</p>
M	<p>漫画賞に卒業制作を応募したところ佳作をいただき、担当さんがつくことになりました。会社の所属の欄、就職して社員になったという意味ではないです。</p> <p>大学1年のころから、先生方にすすめられたように漫画を世に発信しつづけ、4年卒業時点でコミカライズ連載をもらえました。その連載は今もつづいており、とても良い評価をもらえています。やりがいも感じつつのしく漫画が描けているのはまぎれもなく芸工大へ通っていたおかげです。ありがとうございました！</p> <p>私が入学した時は丁度コロナが流行した時でした。自宅での講義が多く、大学へ行く機会が普通よりも少なく大学生活を満喫しきれなかったことが少し心残りでした。進路選択も大切ですが、（おそらく）一度きりの大学生活を精いっぱい楽しんでください！！</p> <p>一度社会に出るのはとても良い経験にはなります。しかし、作品を作る時間は限られたものとなるので、自分が納得する進路をじっくり選んで欲しいです。</p>
F	<p>早期に進路について考え、早くからキャリアセンターの方に相談させていただいて一番気になっていた会社に入ることができました。本当にありがとうございました。</p> <p>会社へ就職する場合、どこに行っても入って見ないと分からないことがいっぱいあります。私も入ってみて、大学に求人に来てた内容と、入社後の内容が全く違いました。有給は4日。固定残業25,000円どれだけ残業しても変わらない。タイムカードもない。どれだけ働いて忙しくても18万の手取りは変わりません。大ブラック過ぎて驚いてます。でも自分の職歴に傷はつけたくないのでしんどいですが3年は働きます。なので職場見学や、求人に記載していないことは直接聞く等必ず下調べはしてください。</p>
A	<p>就職でも進学でも何でもいき詰まったら、1回休むこと。無理して頑張らなくてもいいです。</p> <p>大学卒業が終着点ではなく、終わりの始まりであると自分の使命を明確にし、輝かしい未来に想いを馳せながら胸を張って過ごして下さい。</p>
院	<p>仕事は大変！ですが、好きなことをやることを持って進めば、どんな困難でも試練の一つのことが意識できます！一番困るのは、実は人間関係です。社会人になると、笑いながら仲良くすることと違い、全部仕事優先になってます！困ることがあれば仲良しより、解決策を考えましょう。ですので身周りの友人や先生、大事にしてくださいね！</p>

神戸芸術工科大学卒業生アンケート 2024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

2021年9月卒業生・修了者

2022年3月卒業生・修了者 合計359名

回答者：31名（回答率8.6%）

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

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
回答数	31	3	5	7	6	1	5	3	1

【質問】卒業時の進路を教えてください

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
就職	23	2	4	5	3		5	3	1
進学	0								
創作活動	1			1					
留学	1			1					
パート・アルバイト	4	1			3				
その他	2		1			1			
合計	31	3	5	7	6	1	5	3	1

【質問】現在の状況を教えてください

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
企業に勤務	22	3	3	5	4		4	2	1
パート・アルバイト	3				2	1			
自営業	0								
進学	0								
創作活動中	0								
退職・転職検討中	0								
退職・転職した	5		1	2			1	1	
求職中	1		1						
合計	31	3	5	7	6	1	5	3	1

【質問】雇用形態等を教えてください

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
正社員	23	2	4	6	3		5	2	1
契約・派遣社員	4	1		1	1			1	
パート・アルバイト	3				2	1			
学生	0								
その他	1		1						
合計	31	3	5	7	6	1	5	3	1

【質問】職種について教えてください

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
デザイナー	8		1	4	2		1		
総合職	3			1	2				
販売職	3		1				2		
設計職	3	1	1						1
施工管理職	1	1							
製造職	3				1	1	1		
公務員	1	1							
教員	1							1	
その他	8		2	2	1		1	2	
合計	31	3	5	7	6	1	5	3	1

【質問】退職された方の勤務年数と理由を教えてください

勤務年数	理由
1年1カ月	人間関係の悩み
9カ月	仕事の内容が想像と違っていた
10カ月	仕事の内容が想像と違っていた
2年9カ月	会社の将来性への不安
2年9カ月	会社の将来性への不安

【質問】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？

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
非常に役立っている	12		3	2	2		3	1	1
役立っている	11	1		4	3		2	1	
どちらとも言えない	7	2	2	1	1	1			
あまり役に立っていない	1							1	
役に立っていない	0								
合計	31	3	5	7	6	1	5	3	1

【質問】どのような学びや経験が役に立っている（立っていない）かを具体的に教えてください

非常に役に立っている

P	家具の販売をしています。大学では家具のデザインを学びました。 家具の構造の知識を活かして接客することができています。 商品画像撮影の授業が、意外と他の大学ではないようで、入社後にすごく褒められました。 パッケージのデザイン構成や、キャッチフレーズの考え方など
V	漫画・イラスト系の仕事の為、役に立っている Adobeソフトの基本操作や商品の構造を考えると役に立っている
I	編集の技術。制作部の立ちまわり。 動画制作での編集(Adobe関連)、企画
F	色の組み合わせや洋服のディテール等 縫製技術 現在カーテンのデザイナーとしてデザインや縫製方法を学びながら仕事していますが、イラストレーターやフォトショップの基礎を教えて頂いたのが非常に役に立ちました。大学在中時はあまりパソコンを使うよりもミシン等作業に時間を取られることが多い中、社会人になり毎日パソコンに付き合いデザインする日々なので少しでも学んでいて良かったと思います。また服の縫い方やミシンの使い方の基礎を知ること、仕事をする上で作業して下さる工場の方々への想像ができ効率よく仕事ができます。
A	具体的な機材や道具の使い方や、子どもたちとの美術を通しての関わり方など

役に立っている

E	デザイン系のソフトに触れることが役立っています。また、自分の考えを繰り返しプレゼンした経験は仕事の推進力に繋がっています。
V	ものづくりの考え方 自由に創作活動ができたところ デザインソフトの使い方を始めとするスキルの習得に加えて、デザインというものをあらゆる角度や分野から考えてみたり見てみたりした経験が今も生かされていると思います。あと転職時のポートフォリオもしっかり作り込みました。 Webデザイナーではないが、HTMLなどプログラミングの知識などを使うことがあった。
A	具体的な機材や道具の使い方や、子どもたちとの美術を通しての関わり方など

2024年度卒業生アンケート（対象：2022年3月卒業・修了者）

I	IllustratorやPhotoshop、音響機材等の扱い 作業や制作活動に丁寧に向かい合える 映像知識
F	会議や展示会で新作のアイデアを出す際の発表方法やパワーポイントなどを作る際。
A	キャリアセンターで教えていただいたことが、役にたっています。

どちらとも言えない

E	ArchiCAD 図書館利用が今でもできる事。論文の書き方も役に立っている。
P	個人事業主の活動の中で、実習や課題などで得た知識を実際にも活用している。また、教えてもらうだけではなく自分で調べて自分で能力を発展させる力は役に立っていると思う。 スケッチの描き方、立体の捉え方等
I	デザインに関する業務ではないため、あまり芸工大での学びは活かしていない
M	創作活動において、漫画の方描き方

あまり役に立っていない

A	芸術を扱う業務ではないため
---	---------------

【質問】進路選択について重要と思われることを教えてください※複数選択可

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
早期に考える	14	1	3	2	3	1	2	2	
早期に活動開始	12		3	2	5		2		
キャリアセンター活用	10		2	3	2		2	1	
幅広く業界企業を見る	14	2	3	2	1	1	3	2	
労働条件・職場環境の理解	14		1	4	3	1	3	2	
インターンシップへの参加	7		2	2	3				
多くの人と情報交換	15		2	2	4		4	2	1
その他	0								
合計	86	3	16	17	21	3	16	9	1

【質問】芸工大の総合的な満足度について教えてください

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
非常に満足している	10		1	2	2		2	2	1
満足している	13	1	4	3	2		3		
どちらとも言えない	5	1		2	1	1			
あまり満足していない	3	1			1			1	
不満足	0								
合計	31	3	5	7	6	1	5	3	1

【質問】総合的な満足度の回答の理由を具体的にお聞かせください

非常に満足している

P	デザインや、ものづくりのノウハウを、実習や講義を通して、一から学べた丁寧なことです。
V	楽しかったから 大変なことも多かったですが、学生時代にデザインにたくさん触れて今はお仕事に繋がっているので価値のある学生生活を送っていたなと今なら思えるから。
I	専門的なことに限らず、幅広い業界で役に立つ技術を学ぶことができた点 楽しく学生生活を送れた
F	クリエイティブな経験を積んだことで、さらに視野が広がった 自由に学べる機会、自己表現がしやすく作品が作りやすい環境が今の社会人生活には無いので大学の4年間は非常に有意義な時間でした。
A	自分の選択していた分野だけでなく幅広い分野を学ぶことができたため 少人数だったので、教授や先生方、事務局 のみなさんに面倒みてもらい助かりました。
院	専門分野以外の知識と経験を得られる

満足している

E	実践的な課題
P	専門的な知識を学べて、工房を自由に使用できたこと。 色々なことを経験できた とてもいい友人と巡り会えて、知識の幅も広がったので満足している。
V	もうちょっと本に関する事や漫画の勉強もしたら良かったと思う場面もあるが概ね満足している ソフトの使い方等をもっと詳しく教えてほしかった
I	本人の前向きな気持ちさえあれば、作品作りについて十分に学べる環境／設備だった。 仕事場でも知り合いがいる
F	少人数で専門的な技術を教えてもらえるところ コロナで満足に授業がうけきれなかった 幅広く学べ、その中から特に自分が興味を持つ勉強ができたから。

どちらとも言えない

E	大学の学びはとても有意義で楽しいものでしたが、在学中とりたい科目が取れないことがとても多かったです
V	作品作りがメインで、いざ社会に出た時の社会のデザインを学ばなかったことは不満 授業だけでは外部のことが見えてこないため、個人にもよると思うが、制作の幅が狭くなりそうだった。
I	サポート体制が少ない
M	創作活動をするにあたって、作品制作等について学ぶことができたのは良かった。

あまり満足していない

E	編入学で入ったが、1級建築士に必要な単位は専門学校ですべてとれていると間違いをしていた。 実際は大学で新たに必要単位をとらないといけないと卒業してからだった。
I	斡旋してもらった就職先があまりにも思っていたものと違って、体調不良が続き仕事を辞めざるを得なかった為
A	キャリアセンターに履歴書を買に行った際に、受ける企業名をお伝えしたら、鼻で笑われました。

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

E	<p>地域おこし協力隊として北海道ニセコエリアの倶知安町に移住し、地域おこし法人で活動しています。大学時代のまちづくりの授業がとても基礎となっています。</p> <p>大学は自分自身でまなぶところとはいえ、編入学といった少しかわった入学の仕方をしている。大学側には編入学をうけいれているのであれば1級建築士に必要な単位のことをもう少し教えてほしかったと今でも思う。図書館一季に10回ほど利用させていただいています。とてもありがたいと思うと同時に非常に助かっています。ありがとうございます。サテライトキャンパスを卒業生にも開放してほしい。</p> <p>頑張ってください。</p>
P	<p>今年の9月に地域活性化に向けたイベントを開催しました。そこにたくさんの芸工生が参加してくださりとても賑やかなイベントになりました。現在働いている会社はデザイナーを募集しているので、また来年度の募集について芸工大にお伺いしたいと思います。その際はよろしく願います。</p> <p>約1年間チャレンジしてみたものの、昨年の11月に個人事業主として廃業して現在就職活動を始めようとしているところです。親の介護等、家庭の事情もあり香川県内のみでの就職を希望していますが、求人検索navi、キャリアセンター等またお世話になるかもしれません。</p> <p>現在、企画部3年目ですが、25商品を世に送り出しました。また、入社試験をブラッシュアップした商品は、中国文具大賞の最高賞である、トップ賞を受賞しました。この結果は、大学での学びが繋がっていると思っています。</p>
V	<p>卒業後2年間はホテルを運営している会社でデザイナーのアルバイトをしつつ、たまに創作活動をして……と自由な生活しておりましたが今年の春から上京し、イベント事業や店舗事業をしている会社でデザイナーとして勤務しています。最近は創作活動はなかなかできていませんでしたが、副業の許可も出たので来年からはまた創作活動も出来たら良いと考えているところです。私の新卒就活は周りと比較すれば上手くいってなかったかもしれませんが、紆余曲折あって今は正社員のデザイナーとしてバリバリ働けているので、これから就活が始まる芸工生もあまり気負いせずに就活に取り組んでいただけたらなと思います。</p> <p>教授や他人に惑わされず、自分らしい道を探してほしい</p>
I	<p>就職活動は早めに始めないと後悔する。大学で学んでいる関係の仕事をしっかりと斡旋してあげて欲しい。</p>
F	<p>百貨店でジュエリーの販売をしています。ジュエリーアドバイザーの資格を取り、毎日一生懸命働いています。在学中に思い描いていた職業ではありませんが、今は仕事がとても楽しく、転職する予定もありません。私も在学中は就職活動で悩んでいましたが、無理に職種を絞らず、たくさんの企業を知る事で新しい道にも出会えると思います。在学中に学んでいた事と違った職業でも、大学で学んだ事は必ず活かれます。今就職活動で悩む皆さんも前向きに考えて、焦らず決めてください。</p> <p>今は販売員として奮闘していますが、いつか必ずデザイナーになりたいです。大学で学び創作してきたことを最大限に活かして頑張りたいと思います！</p> <p>大学中に沢山作りたいもの、したい事を思いっきり楽しんでください。大学の4年間で未来に役立ちます。</p>
A	<p>たくさんすることがあって、時間はないと思いますが、社会人になるともっとないので、今のうちに資格等取っておくことをおすすめします。</p>
院	<p>センスは知識から！！</p>