

# 2016年度卒業時アンケート

集計結果報告

2017年5月

# 総論

## 回答者の構成比

	回答者数	3/25卒業確定者数	回答率
芸術	41	179	23%
デザイン	49	181	27%
マンガ	71	202	35%
PC	14	52	27%
人文	40	111	36%
計	215	725	30%

## 昨年調査結果からの変化

- ・「成長実感の向上」、「学部・学科のお勧め度」の向上が見られる。
- ・学科コース別では、「学部・学科のお勧め度」が向上している学科コースと低下している学科コースに顕著な差が現れている。
- ・教育内容の満足度について、「専門講義科目」「専門演習・実習科目」は回答者の約9割が満足している。

## 今年度調査結果の特徴

- ・「在学中に力を入れて取り組んだこと」では、「国際交流」「クラブ・サークル活動」「ボランティア活動」の割合が低い。
- ・「身についた力」では、「社会と他者に貢献する力」の割合が低い。
- ・「最終進路」は未決定者が3割近く、「進路満足度」は6割強。

## 高い学生満足を得るために残る課題

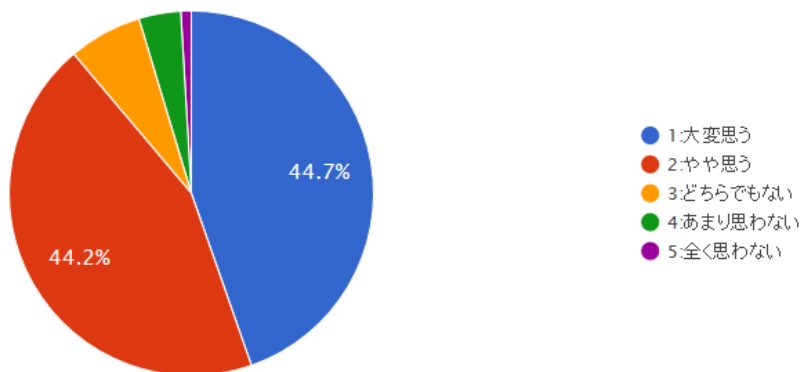
- ・カリキュラムに「社会と他者に貢献する力」を育成する内容を取り込む。
- ・就職未決定者数を減らす方法を検討し、進路満足度を上げる。

# 質問1 成長実感

「大学での授業や活動を通して、自身が成長したと思いますか」

全体

有効回答 215名



・全体では9割に近い学生が「成長した」と回答。  
 ・昨年度との比較では、25.5ポイントスコアが上昇。

コース別分布

回答	学科系統分類(大)	芸術																				合計	
	学科系統分類(中)	マンガ					デザイン					芸術					PC						
	所属	総合人文	アニメーション	カートゥーン	キャラクター	ギャグマンガ	フリーマンガ	マンガプロデュース	イラスト	グラフィック	デジタルクリエイション	プロダクトコミュニケーション	ライフクリエイション	テキスタイル	日本画	映像	洋画	版画	立体造形	陶芸	ファッション		音楽
1:大変思う	人文科学	14	5	2	9	4	7	4	1	2	10	6	7	4	1	4	3	2	1	3	2	5	96
2:やや思う	人文科学	10	3	3	2	5	11	9	3	1	4	2	7	1	2	3	4	4		7	1	4	95
3:どちらでもない	人文科学	4					1	3			2	2								1		1	14
4:あまり思わない	人文科学	3	1				1	1	1				1										8
5:全く思わない	人文科学											1										1	2
合計	人文科学	40	9	5	11	9	20	17	5	3	16	11	14	6	3	7	7	6	1	11	3	11	215

## 質問2 成長のきっかけ 「成長できた、と思うきっかけや経験を教えてください」

- ・授業・人間関係・課題関連を挙げる回答が大半を占めた。
- ・きっかけをきく設問だが、成長したと感じている内容を記述している者が多く見られた。

### 多くみられた回答

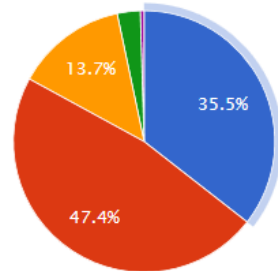
- ・授業、ゼミ
- ・友人・教員・地域の人々・企業・アーティストとのかかわり
- ・グループ制作・活動、学校行事・イベントへの参加
- ・課題、卒論、卒業制作
- ・サークル活動
- ・大学でのオープンキャンパスのバイト、ボランティアスタッフ

### 質問3 在学中に力を入れたこと 「次の項目について、在学中に力を入れて取り組みましたか」

- ・「大学の勉強」「自主制作・研究」は約8割が力を入れて取り組んだと回答。
- ・一方、「クラブ・サークル活動」は25%、「国際交流」「ボランティア活動」は15%以下と少ない。

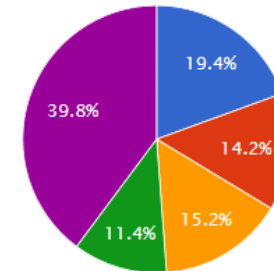
大学の勉強

有効回答 211名



資格の取得

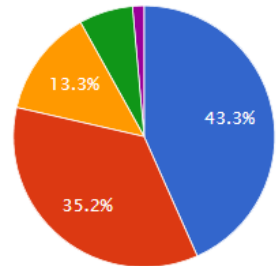
有効回答 211名



● 1: 大変思う  
● 2: やや思う  
● 3: どちらでもない  
● 4: あまり思わない  
● 5: 全く思わない

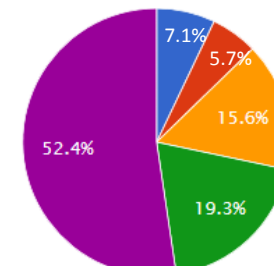
自主制作・研究

有効回答 210名



国際交流

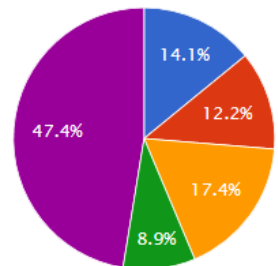
有効回答 212名



● 1: 大変思う  
● 2: やや思う  
● 3: どちらでもない  
● 4: あまり思わない  
● 5: 全く思わない

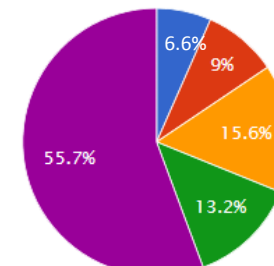
クラブ・サークル活動

有効回答 213名



ボランティア活動

有効回答 212名

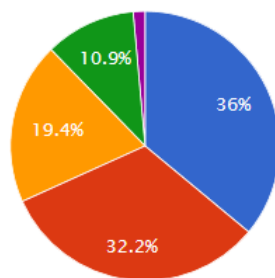


● 1: 大変思う  
● 2: やや思う  
● 3: どちらでもない  
● 4: あまり思わない  
● 5: 全く思わない

### 質問3 在学中に力を入れたこと 「次の項目について、在学中に力を入れて取り組みましたか」

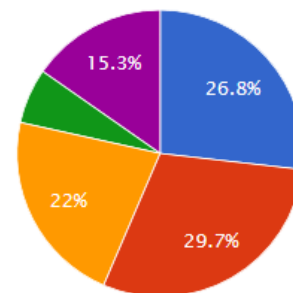
■友人づくり

有効回答 211名



■アルバイト

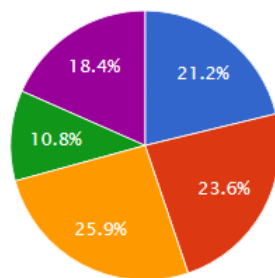
有効回答 209名



- 1:大変思う
- 2:やや思う
- 3:どちらでもない
- 4:あまり思わない
- 5:全く思わない

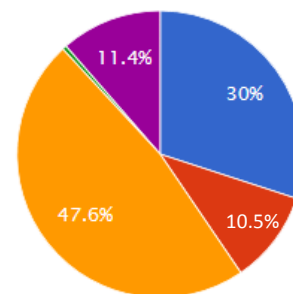
■学園祭

有効回答 212名



■その他

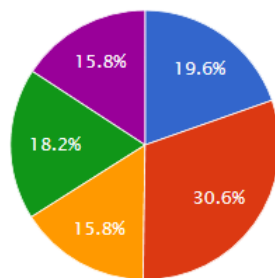
有効回答 210名



- 1:大変思う
- 2:やや思う
- 3:どちらでもない
- 4:あまり思わない
- 5:全く思わない

■就職活動

有効回答 209名



- 1:大変思う
- 2:やや思う
- 3:どちらでもない
- 4:あまり思わない
- 5:全く思わない

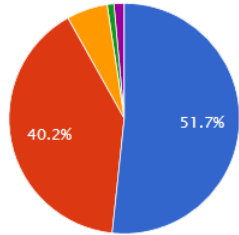
# 質問4 身についたこと

「大学での授業や活動を通して、次の力を身につけることができましたか」と

- ・「多様性を理解する力」「専門知を活用する力」「考えを表現する力」は約9割が身につけることができましたと回答。
- ・一方、「社会と他者に貢献する力」は6割以下と少ない。

■多様性を理解する力

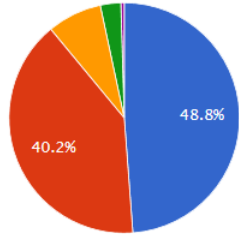
有効回答 209名



- 1:大案思う
- 2:やや思う
- 3:どちらでもない
- 4:あまり思わない
- 5:全く思わない

■専門知を活用する力

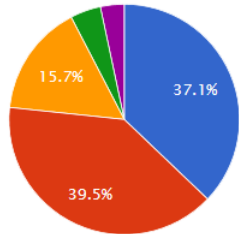
有効回答 209名



- 1:大案思う
- 2:やや思う
- 3:どちらでもない
- 4:あまり思わない
- 5:全く思わない

■論理的に思考し判断する力

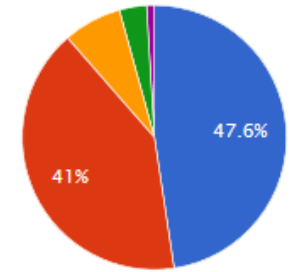
有効回答 210名



- 1:大案思う
- 2:やや思う
- 3:どちらでもない
- 4:あまり思わない
- 5:全く思わない

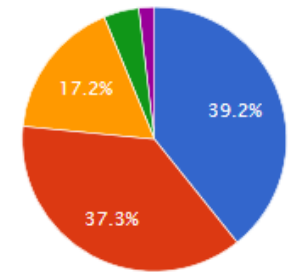
■考えを表現する力

有効回答 210名



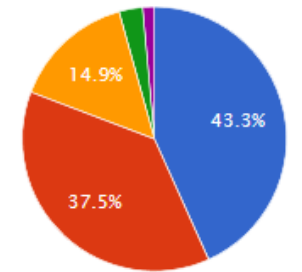
■多様な人とコミュニケーションする力

有効回答 209名



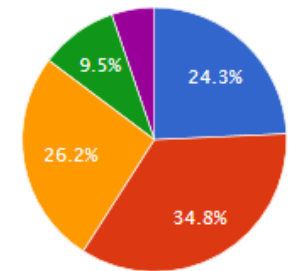
■他者と協働する力

有効回答 208名



■社会と他者に貢献する力

有効回答 210名

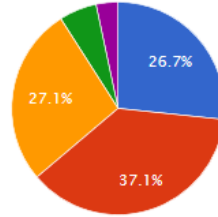


# 質問5 大学教育の満足度

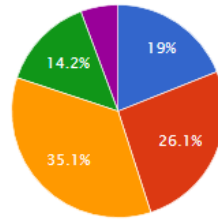
「本学の教育内容にどの程度満足していますか」

- ・「専門講義科目」「専門演習・実習科目」は約9割が満足していると回答。
- ・「語学科目」「スポーツ・健康教育科目」は5割以下と少ない。

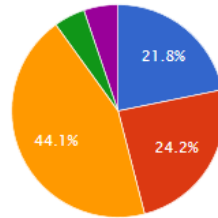
■一般教養科目  
有効回答 210名



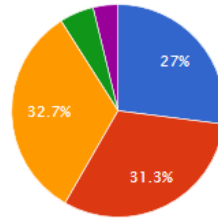
■語学科目  
有効回答 211名



■スポーツ・健康教育科目  
有効回答 211名

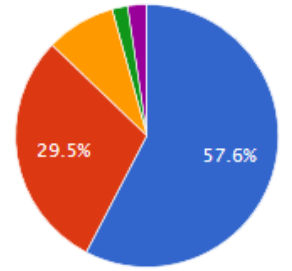


■履修基礎・リテラシー科目  
有効回答 211名



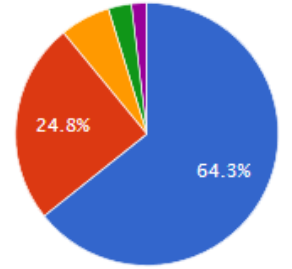
■専門講義科目

有効回答 210名



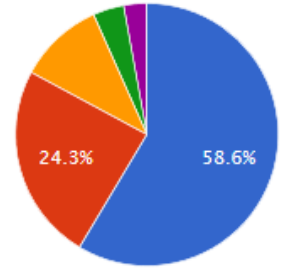
■専門演習・実習科目

有効回答 210名



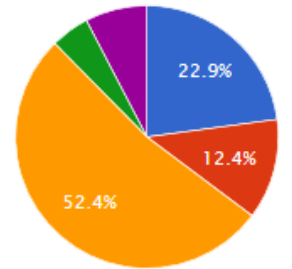
■卒業研究・制作

有効回答 210名



■資格課程科目

有効回答 210名



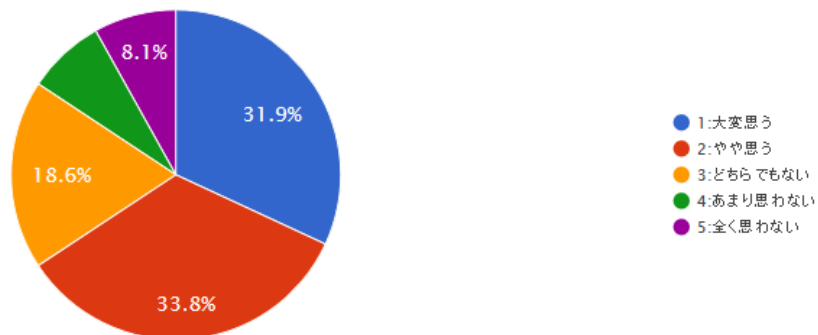


# 質問6 学部・学科のお勧め度

「もし身近に進学希望者がいる場合、卒業する学部・学科を勧めたいと思いますか」

全体

有効回答 210名



- ・全体では65.7%の学生が「卒業する学部・学科を勧めたい」と回答。
- ・昨年度との比較では、全体で12.8ポイントスコアが上昇。
- ・マンガプロデュースコース、洋画コース、陶芸コースの3コースのみ、昨年度から減少。
- ・「あまり思わない」「全く思わない」学生をいかに減らせるかが課題。

コース別分布

回答	学部系統分類(大)	芸術																				合計	
	学部系統分類(中)	マンガ							デザイン					芸術						PC			
	所属	総合人文	アニメーション	カートゥーン	キャラクター	ギャグ	オナー	マンガプロ	行	グラフィック	デジタル	プロダク	ライク	テキス	日本画	映像	洋画	版画	立体	陶芸	ファッション		音楽
1:大々思う	人文科学	10	3	2	4	2	7	5	1	1	8	4	6	1	1	3	2	3		2		2	67
2:やや思う		12	3	1	3	4	8	3	2	1	7	3	2	3	1	3	1	3	1	4	2	4	71
3:どちらでもない		8	3		3	2	4	1		1		2	3	1		1	2			4	1	3	39
4:あまり思わない		6		1			1	3	1		1	1	2										16
5:全く思わない		3			1	1		5	1			1		1	1		2			1			17
合計		39	9	4	11	9	20	17	5	3	16	11	13	6	3	7	7	6	1	11	3	9	210

## 質問7・9 お勧めの科目・プログラム、授業外の活動等

「お勧めの科目や大学プログラムを教えてください」

「授業以外で、在学中に取り組んだお勧めの活動やイベント等を教えてください」

### 大学のお勧めの科目・プログラム

- ・特に多かったのは「健康学」「マンガ文化論」「マンガ史概論」「日本語リテラシー」「京都の伝統美術工芸」「ジェンダーと社会」
- ・講義系科目、演習系科目ともに複数の科目が挙げられた。

### 授業外のお勧めの活動等

- ・特に多かったのは、「学祭」「サークル活動」「学内の講演会・展覧会」「制作など趣味の活動」「アルバイト」

### 多くみられた回答

#### 一般教養科目(基礎講義・演習科目)

- ・健康学
- ・マンガ文化論
- ・マンガ史概論

#### 学部専門科目

- ・京都の伝統美術工芸
- ・ジェンダーと社会

### 多くみられた回答

#### ・学内関係

学祭、サークル活動、オープンキャンパスの手伝い、留学生との交流、講演会、展覧会など

#### ・制作

ギャラリーでの展示、同人誌即売会への出品など

#### ・ボランティア活動

#### ・趣味

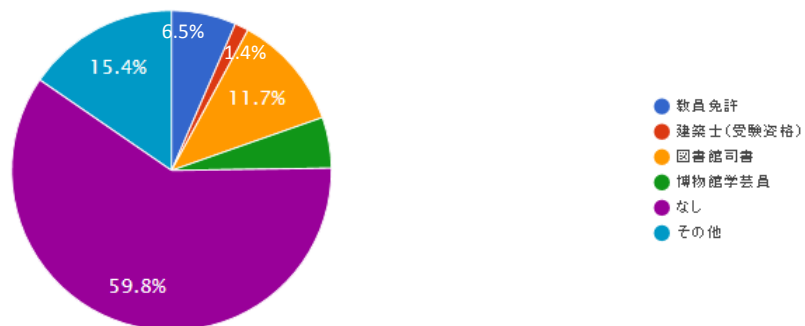
#### ・アルバイト

## 質問8 取得した資格

「在学中に取得した資格を教えてください」

全体

有効回答 205名



- ・「図書館司書」「教員免許」「博物館学芸員」「色彩検定2級」の順に多い。
- ・ポピュラーカルチャー学部の回答者に資格取得者はいなかった。

コース別分布

回答	学科系統分類(大)	人文科学	芸術				合計
	学科系統分類(中)		マンガ	デザイン	芸術	PC	
1:教員免許		1	3	1	9		14
2:建築士(受験資格)				3			3
3:図書館司書		9	6	2	8		25
4:博物館学芸員		3	2	1	5		11
5:なし		21	48	34	14	11	128
6:その他		9	12	7	5		33
	合計	43	71	48	41	11	214

### 「その他」回答の資格詳細

- ・色彩検定2級 11名

以下各1名

- ・証券外務員一種
- ・販売士3級
- ・ハングル能力検定
- ・社会調査士
- ・webクリエイター能力認定試験

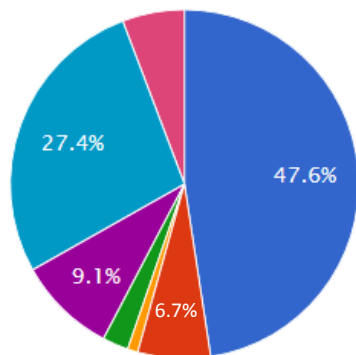
# 質問10・11 最終進路と進路満足

「卒業後の進路を教えてください」「卒業後の進路は希望に沿ったものですか」

## 最終進路

有効回答 208名

- 民間企業への就職
- 制作活動
- 公務員・自治体などの仕事
- 大学院への進学
- アルバイト
- 未決定
- その他

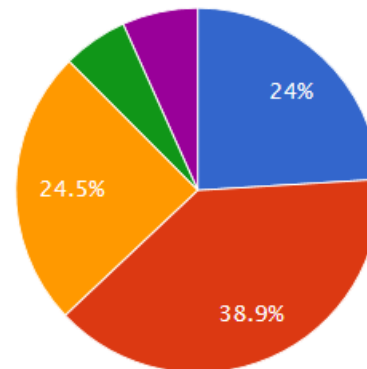


「その他」回答の詳細  
 ・専門学校への進学  
 ・就職兼制作活動 など

## 進路満足

有効回答 208名

・「民間企業への就職」が約5割と最も多い。  
 ・「未決定」が27.4%と多く、各学部が存在。  
 ・進路満足度は62.9%。



- 1:希望通り
- 2:ある程度希望通り
- 3:どちらでもない
- 4:あまり希望通りではない
- 5:全く希望通りではない

回答	学科系統分類(大)	人文科学	芸術				合計
	学科系統分類(中)		マンガ	デザイン	芸術	PC	
1:民間企業への就職		20	22	36	18	3	99
2:制作活動			10	1	2	1	14
3:公務員・自治体などの仕事		1			1		2
4:大学院への進学			2		3		5
5:アルバイト		2	12		2	3	19
6:未決定		14	20	10	9	4	57
7:その他		1	4	1	5	1	12
合計		38	70	48	40	12	208

回答	学科系統分類(大)	人文科学	芸術				合計
	学科系統分類(中)		マンガ	デザイン	芸術	PC	
1:希望通り		9	11	17	10	3	50
2:ある程度希望通り		13	25	17	21	5	81
3:どちらでもない		8	23	8	8	4	51
4:あまり希望通りではない		4	6	2			12
5:全く希望通りではない		4	5	4	1		14
合計		38	70	48	40	12	208

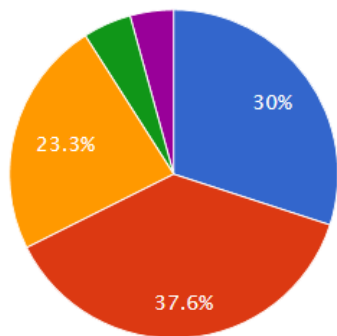
## 質問12・15 大学の学びの社会的実践

「大学で学んだことが、卒業後の進路において役立つと思いますか」「人間尊重」「自由自治」という建学の理念を、卒業後の社会生活で実践しようと思いますか」

- ・約7割が大学で学んだことが卒業後役立つと思うと回答。
- ・約5割が建学の理念を卒業後の社会生活で実践しようと思うと回答。
- ・建学の理念の浸透、社会との結びつきが重要。

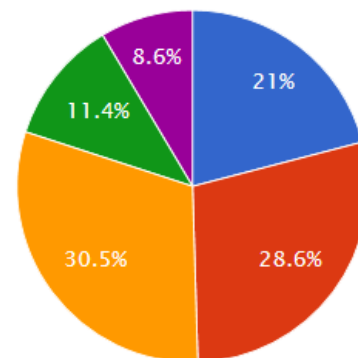
### 進路先で大学の学びが役立つか

有効回答 210名



### 建学の理念を卒業後の社会生活で実践しようと思うか

有効回答 210名



- 1:大変思う
- 2:やや思う
- 3:どちらでもない
- 4:あまり思わない
- 5:全く思わない

回答	学科系統分類(大)		芸術				合計
	人文科学	芸術	マンガ	デザイン	芸術	PC	
1:大変役立つ	8	22	18	11	4	63	
2:ある程度役立つ	10	24	19	22	4	79	
3:どちらでもない	14	18	8	5	4	49	
4:あまり役立たない	3	3	1	3		10	
5:全く役立たない	4	3	2			9	
合計	39	70	48	41	12	210	

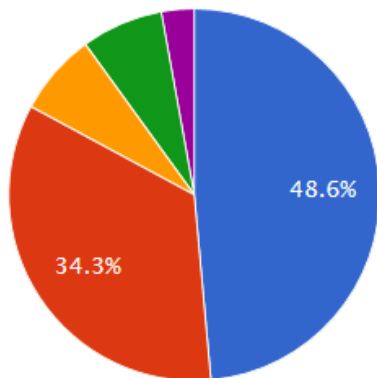
回答	学科系統分類(大)		芸術				合計
	人文科学	芸術	マンガ	デザイン	芸術	PC	
1:大変思う	8	15	13	7	1	44	
2:やや思う	16	19	8	12	5	60	
3:どちらでもない	11	19	16	13	5	64	
4:あまり思わない	1	8	8	6	1	24	
5:全く思わない	3	9	3	3		18	
合計	39	70	48	41	12	210	

# 質問13・14 大学・学部に対する納得度

「京都精華大学に入ってよかったと思いますか」「卒業する学部に入ってよかったと思いますか」

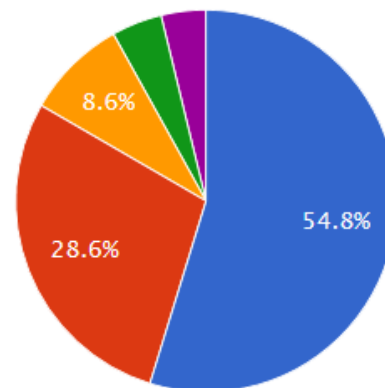
## 大学に対する納得度

有効回答 210名



## 学部に対する納得度

有効回答 210名



・8割以上の学生が大学、所属学部に入ってよかったと回答。  
 ・昨年度との比較では、ほぼ横ばい。  
 ・「全く思わない」層をいかに減らせるかが課題。

- 1:大変思う
- 2:やや思う
- 3:どちらでもない
- 4:あまり思わない
- 5:全く思わない

回答	学科系統分類(大)	人文科学	芸術				合計
	学科系統分類(中)		マンガ	デザイン	芸術	PC	
1:大変思う		21	29	24	20	8	102
2:やや思う		14	23	19	15	1	72
3:どちらでもない			7	1	4	3	15
4:あまり思わない		1	9	3	2		15
5:全く思わない		3	2	1			6
合計		39	70	48	41	12	210

回答	学科系統分類(大)	人文科学	芸術				合計
	学科系統分類(中)		マンガ	デザイン	芸術	PC	
1:大変思う		15	37	28	29	6	115
2:やや思う		16	19	14	7	4	60
3:どちらでもない		3	10	2	1	2	18
4:あまり思わない		2	3	3	1		9
5:全く思わない		3	1	1	3		8
合計		39	70	48	41	12	210

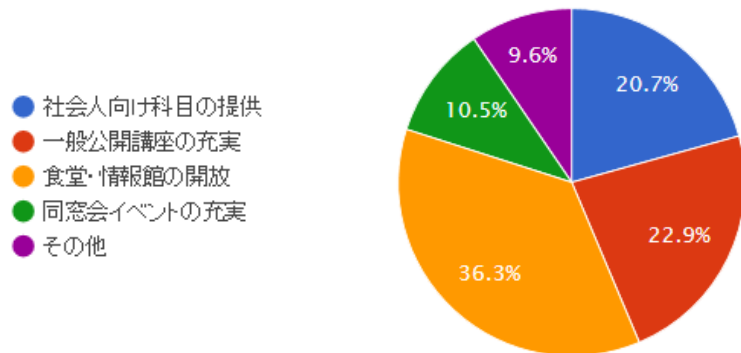
# 質問16・17 卒業後大学に望むこと・今後大学で学びたい内容

「卒業後大学に望むことを教えてください」

「今後、公開講座等で大学で学びたい内容があれば教えてください」

## 卒業後大学に望むこと

有効回答 201名



- ・卒業後大学に望むことは、「食堂・情報館の開放」が36.3%と最も多い。
- ・「一般公開講座の充実」「社会人向け科目の提供」は約2割。
- ・公開講座等で学びたい内容については、大別するとキャリア関連、社会常識、大学の専門講義・実技、ソフト関連、その他に分けられる。

### 「その他」の詳細

#### ・キャリア関連

新卒で入社しておく事のメリットや重要性

1回生の時から、就職に希望をもてるような講義や支援

マナーや敬語指導

一般常識

・社会人作品の展示の機会、作家活動のサポート

・在学中作った作品の保管場所の提供

・防犯対策

・学園祭の復興

・学費の軽減

・広報

・機材の貸し出し

・制作・授業カリキュラムの充実

・専門実技教育の更なる専門化

## 今後大学で学びたい内容

大別すると、学びたい内容はキャリア関連、社会常識、大学の専門講義・実技、ソフト関連、その他に分けられる。

#### ・キャリア関連

制作活動で生きていく方法、副業として制作活動続ける方法

#### ・社会常識

税金・保険の仕組み、マナー、敬語、性的マイノリティ・差別に関する知識

#### ・大学の専門講義・実技

マンガ出版・印刷について、ライブペイント、特異な画材を使ったワークショップ

#### ・ソフト関連

After Effects、Photoshop、Illustrator、ゲームエンジン

#### ・その他

時事・環境問題、現代芸術、サブカル、今後の趣味にしたいこと など