

神戸芸術工科大学卒業生アンケート

2025 年度実施

【実施概要】

対象者：本学を卒業・修了した 1 年目の者のうち国内居住者

2024 年 9 月卒業者・修了者

2025 年 3 月卒業者・修了者

対象：305 名

回答者：36 名

回答率：11.8%

対象 卒業・終了後1年目の卒業生（2025年3月卒業生・2024年9月卒業生）

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
回答数	36	5	7	8	6	2	3	2	3

【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	32	5	6	8	4	2	3	1	3
進学	1		1						
創作活動	0								
留学	0								
パート・アルバイト	3				2			1	
その他	0								
合計	36	5	7	8	6	2	3	2	3

【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	28	5	5	7	3	2	3	1	2
パート・アルバイト	3				2			1	
自営業	1								1
進学	1		1						
創作活動中	0								
退職・転職検討中	2		1		1				
退職・転職した	1			1					
求職中	0								
合計	36	5	7	8	6	2	3	2	3

【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	5	5	5	2	2	2	1	1
契約・派遣社員	6		1	3			1		1
パート・アルバイト	2				1			1	
学生	1		1						
その他	4				3				1
合計	36	5	7	8	6	2	3	2	3

【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	2	1	3	2				
総合職	4			3	1				
販売職	4			2	1		1		
設計職	3		1					1	1
施工管理職	5	3	1				1		
製造職	3				1	1			1
公務員	0								
教員	1						1		
その他	8		4		1	1		1	1
合計	24	5	7	8	6	2	3	2	3

【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
-	他にやりたいことが見つかった
-	休日日数への不満
3カ月	仕事の内容が想像と違っていた

【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	5	2	1	1			1		
役立っている	18	1	4	3	4	1	2	1	2
どちらとも言えない	11	2	2	3	2			1	1
あまり役に立っていない	2			1		1			
役に立っていない	0								
合計	36	5	7	8	6	2	3	2	3

【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	図面が読める。現場を見学した経験がある。 教授とのエスキースや創造性、表現が会社の提案で活かすことができた
P	展示の準備は学部の頃に経験を積んでいたもので、落ち着いて対応することができた。
V	Adobeソフトの基礎や制作活動がそのまま業務にも応用として役に立っています。また在学中に制作したポートフォリオを学生時代の取り組みを説明することにもよく活かしているのでもとても良かったです。
F	大学で学んだ技術を、教える時の役に立っている。

役に立っている

E	建築的なプランの考え方や基礎的な知識は業務で役に立っている。
P	母校である為、学校の施設の場所や先生の名前などが分かる！ CADやイラレなどのソフトを学んでいたので仕事でも活用できた イラレを使ったデザイン業務、お客様へのプレゼン発表 IllustratorやPhotoshop、3Dモデリングの使い方
V	大学時代に培ったAdobeアプリケーションの知識や、プリンタの設定・出力等の経験が、機器対応の業務に役立っている。 専門知識(イラストレーターやフォトショップなど) 印刷物の知識など
I	アニメーションの授業 問題を見つけてデザインする力、初の製造業で勝手が分からないからレシピ通りにやってみたけど工場の作業場の現場は勤続年数の長いベテランたちは昔のやり方とかレシピに書いてないコツを使って、やりやすい方法をそれぞれがやっていた、「攪拌機の攪拌部品はフックを使うのが基本やから」って言われてもレシピに書いてないし初めてふれるのにそんなことしたこちゃなので、誰が見てもわかるようにレシピに注意点を追記をして改善をした。他にもデザインできるところがないかのアンテナをはれるのは役に立っている。勤務先では映像はまだ使ったことがない。 やりたいことはやってみる、というのと、学生団体での活動は、現在の企画やイベント運営に役立っています アニメーションの基礎的知識はとても役に立っている 撮影の知識は役立ちましたが、知らないことの方が多く総合的に見るとあまり役に立っていない
M	季節の壁飾り制作や、ご利用者へのお誕生日カード、イベントのチラシ制作等
F	縫製やアイロンがけなど 色んな交流や体験を大学でできたことが役に立っている
A	工具や加工機械についての知識が、ものが制作される過程を想像しやすくしてくれる為、役に立っている。
院	デザイン、設計、製造 ものづくりの背景や過程を知ることで企業活動の流れをより理解することができた

どちらとも言えない

E	デザインの視点から建物を見ることができ、想像力が養われ、役に立った。
P	色選びやpcスキル、内装関係で提案できることが多かった インテリアやカラーコーディネーターの資格勉強が提案する際に役立っている。
V	関係ない職種についたから イラレやフォトショの基礎的な知識を学べたこと。実際のクライアントが存在する課題を経験できたこと。 コンペに参加できたこと。 デザインの勉強や作品を制作してきた経験が役に立っているか、わからない状態です。
I	現在も就活中であり、まだ企業に就職していないが、PhotoshopやIllustratorを使って、履歴書などを制作する際に大学で学んだことが役立っている
A	パソコンの入力作業なので、自身の作品の制作などは活かせない。
院	人間関係、課題を進める上でのスケジュール管理

あまり役に立っていない

V	広報などでは少し役に立っている
M	全く違う職種に就職したため、芸工大で学んだ知識を活用する機会がない。しかし、大学4年間で培ってきたコミュニケーション力やトラブルが起きた際の対応(会話によるもの限定)は営業職としては非常に役立てることができていると実感している。

【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	2	1	2	4		2	1	2
早期に活動開始	9	1	2	2	2	1			1
キャリアセンター活用	16	2	3	3	4	1	1	1	1
幅広く業界企業を見る	23	2	5	6	3		2	2	3
労働条件・職場環境の理解	19	2	4	7	1		1	2	2
インターンシップへの参加	10	3	3	1			1		2
多くの人と情報交換	12	2	3	2			1	1	3
その他	1				1				
合計	104	14	21	23	15	2	8	7	14

その他の回答（自由表記）

M	大きめの合同説明会にとりあえず行く
---	-------------------

【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	12	2	3	2	1	2	1	1	
満足している	20	3	4	5	4		2		2
どちらとも言えない	4			1	1			1	1
あまり満足していない	0								
不満足	0								
合計	36	5	7	8	6	2	3	2	3

【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	自由に、のびのびと学べる環境があるところ。 社会人になって、積極的・能動的な人材育成には欠けていると、芸工大へのリクルーター活動を通じて感じたが、自己実現への自発性、個性の引き伸ばし方にはすごく長けている学校だと、私自身感じているので会社には後輩のその良さを伝えています。 学費は高いけど、実務家教員の先生が教えてくださったこと
P	キャリアセンターの方のサポートが非常に良かったです。 様々なことを学べたので仕事の依頼も受けやすい。グループでの作業など協調性を高められたのは働いていても必要に感じる。 4年間授業や課外活動など自分で選択して、得る経験を選ぶ機会が沢山あったから。
V	入学前には馴染みのなかったエディトリアルデザインやモーショングラフィックスなど、幅広い分野に触れることができ、デザインの捉え方が広がったため。 いろいろな分野を学べたところや他学科の学生とも交流できたことで自分の視野が広がったところ。
I	自身の制作物や発表形態の変更など、やりたい事をほとんどさせてくれたこと、 またそれに加え、新しい提案を先生方がしてくれた事が何度もあったので、充実していました
M	好きなことを幅広く学ぶことができたこと。 卒業後、同人誌を作って生活が豊かになっていること。
F	色んな経験を体験することができた。作品制作に力を注ぐことができた。
A	自分が所属している学科、コース外の領域の知識であっても幅広く得ることができる環境に満足している。

満足している

E	教授との距離が近いので、ゼミでも話しやすく楽しかった。 建築的な知識として、より実践的な知識を学びたかった。
P	入学当初はいろいろあったが、幅広い経験や知見が得られる良い大学だった。 また、進路は建築系にはなかったがそれでも学んだ事は活かせる所があったので良かったと思う。 自分のやりたいことをできて仕事にもつながったため 急に大学に入れないと言われてたりと、連絡が急すぎた。自主スペースのエアコンがずっと壊れてて熱く大変だった。 教授から得られる知識が豊富
V	大学としては大変満足しているが、他の大学の取り組みや経験値と比較するともう少し色々なことを積極的に参加できる体制が欲しかったと思います。任意ではなく半強制的に他の学科とコミュニケーションを取ったり面白いイベントを開催したりがあれば卒業後の満足度も高まる気がします。 自分のやりたいことを明確化することができたため 社会人になれば自分の好きなデザインはできなくなると実感しました。学生の頃に自分が好きなデザインを追求できたことやクライアントワークの難しさを少しでも経験できたことはかなり良いことだったと改めて思います。 結果的に違う職種へと進むことにはなかったが、大学4年間で好きなことを自由に、思う存分楽しむことができたのは芸工大ならではの良さであると思う。 デザインについて学べたこと、さまざまなサポートも充実していたことに満足しています。
I	アニメ制作をする授業が役立った 新卒採用エージェントの紹介で就職に関するストレスが減り卒業制作に集中できたのが嬉しかった。 卒業してもアフターケアもあるのが安心する。 撮影知識については教育不足だと感じているアニメーション全般における知識や体験は満足している ゲームのことを学べたため
F	寄り添ってサポートして下さった 様々な業界の教授や交流の場所自由に活動が出来る環境
院	設備を活用できた。 同じ志を持つ友人に出会えた

どちらとも言えない

A	上手く学校のシステムを使いこなせなかった。良いものは揃っているのにもったいなかったと思う
院	授業が簡単すぎた

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	卒業後もリクルーター活動を通じて、関わること、非常に嬉しく思っています。何かしらのかたちで恩返しをしたいと思っています。私が入った会社は世間ではよくない話が回っていますが、会社が大きく変わろうとしているところ、私自身、今の会社を後輩に勧めたいと思える企業になっています。今後とも宜しくお願いいたします。
	就活のギャップ、日々慣れないこと、学ぶことが多く大変ですが、設計士として選んだ進路は間違っていないと思っています。キャリアセンターの早期からの活用もあり、進路に後悔などは全くありません。2年次頃から課外活動やキャリアセンターの活用、他大学や友達と情報交換をして早い段階から対策、進路を考えて楽しい大学生活を送ってください！
P	建築系、特に施工管理職に進む際は労働条件や賃金関係をしっかり見た上で、求人に掲載されている休日日数は殆ど取れないと思ってください！僕みたいな事になるパターンもあるので業界研究や職種についてしっかりと人に聞いたりしながら調べたほうが後々良くなります！！
	入試で入れなくなるとかは1ヶ月前からお知らせをして欲しい。4年次の卒業研究の最終発表が吉武記念ホールから別の場所に変わって、理由を聞いたところ、外からのゲストの公演で使うために埋められていて使用できなくなったと言われた。例年の使用状況と照らし合わせてからゲストを呼んで公演してもらおうとかを決めて欲しい。
	有難いことに、今はやりたいことをどんどんさせて頂けています。仕事内容も自分に合っていて、人にも恵まれていてとても良い企業に就けたと思います。大学で学んだこと等とても役立っていますが、技術面は就職してから学ぶことも多くあります。1番大切なのはコミュニケーションや人との関わり方だと感じます。先生や周りの学生などと多く関わり、人との付き合い方を学ぶことが重要だと思います。素直であれば大丈夫です。
	近況報告：新入社員にも関わらず、様々なデザイン案件を既に担当させていただいています。大変ですがこれからも頑張ります。
V	まだまだ社会人一年目で仕事も苦労していますが、1番大変なのは人間関係ということがひしひしと感じています。世の中には色々な考え価値観の人がいるということを大学生から意識し、友達以外の人とも接する機会を設けることでどんな仕事に就いても活かせるスキルになると思います。
	就活は早めにエージェントさんとか使った方がいいです。
	好きなアーティストやデザイナーに影響を受けてデザインに取り組むことはとてもいいことだと思うので、これからも好きなことへの情報収集を怠らないでください。また、画力は絶対にあった方がいいです。見たものや想像したものを思うように描き起こせなければ、デザインは上達しないと社会人になってから教わりました。自分は絵を描くことが好きだったのでホッとしましたが、頭の中のアイデアを絵に描いて相手に伝わらなければ意味が無いので、芸工大にいる以上、デッサン系の授業は受けるべきです。また、デザイン業界を志望する男子が減少傾向にあるらしいので、男子チャンスです。やる気と元気と勢い結構大事です。頑張ってください！
	色々なことに目を向けて幅広く知ることが大切だと感じています。就活や制作など大変だとは思いますが、楽しいと言う思いや気持ちを大切に頑張ってください！
	在学中は自分の専攻している職種に進むとばかり思っていました。様々なご縁があり、全く違う業種の営業職に就職しました。私は在学時に学んだ経験を活かした仕事に就かなければ、という気持ちに囚われすぎて挫折してしまった側の人間です。ですので、在学中の皆様はこんなことにはならないよう、自分のなりたい姿をしっかりと見据えてその道を進んでいくのも良いですが、一度リセットして違う方面を向いてみると案外良かったりすることもあるということをお伝えできればと思います。皆様の進路先での良縁を陰ながら応援しています。
I	私は1年の間に2回転職しています。新卒入社した建設会社は仕事内容が想像と違っていたため、転職先からの内定を頂いてから退職しました。最初に転職した会社はwebデザイナーなどを目指せるIT企業に就職し、コールセンターに配属されました。そちらも仕事内容が想像よりハードで尚且つ精神も疲弊してしまい、心療内科を受診し会社と相談した結果退職しました。退職後は、2回目の転職で和菓子屋の販売員として働いています。職場が歩いて通える距離にあり先輩方も優しい方々ですが、業界の関係上土日祝も基本出勤で、有休が付与されたとしても連休も基本あまりない状態です。異動で職場が遠くなったらこの仕事内容で続けられるか、自分がやりたいことは本当にこれなのか、自分は一生このままなのかと、常に胸の中にモヤモヤがある状態で働いています。長くなってしまいましたが、在校生の皆さんは私みたいにならないよう、自分がやりたいことを真剣に考えて進路を決めることをおすすめします。
	6:00~15:00の定時で仕事終わりにドキュメンタリーの撮影とか後輩の卒業制作に参加したりして、映像から離れずに過ごしてます。好きな撮影機材も買えて嬉しい。
	既に色々な作品に関らせていただいています。入社して学んだ事がかなり多く、元気に楽しく仕事しています。
F	近況報告:内定を一社頂いていますが、現在も就活中です。
F	大学生のうちにやってみたいことはやってみると様々な経験が出来る。
A	自分の得意や出来ることを把握してその部分を大切に伸ばしつつ、色々な事に挑戦して視野を広め深めていくことが大切だと感じています。

神戸芸術工科大学卒業生アンケート

2025 年度実施

【実施概要】

対象者：本学を卒業・修了した 3 年目の者のうち国内居住者

2022 年 9 月卒業者・修了者

2023 年 3 月卒業者・修了者

対象：335 名

回答者：23 名

回答率：6.9%

対象 卒業・終了後1年目の卒業生（2023年3月卒業生・2022年9月卒業生）

	全体	E	P	V	I	M	F	A	院
回答数	23	7	4	5	3	0	1	1	2

【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	7	4	5	3		1	1	2
進学	0								
創作活動	0								
留学	0								
パート・アルバイト	0								
その他	0								
合計	23	7	4	5	3	0	1	1	2

【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	16	5	1	4	3		1		2
パート・アルバイト	1			1					
自営業	1		1						
進学	1		1						
創作活動中	0								
退職・転職検討中	1		1						
退職・転職した	2	2							
その他	1							1	
合計	23	7	4	5	3	0	1	1	2

【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	19	6	3	4	3		1		2
契約・派遣社員	0								
パート・アルバイト	1			1					
学生	1		1						
その他	2	1						1	
合計	23	7	4	5	3	0	1	1	2

【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	6		3	3					
総合職	4	1		1	1		1		
販売職	1			1					
設計職	3	2							1
施工管理職	2	1			1				
製造職	2	1							1
公務員	0								
教員	0								
その他	5	2	1		1			1	
合計	23	7	4	5	3	0	1	1	2

【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11カ月	賃金への不満
2年8カ月	勤務時間への不満
-	勤務形態
-	賃金への不満
6か月	人間関係への悩み
1年7カ月	他にやりたいことが見つかった

【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	9		2	5				1	1
役立っている	9	4	2		1		1		1
どちらとも言えない	5	3			2				
あまり役に立っていない	0								
役に立っていない	0								
合計	23	7	4	5	3	0	1	1	2

【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	Adobeの使い方、Excel・Wordの使い方 AdobeCCの基本スキル・アナログスケッチの基本スキル・コンセプト立案など、基本的な考え方
A	自分自身の将来について役に立った。様々な技法やデッサン等、様々な事を学んで毎日通えたこと
院	彫金の技術

役に立っている

E	建築やデザインの基本的な知識 基礎知識 図面の見方、書き方など
P	撮影背景をデザインすることもあるので、空間デザインの知識や感覚が役に立っている デザインを考える際の効率的な考え方
V	広告について ソフト等の技術 ソフトの使い方 テーマパークで写真を撮影、販売する仕事においては、構図の意識であったり、お客様がどういう写真なら喜んでくれるのかの分析の際、デザインする時に考えたターゲティングなどが役に立ったと感じる。 デザインのスキル
I	メールの書き方など社会人としての基礎的な知識。また、Excelで業務ファイルを作るとき、プログラミングで得た知識や考え方が役に立っている
F	パターン
院	環境デザイン学科の都市計画からリノベーションまでのスケールを横断したカリキュラムが実務でも役立つ

どちらとも言えない

E	商品設計の際に商品を使用することでの室内への影響を考慮することがある。 基本的な知識等(用語)については業務でも日常的に使用するもので、役に立っていると感じた。ただ、業務で使用するCADソフトが大学で使用しているものと異なるため、入社時に覚えることが大変だった。 製造している物の利用方法等が想像しやすい。デッサンや工具の取り扱いが役に立っている。
I	学科の授業が少し仕事に活かせる 芸術とは分野が違うので学んだことはあまり活用できていないと思う。

【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	8	2		2	2		1		1
早期に活動開始	7	3		1	1		1		1
キャリアセンター活用	5	2	2		1				
幅広く業界企業を見る	10	5	2	1	1			1	
労働条件・職場環境の理解	9	5	3						1
インターンシップへの参加	2	1							1
多くの人と情報交換	7	2	1	2	1			1	
その他	3	1			1			1	
合計	51	21	8	6	7	0	2	3	4

その他の回答（自由表記）

E	自分の得意不得意から業務内容を考える
I	焦らない
A	インターネットでの情報収集

【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	2		1					1	
満足している	16	5	3	3	3		1		1
どちらとも言えない	5	2		2					1
あまり満足していない	0								
不満足	0								
合計	23	7	4	5	3	0	1	1	2

【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	自分の将来についてとても良い経験になったから。
A	教授と学生の距離が近く親身に対応していただけたこと

満足している

E	自由に学べたこと
	学生同士の交流の機会がコロナにより少なかった。
	実践に近い経験ができたこと
	学生生活自体は満足しているから
P	先生と生徒の距離が近く学びやすい環境だった
	教授との距離が近く、何かと相談しやすい。
	卒業後もいい関係でいれるので同業者の先輩としても相談できる。
V	より自分が学びたい分野を専門的に学べたこと
	コロナ禍でなければ得なかった知識があると思います。
	私が入学して1年ほどでコロナ禍となり、中でもリモートならではの授業など考えて下さり、ある意味今まで経験出来なかったことをできたと思う一方で、コロナ禍でなければと思うこともある。
I	同じデザインでもジャンルが違ふ人と関わること
	専門的なことが学べたのはもちろん、社会人としての基礎的なことが学べたから。
	やりたいことはできた。就職に繋がるかは微妙
F	視野が広がった
	設備
院	学習内容と教授の方針が自分と合致していた

どちらとも言えない

E	良かった点:キャリアセンターの対応。様々な業界の方の話を聴けたこと。質問をした時に先生方が丁寧に対応くださったこと。不満だった点:コロナ禍であったにも関わらず、発熱していても登校しなければ追試手続きができなかったこと（オンライン授業や登録の設備が浸透していた時期）。授業によってオンライン授業の媒体の統一がされていなかったこと。内容名を書かずに卒業記念品を突然送ってきたこと。
	設計職として就職する場合、CADは必ず使用するので進路を決める上でどの企業が何のCADソフトを使用しているかを知れたら入社後の負担が減って良いと感じた。
V	概ね満足しているが、学費の割に学校の備品が使えなかった
	仕方ないと思うのですがコロナの影響です
院	あまり活用していなかったから。

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	仕事で忙しいものの、芸工大で学んだこと、交友関係が活かされていますので、全力で頑張ってください！
	頑張ってます！
P	どの進路に進んでも、大学生活は思いっきり学んで遊んで今しか出来ない楽しい思い出をたくさん作って下さい！
	結局働いてみないとわからない事ばかり。自分がしたいことに向き合って、幅広く学ぶが吉。
	前向きな仲間を見つけましょう。
V	就活は情報力です！頑張ってください！
	アンケート上では、現職欄にアルバイトとありますが、12月いっぱいまで退職し、現在タイミーなど日雇いの仕事をしながら仕事探しに集中したいと考えています。