

2022年度 卒業生に対する進路・就職状況アンケート調査結果（学外用）

1. アンケート実施期間：

2022年9月12日～9月30日

2. 調査方法：

対象者にメールで案内を行い、Webアンケートフォームにて回答を回収

3. 調査対象：

2018年度本学卒業生 件数：523件（有効回答数：49件）

4. 目的：

学生の卒業後の進路・就職状況から、本学の教育成果を検証し改善を図るため実施

■質問項目

1. 現在の状況について

- | | |
|-------------------|------------------------------|
| 1) 企業・団体等の正社員・正職員 | 2) 企業・団体等の派遣・嘱託職員 |
| 3) 自営業、自営の家族従業員 | 4) フリーランス（作家、マンガ家、イラストレーター等） |
| 5) パート、アルバイト等 | 6) 主婦・主夫 |
| 7) 学生 | 8) その他 |

※1. で1) 2) 3) と回答した人のみ以下の質問に回答

①主な事業内容（業界） ②主な職種 ③勤務地 ④勤続年数

2. 転職経験

- 1) 無し（新卒時から現在の進路）
- 2) 無し（卒業後に現在の進路）
- 3) 1回
- 4) 2回
- 5) 3回
- 6) 4回以上

3. 本学卒業後の進路

- 1) 現在のご職業
- 2) 企業・団体等の正社員・正職員
- 3) 企業・団体等の派遣・嘱託職員
- 4) 自営業、自営の家族従業員
- 5) パート、アルバイト等

6) その他

4. 以下の項目について、京都精華大学在学中にどの程度、身に付けたと思いますか。

- 1) 多様性を理解する力
- 2) 専門知を活用する力
- 3) 論理的に思考し判断する力
- 4) 考えを表現する力
- 5) 多様な人とコミュニケーションする力
- 6) 他者と協働する力
- 7) 社会と他者に貢献する力
- 8) 専門分野の技術・制作スキル

5. 今後、京都精華大学の教育において、より重点すべきだと思われる項目を上位より3つお選びください。

- 1) 多様性を理解する力
- 2) 専門知を活用する力
- 3) 論理的に思考し判断する力
- 4) 考えを表現する力
- 5) 多様な人とコミュニケーションする力
- 6) 他者と協働する力
- 7) 社会と他者に貢献する力
- 8) 専門分野の技術・制作スキル

6. 以下の項目について、京都精華大学での授業や経験はどの程度、役に立っているものはありますか。

- 1) スライドなどを使ってプレゼンテーションを行う力
- 2) インターネットや関連機関（図書館等）を使って必要な資料を収集する力
- 3) レポートや報告書を作成する力
- 4) デザインソフトを使って制作する力
- 5) デザイン（意匠・設計）する力
- 6) 画力（描く力）
- 7) 外国語を扱う能力
- 8) 外国での生活経験
- 9) 友人や教員・職員との出会い
- 10) 新しい問題の設定や課題を発見する力
- 11) 他者と協働する力

7. 上記の経験等で仕事で非常に役立っている場合は具体的な例を記述してください。

8. 大学で履修した授業・演習・実習で現在も役立っている科目がありましたら記述してください。

9. 本学を卒業して満足していますか

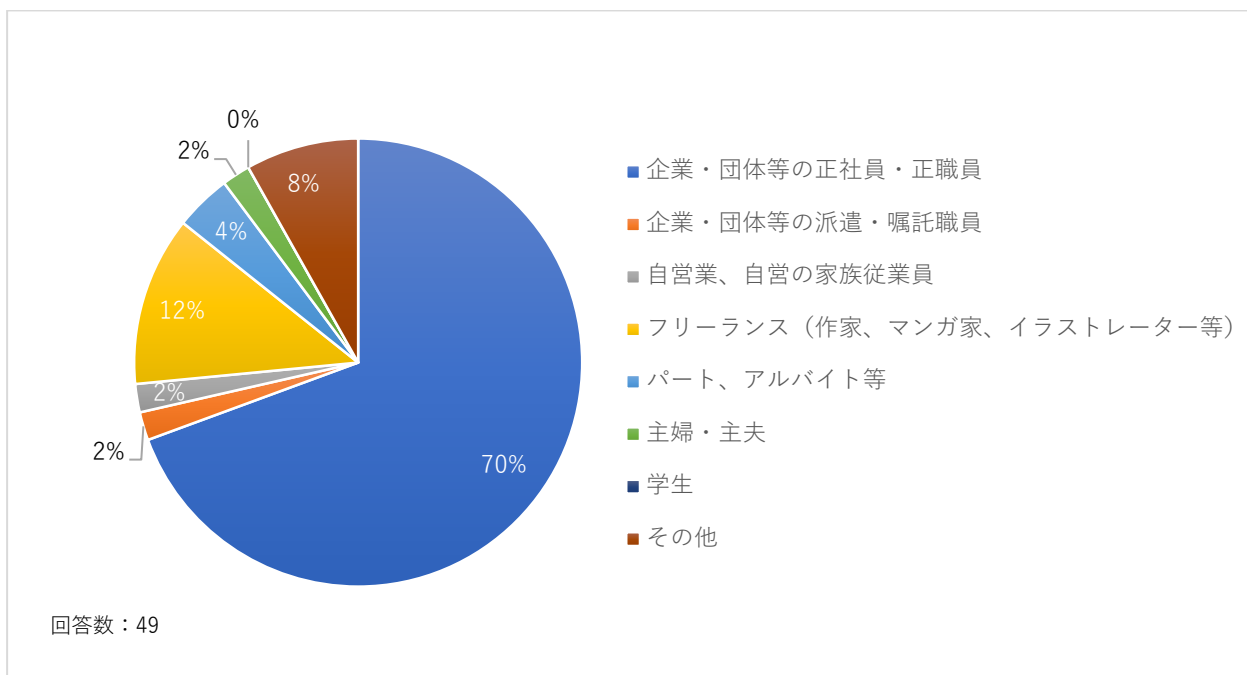
- 1) 大変満足している
- 2) 概ね満足している

- 3) どちらとも言えない
- 4) あまり満足していない
- 5) 全く満足していない

10. 本学の専門教育・研究に対するご意見、ご希望等がありましたら自由に記述してください。

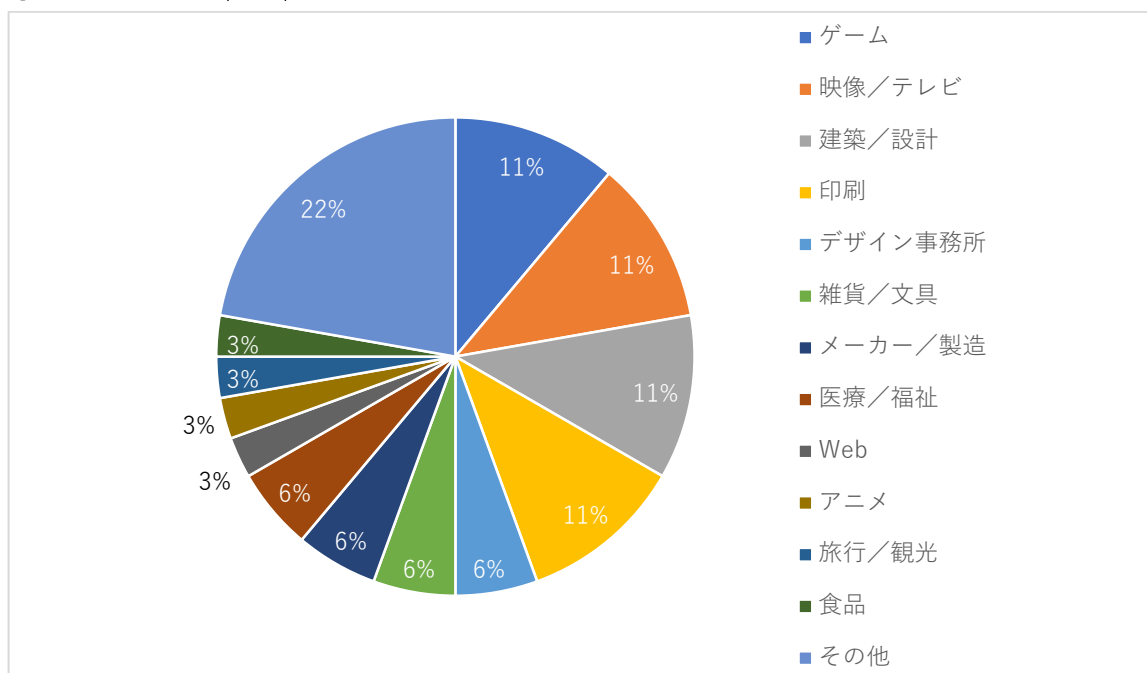
【回答のまとめ】

1. 現在の状況について

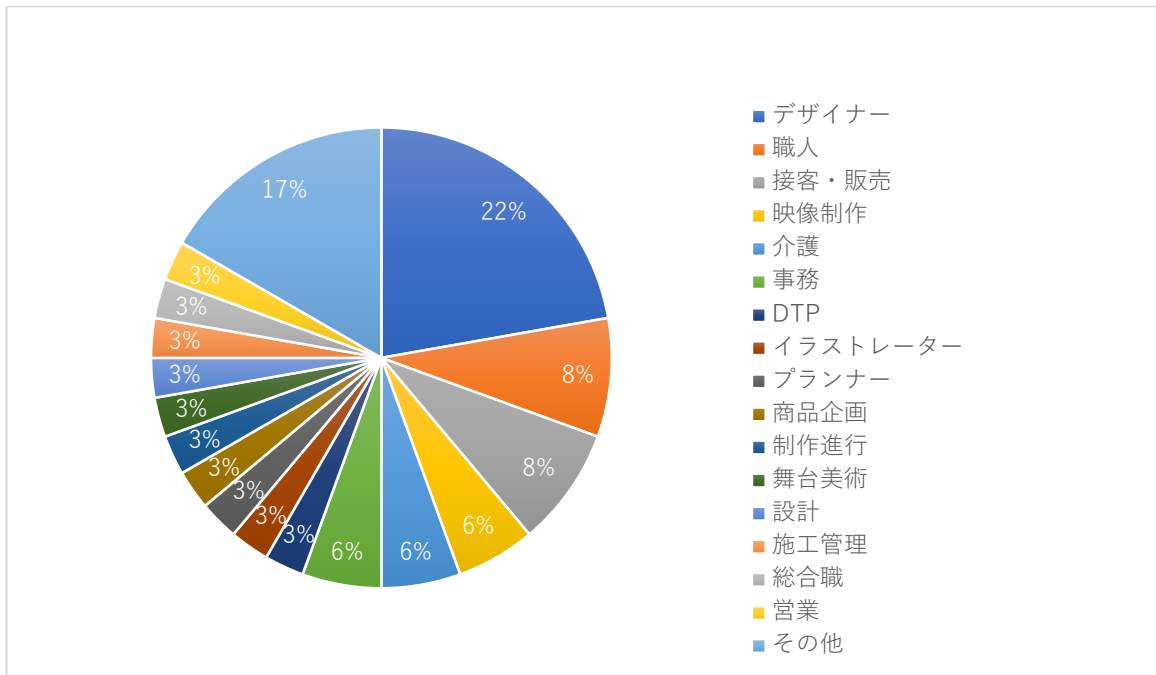


※1. で1) 2) 3) と回答した人のみ以下の質問に回答

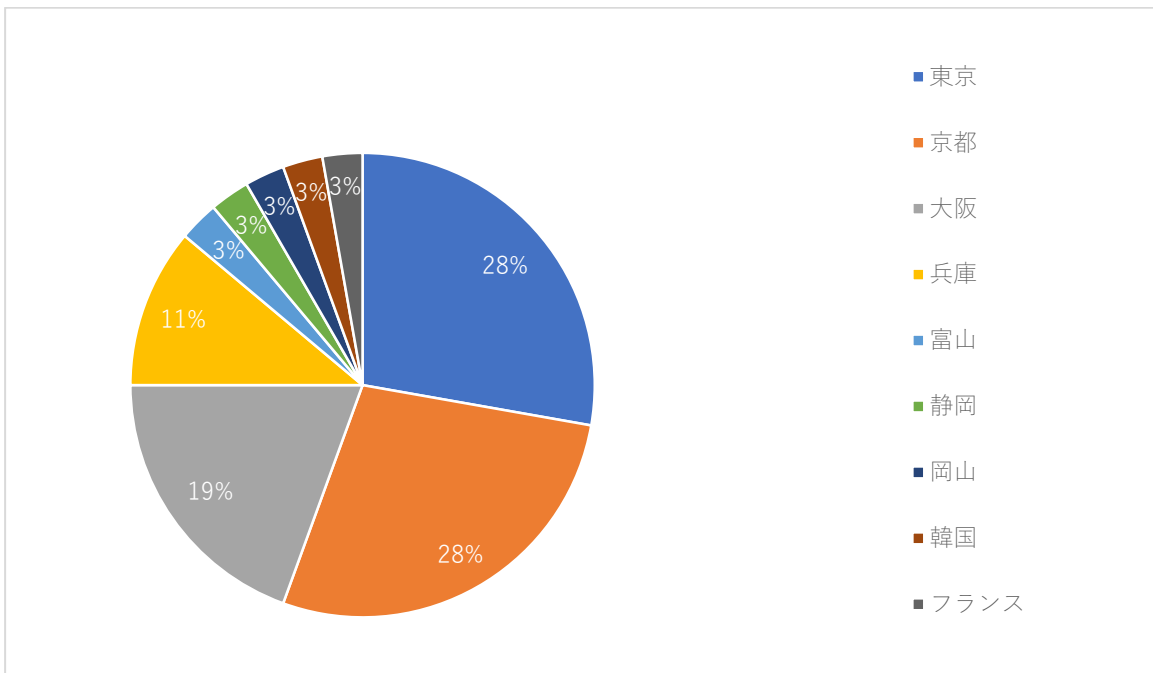
①主な事業内容（業界）



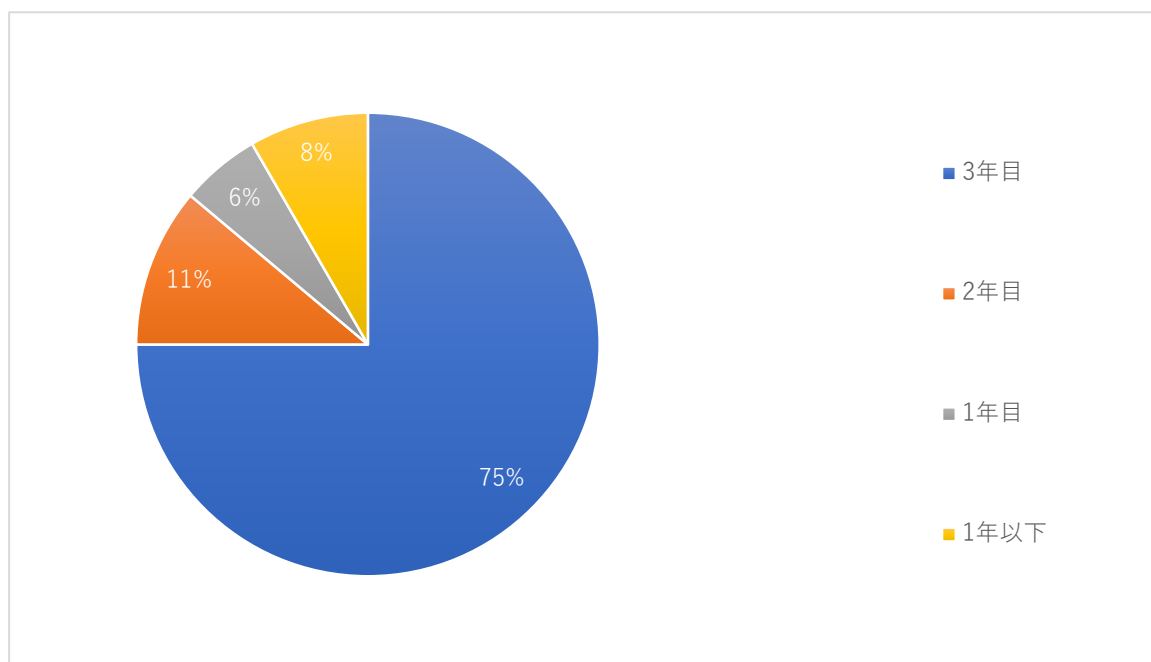
②主な職種



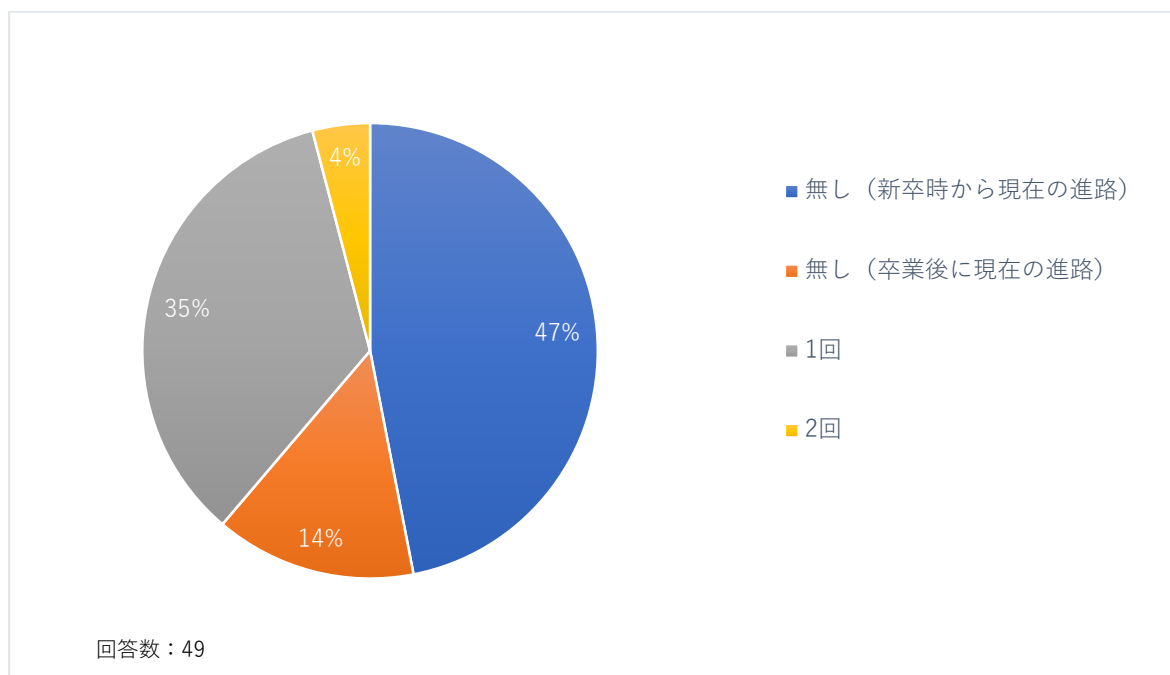
③勤務地



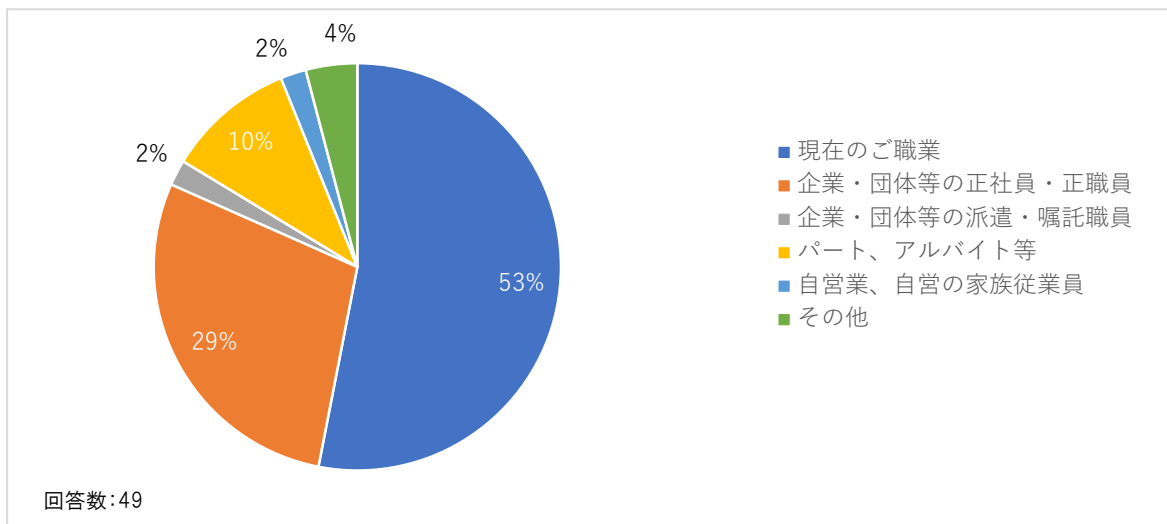
④勤続年数



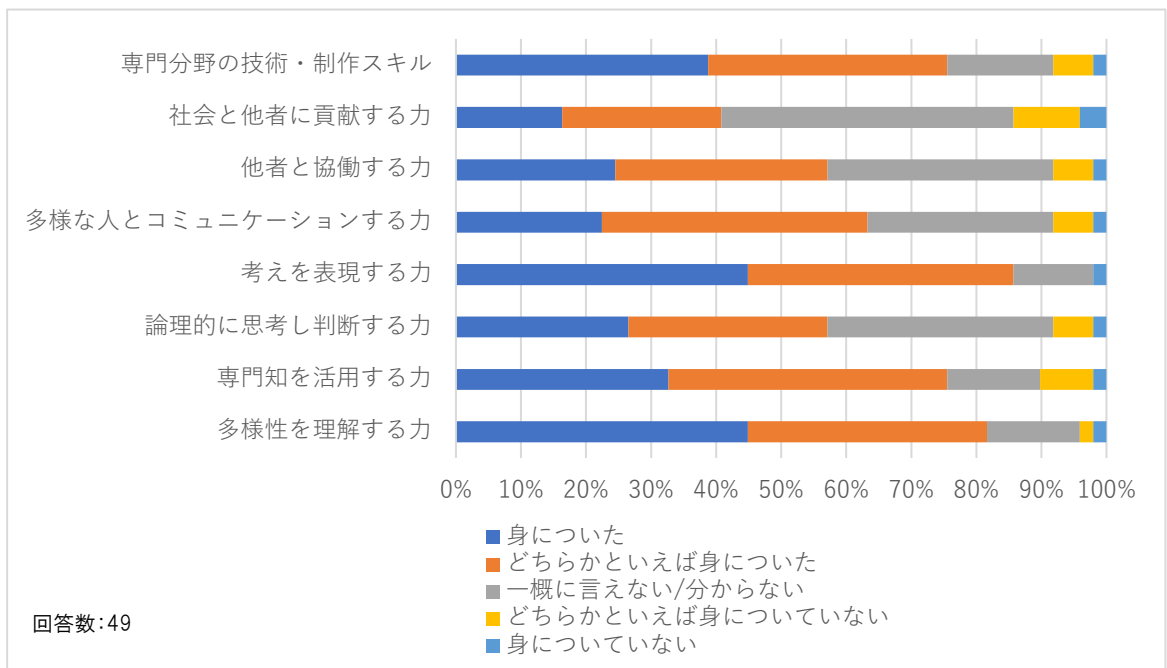
2. 転職経験



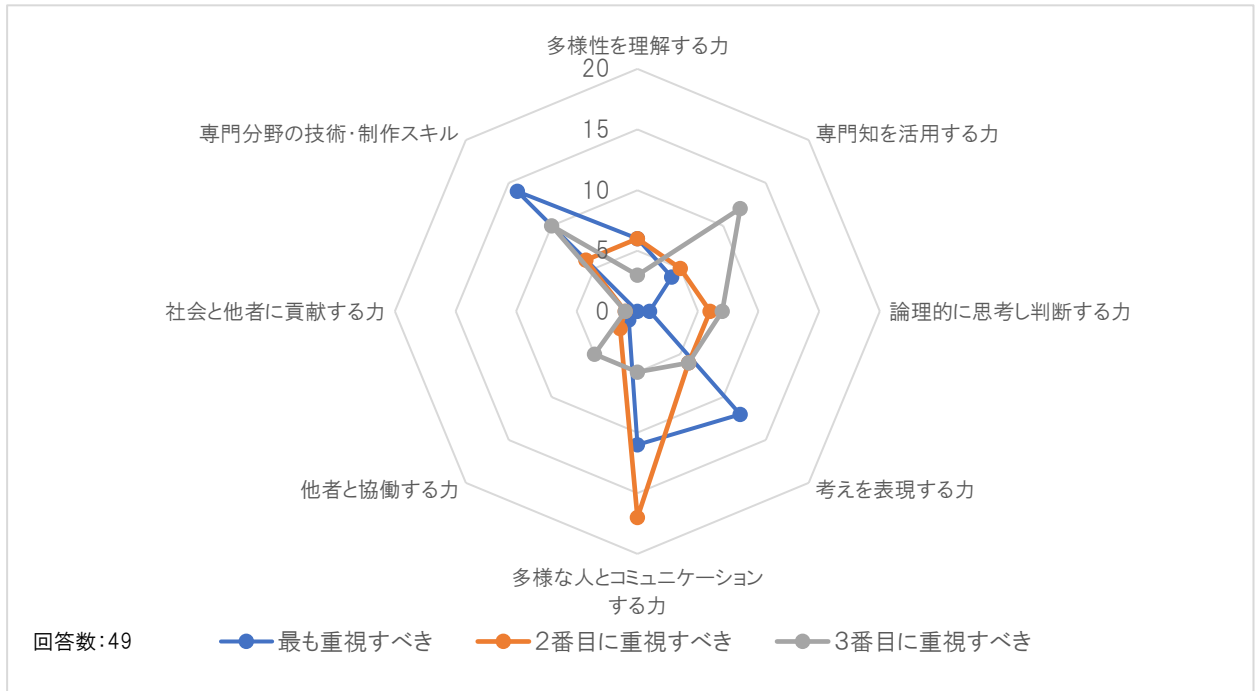
3. 本学卒業後の進路



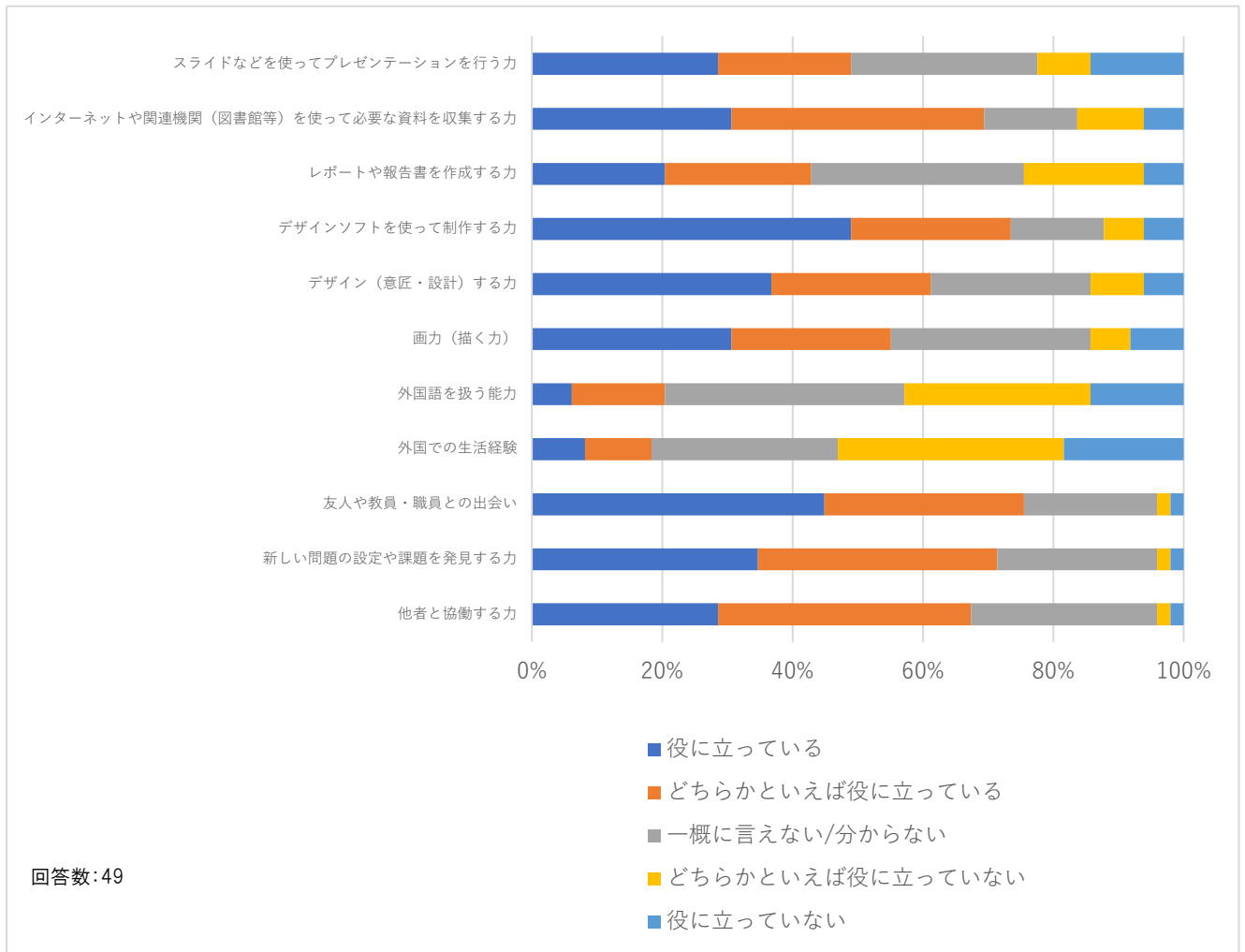
4. 以下の項目について、京都精華大学在学中にどの程度、身に付けたと思いますか。



5. 今後、京都精華大学の教育において、より重点すべきと思われる項目を上位より3つお選びください。



6. 以下の項目について、京都精華大学での授業や経験はどの程度、役に立っているものがありますか



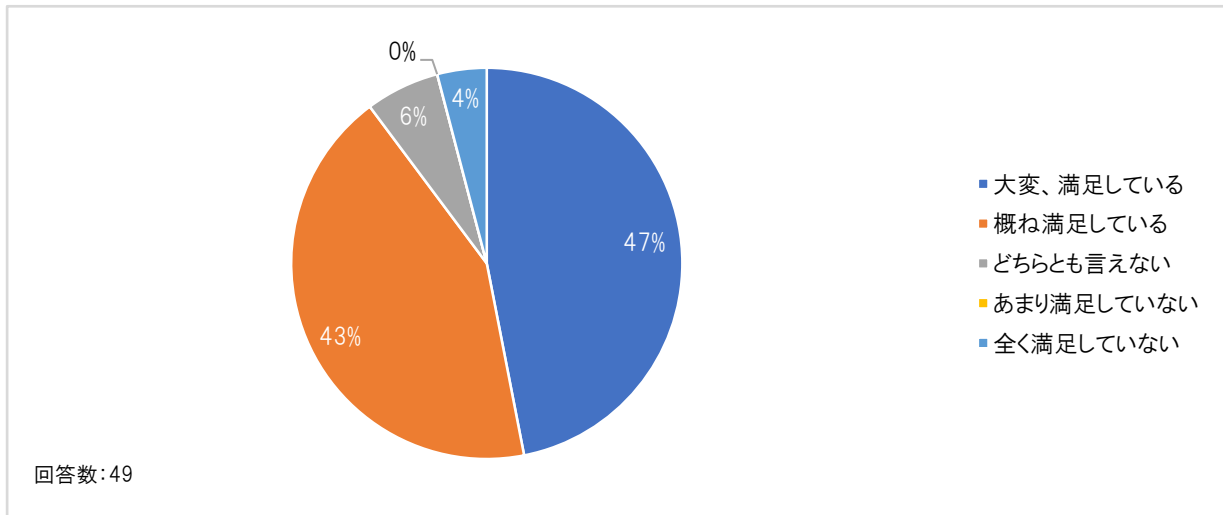
7. 上記の経験等で仕事で非常に役立っている場合は具体的な例を記述してください。

- ・ 作品制作後の講評の際、課題に対してどういったアプローチをしてどのような意図で作品を制作したかの発表はデザイン・制作職に就く上で実業務でも通用する部分が多いかと思います。特に外部講師の方に作品を見てもらえる機会は貴重でした。
- ・ ポップを作ったり、スライドを作ったり、何かデザインするときに、大学で学んだイラレの使い方などが、応用できます！
- ・ 現在、企画営業の職に就いているのですが商品企画の際に、学生時代に学んだ情報収集能力、関係構築能力、プレゼン力等が非常に役立っています。
- ・ 学生の時に自分がチームを率いていたことから、基本誰とでも交流できるようになったこと
- ・ 業務で Adobe のソフトを使うので勉強していて良かったです。
- ・ 多様な人材がいるキャンパスで理解し合える友人ができ、仕事の相談などができる関係が継続している
- ・ 画力をつけるデッサン、表現力を高めるイラスト作成・発表課題
- ・ 合評などで培ったプレゼン能力やコミュニケーション能力
- ・ イラレの技術と、マンガ学部で学んだ画面構成力は、グラフィックデザインにおいて非常に役立っております。
- ・ 絵コンテ制作
- ・ 連載作家さんの背景アシスタントや、同人誌作家さんの作画アシスタントで、大学で教わった技術や知識を活かしています。
- ・ マンガ学部で学んだ画面構成力は、デザインの場において非常に役に立っています
- ・ 卒業論文作成

8. 大学で履修した授業・演習・実習で現在も役立っている科目がありましたら記述してください。

- ・ CG 演習
- ・ パソコン関係全て
- ・ コミュニケーションの授業
- ・ 造形心理学
- ・ イラレ、フォトショの使い方。自分の考えや気持ちを伝えること。(作品の発表などで力がついたと思います)
- ・ 日本画模写、表具演習
- ・ 文化人類学
- ・ 文化人類学(自身、また社会の中の差別・偏見を理論的に客観視できた)
- ・ 自分がいたストーリーマンガコースのアナログ・デジタルでの漫画作成の授業が 1 番役に立っています。
- ・ クリエイティブの現場
- ・ デジクリのゲーム制作をする授業
- ・ マンガミュージアムの企画立案
- ・ 卒業制作
- ・ 歴史・近現代史

9. 本学を卒業して満足していますか



10. 本学の専門教育・研究に対するご意見、ご希望等がありましたら自由に記述してください。(抜粋)

- ・ マンガ学部を卒業し、現在はグラフィックデザインやイラストを制作していますが、この学部で学べて良かったと思っております。完璧に多様性を尊重することは出来なくても、そこを目指そうとする素晴らしい大学であり続けてほしいと願っております。マイノリティな属性をたくさん持っている私は、この大学に救われました。
- ・ 他学部の授業のうち、実習や制作など専門スキルが必要になるものを除いた講義系の授業を積極的に受けられるような環境を整えて、他の分野の知識も学べるようにして様々な分野の視点から物事を考えていけるようになればいいなと思います。自分の時は受けれる他学部の科目が少なかったのです。
- ・ 情報館が大好きで、コロナの影響で卒業生が入れなくなってしまったので開館を心待ちにしています。
- ・ 精華大学を卒業できて本当によかったです！