

IR報告書（2023年度卒業時アンケート）に対する所見について

横浜美術大学では「美術・デザインの専門的な表現技術の修得」「美術・デザインの理論的な知識の修得」「社会性と幅広い教養の修得」を教育目標に掲げています。他大学にはない独自のカリキュラムによって、美術・芸術の興味を関心に引き上げ、基礎技術を学びながら専門性を追求するカリキュラムを実践しています。一学部一学科の強みを活かし、自らの意思により2年次より専門分野に分かれるカリキュラムとなっています。学生自らが学ぶ主体を自覚し、好奇心を高めながら技術を磨く為に、マインドセットやグループワーク、ディスカッション、教員との双方向的なやり取りが欠かせません。本学の少人数の教育体制に於いて、教職員が細やかな対応をすることによって、アセスメントポリシーを履行しています。トキワ松学園の附属高校でも「探求」という授業が社会的にも評価をされており、学園全体が自発性を重んじ主体的に学修に目覚め探究心を追求することで様々な問題解決をする人材育成を目指しております。

学修効果を可視化することで、学生個人の能力を数値化し、さらには大学の傾向や補強すべき点、大学が目指す未来像への指針にもなります。ディプロマサプリメントの運用は、本人のみならず、保護者や卒業生、引いては業界関係者、就職活動、社会貢献の導きとも繋がります。

ここでは2023年度の卒業時アンケートをもとに、本学の実情を数値化し、修学度、身につく力を可視化することで横浜美術大学の現在の状況を報告し、将来への検討材料を検出するものとします。

2023年度卒業時アンケートでは、対象者163名の内、回答数158名の96.9%の回収率であった。実技系大学なので「授業や制作に熱心に取り組んだ」（4.4）では高いポイントとなり

「学内の行事やイベントは充実していた」（3.4）では、少し消極的な結果が出た。今回の卒業生は3年間コロナ禍での学生生活を余儀なくされ、専門分野を越えた全学的なイベントや、部活やサークル活動など、なかなか広がりや盛り上がりへに欠け、先輩からの啓蒙活動もなされず、消極的な結果となったものと推察される。

全体としては4.0ポイント以上を獲得している項目は6つあり、コロナ禍を終え学習意欲の向上、学習環境が戻りつつあることが認められた。

身につく力に関する主観的評価に関しては、2.6～3.1の水準でバラツキが見られるが、一部の専攻で“自己肯定感”や“自発性・主体性”“自己解決力”が高くない場合があると考えられる。客観的評価の方は概ね2.8～2.9の水準である。主観的評価では表現力・探究力の数値が高く、上記で述べた通りの効果が認められる。ただし、キャリア形成力は主観的評価でも弱く、本学が今後注視していく部分であると感じている。2022年の経団連の大卒生に期待する資質では、「主体性」「リーダーシップ」「協調性」などが上位に上がっている、また期待する能力は、「課題設定・解決能力」80%、「論理的思考力」72%、「創造力」43%であるが、本学での水準では基準値レベル以上の水準であることが確認でき、社会で求められる能力の修得はできていると認識している。

満足度に対する設問に関し「本学で学んだことに満足である」について4.2（昨年度3.9）を獲得していることから、コロナ禍を経て本学らしい教育環境にあることが認められた。従って、2023年度の卒業生に関し、ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与方針）において定める本学の14の身につく力は、相応の水準で修得したものと評価できる。

以上



# IR報告書

## －2023年度卒業時アンケート－

# 目次

1. 卒業時アンケート
  - 1-1. 卒業時アンケート設問項目
  - 1-2. 卒業時アンケート回答数
2. 4年生全体
  - 2-1. アンケート結果 専攻別・全体平均（学習意欲・学習環境）
  - 2-2. アンケート結果 昨年度比較（学習意欲・学習環境）
  - 2-3. アンケート結果 主観的評価（DP1～DP3）
  - 2-4. アンケート結果 客観的評価（DP1～DP3）
  - 2-5. アンケート結果 主観的評価⇔客観的評価（DP1～DP3）
  - 2-6. アンケート結果 専攻別・全体の平均（達成度・満足度）
  - 2-7. アンケート結果 コメント（達成度・満足度）
3. 専攻別分析
  - 3-1. アンケート結果 絵画専攻（DP1～DP3）
  - 3-2. アンケート結果 彫刻専攻（DP1～DP3）
  - 3-3. アンケート結果 クラフト専攻（DP1～DP3）
  - 3-4. アンケート結果 プロダクトデザイン専攻（DP1～DP3）
  - 3-5. アンケート結果 テキスタイルデザイン専攻（DP1～DP3）
  - 3-6. アンケート結果 VCD専攻（DP1～DP3）
  - 3-7. アンケート結果 映像メディア専攻（DP1～DP3）
  - 3-8. アンケート結果 写真専攻（DP1～DP3）
  - 3-9. アンケート結果 アニメーション専攻（DP1～DP3）
  - 3-10. アンケート結果 イラストレーション専攻（DP1～DP3）
  - 3-11. アンケート結果 絵本専攻（DP1～DP3）
  - 3-12. アンケート結果 修復保存専攻（DP1～DP3）
4. 分析結果まとめ
  - 4-1. 分析結果まとめ（総括）および（個別）
5. Appendix



# 1. アンケート項目

# 1 - 1.卒業時アンケート設問項目

## ■アンケート設問項目

No	分類	アンケート項目	
1	学習意欲	授業や制作に熱心に取り組んだ。	
2		授業以外の本学での学生生活は充実していた。	
3		開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	
4		開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	
5		授業における教員の指導・助言は適切だった。	
6		講義室の施設・設備は整っていた。	
7		・実習室の施設・設備は整っていた。	
8		学習環境	図書館は充実していた。
9		自習（自主制作）の環境が整っていた。	
10		施設の使用時間は充分だった。	
11		履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の 対応は適切だった。	
12		就職に対する支援は充実していた。	
13		学内の行事やイベントは充実していた。	
1	DP1	「表現力」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
2		「創造力」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
3		「洞察力」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
4		「情報収集能力」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
5		「探究力」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
6		「プレゼンテーション能力」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
7		「デジタルスキル」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
1	DP2	「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
2		「美術・デザインに関する技法の知識」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
1	DP3	「コミュニケーション能力」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
2		「論理的思考力」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
3		「問題解決力／主体性」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
4		「キャリア形成力」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
5		「倫理観／社会的責任」はどのくらい身に付きましたか。（別紙1をご参照ください。）	
1	達成満足	社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	
2		その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	
3		・本学で学んだことに満足である。	
4		学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	
5		氏名（無記名でも構いません。）	

4年生（卒業制作履修者）に対し、左記の通りアンケートを行った

### <アンケート形式>

- ・ 選択
- ・ 自由記述

### <アンケート分類>

- ・ 学習意欲／学習環境 13問
- ・ DP1～DP3 14問
- ・ 達成度／満足度 5問 合計32問

### ■次頁以降の補足事項について

- ・ DP1～DP3  
→レベル4 評価
- ・ 学習意欲・学習環境、達成・満足  
→レベル5 評価
- ・ 主観的評価  
→学生自身がアンケート回答した結果
- ・ 客観的評価  
→教諭自身が各科目を個人別に評価したもの  
に対して14の身につく力の総得点（満点、得点）をレベル4段階に変換した結果

## 1 - 2.卒業時アンケート回答数

### ■アンケート実施日

アンケートは、卒業制作講評会前に実施

分析対象者：4年次生（卒業制作履修者のうち実際に卒業した者）

実施日：2024年1月15日（月）～2月19日（月）

専攻	対象者※	回答数	回答率
絵画	19	19	100%
彫刻	5	5	100%
クラフト	12	12	100%
プロダクトデザイン	11	11	100%
テキスタイルデザイン	6	6	100%
ビジュアルコミュニケーションデザイン	38	38	100%
映像メディアデザイン	15	15	100%
写真	5	5	100%
アニメーション	8	8	100%
イラストレーション	23	21	91.3%
絵本	14	11	78.6%
修復保存	7	7	100%
<b>合計</b>	<b>163</b>	<b>158</b>	<b>96.9%</b>



## 2. 4年生全体

## 2-1. アンケート結果 専攻別・全体平均（学習意欲・学習環境）

### ■設問1～13：専攻別・全体平均

専攻	全体 人数	回答 者	回答率	1 授業 や制作に 熱心に取 り組んだ。	2 授業 以外の本 学での学 生生活は 充実して いた。	3 開設 授業科目 （授業カ リキュラ ム）の種 類や数は 充実して いた。	4 開設 授業科目 （授業カ リキュラ ム）の内 容は充実 していた。	5 授業 における 教員の指 導・助言 は適切 だった。	6 講義 室の施 設・設備 は整って いた。	7 実習 室の施 設・設備 は整って いた。	8 図書 館は充実 していた。	9 自習 （自主制 作）の環 境が整っ ていた。	10 施設 の使用時 間は充分 だった。	11 履修 指導や相 談事等 について の事務職 員（保健 室含む） の対応は 適切だっ た。	12 就職 に対する 支援は充 実してい た。	13 学内 の行事や イベント は充実し ていた。
絵画	19	19	100%	4.4	4.1	4.1	4.1	4.4	3.6	3.4	4.1	3.8	3.6	4.1	3.4	3.5
彫刻	5	5	100%	4.4	4.4	4.4	4.2	4.8	4.4	4.2	4.4	4.2	3.4	4.0	4.0	3.8
クラフト	12	12	100%	4.8	4.3	4.3	4.2	4.2	4.3	4.1	4.2	4.1	3.3	4.2	3.8	3.1
プロダクト	11	11	100%	4.0	2.8	3.5	3.5	3.7	3.3	2.6	3.6	3.4	3.2	3.7	2.6	2.9
テキスタイル	6	6	100%	4.5	4.3	4.5	4.5	4.2	4.2	4.2	4.5	4.5	4.2	4.5	4.3	4.3
VCD	38	38	100%	4.5	4.1	4.2	4.2	4.3	3.7	3.6	4.3	3.8	3.9	4.1	4.0	3.3
映像メディア	15	15	100%	4.3	3.7	3.8	3.7	4.1	3.2	3.5	3.8	3.7	3.7	3.5	3.4	3.3
写真	5	5	100%	4.2	4.4	4.0	4.0	4.4	4.4	4.6	4.2	4.6	4.8	4.4	4.2	3.8
アニメーション	8	8	100%	4.3	3.6	3.9	4.0	4.4	3.8	3.9	4.0	3.9	3.4	4.3	4.0	3.3
イラスト	23	21	91.3%	4.2	3.9	4.1	4.2	4.2	4.0	3.9	4.0	4.3	3.9	4.2	4.0	3.6
絵本	14	11	78.6%	4.5	3.6	3.6	3.5	3.9	3.3	3.2	4.1	3.5	3.4	3.9	2.9	2.8
修復保存	7	7	100%	4.1	2.9	4.6	4.4	4.4	4.0	3.9	4.4	3.7	4.1	3.3	3.3	3.3
全体	163	158	96.9%	4.4	3.9	4.1	4.0	4.2	3.7	3.7	4.1	3.9	3.7	4.0	3.7	3.4

## 2-2. アンケート結果 昨年度比較（学習意欲・学習環境）

### ■設問1～13：4年生全体昨年度比較

	1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	2 授業以外の本学の学生生活は充実していた。	3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	6 講義室の施設・設備は整っていた。	7 実習室の施設・設備は整っていた。	8 図書館は充実していた。	9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	10 施設の使用時間は充分だった。	11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	12 就職に対する支援は充実していた。	13 学内の行事やイベントは充実していた。
一昨年度（2021年度）	4.2	3.7	3.8	3.9	4.0	3.4	3.3	3.7	3.3	3.0	3.6	3.3	3.0
昨年度（2022年度）	4.2	3.5	3.9	3.9	4.0	3.6	3.5	4.0	3.4	3.2	3.8	3.5	3.0
本年度（2023年度）	4.4	3.9	4.1	4.0	4.2	3.7	3.7	4.1	3.9	3.7	4.0	3.7	3.4
差異(昨年比)	+0.2	+0.4	+0.2	+0.1	+0.2	+0.1	+0.2	+0.1	+0.5	+0.5	+0.2	+0.2	+0.4

### ■設問1～13：考察

- 本設問の基準値を3.0と置いた場合、すべての項目（13項目中13項目）が基準値より上回る結果となった。  
特に、4.0以上を獲得しているのは6項目あり、学習意欲の向上、学習環境が充実していたことが認められる結果となった。  
小規模大学の特性を活かして、学生一人ひとりに直接的支援を展開し、学生の意欲を引き出した結果が表れているものと思われる。  
引き続き、個々の学生の状態を把握し、目標達成への助言、修学支援を実施し続ける施策を継続的に取り組んでいきたい。
- また、すべての項目（13項目中13項目）が昨年度よりも上回る結果となった。昨年度まではコロナ禍の中、学生生活の一部が制限されていた影響もあり、低評価であった側面はあるものの、今年度はほぼすべての項目が3.0台後半の水準を記録し、大きく改善した。  
コロナで途絶えていた教職員、学生間の交流機会が増加したことが一因と考えられる。  
なお、設問13「学内の行事やイベントは充実していた」については、3.4の水準となったが、より満足度の高い行事等を検討する余地はあるものと思われる。

## 2-3. アンケート結果 主観的評価 (DP1~DP3)

### ■設問1~14：専攻別・全体の平均 ★主観的評価

専攻	全体 人数	回答者	回答率	1 表現力	2 創造力	3 洞察力	4 情報取 集能力	5 探究力	6 プレゼ ンテー ション 能力	7 デジタ ルスキ ル	8 美術・ デザイ ンに関 する理 論・歴 史の知 識	9 美術・ デザイ ンに関 する技 法の知 識	10 コミュ ニケー ション 能力	11 論理的 思考力	12 問題解 決力/ 主体性	13 キャリ ア形成 力	14 倫理観 /社会 的責任
絵画	19	19	100%	3.1	3.1	3.1	2.9	3.3	3.1	2.6	2.7	2.9	3.1	2.8	2.9	2.6	3.1
彫刻	5	5	100%	3.0	2.8	2.2	2.4	3.0	2.4	1.8	1.8	2.0	2.4	2.0	2.4	2.0	2.6
クラフト	12	12	100%	2.9	2.8	2.8	3.0	2.8	2.7	2.3	2.5	2.7	2.7	2.7	2.8	2.6	2.6
プロダクト	11	11	100%	3.0	3.1	3.3	3.2	3.1	2.7	2.6	2.5	2.9	2.5	2.9	2.7	2.6	3.3
テキスタイル	6	6	100%	3.3	3.2	3.2	3.2	3.2	2.8	3.0	3.2	3.2	3.2	3.2	3.2	3.2	3.2
VCD	38	38	100%	3.1	3.1	3.0	3.1	3.2	2.7	3.2	2.9	3.1	2.9	2.9	2.9	2.9	3.0
映像メディア	15	15	100%	2.8	2.9	2.8	2.9	3.1	2.6	2.9	2.5	2.5	2.8	2.7	2.9	2.5	2.6
写真	5	5	100%	3.2	2.8	2.8	3.0	3.2	3.2	3.2	2.8	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
アニメーション	8	8	100%	3.3	3.1	3.0	3.4	3.0	3.1	3.0	2.8	3.1	2.9	2.9	2.6	2.8	3.4
イラスト	23	21	91.3%	3.1	3.0	3.0	2.7	2.8	2.4	2.5	2.7	2.7	2.6	2.6	2.9	2.3	2.8
絵本	14	11	78.6%	3.2	3.3	2.8	3.1	3.1	2.5	2.7	2.5	2.5	3.0	2.7	2.5	2.5	2.7
修復保存	7	7	100%	2.7	2.3	3.0	3.0	3.1	2.7	2.9	3.0	3.0	2.7	3.0	2.6	2.4	3.1
全体	163	158	96.9%	3.1	3.0	2.9	3.0	3.1	2.7	2.8	2.7	2.8	2.8	2.8	2.8	2.6	2.9

## 2-4. アンケート結果 客観的評価 (DP1~DP3)

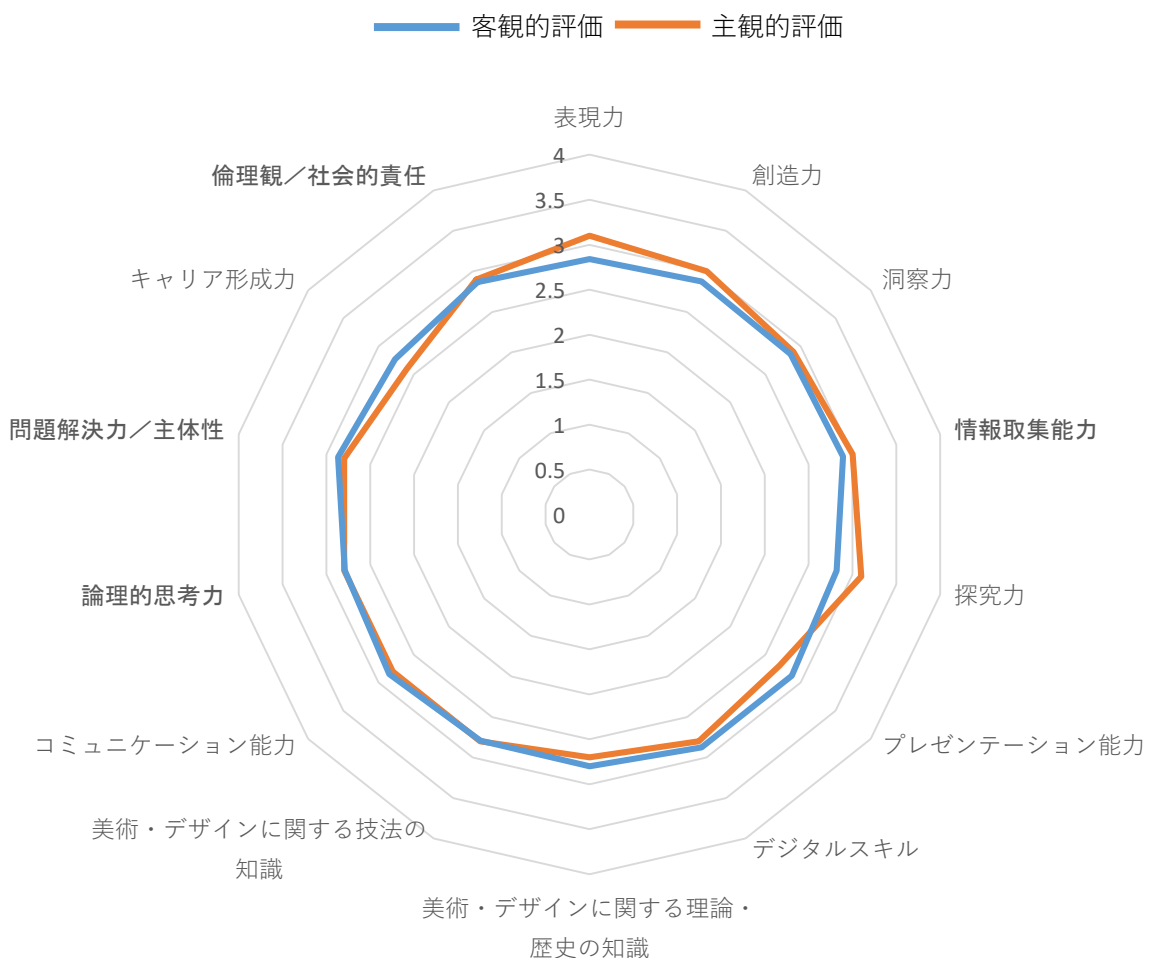
### ■設問1~14：専攻別・全体の平均 ★客観的評価

	1 表現力	2 創造力	3 洞察力	4 情報収集 能力	5 探究力	6 プレゼン テーショ ン能力	7 デジタル スキル	8 美術・デ ザインに 関する理 論・歴史 の知識	9 美術・デ ザインに 関する技 法の知識	10 コミュニ ケーショ ン能力	11 論理的思 考力	12 問題解決 力／主体 性	13 キャリア 形成力	14 倫理観／ 社会的責 任
絵画	2.9	3.0	2.9	3.2	2.8	3.0	2.9	2.8	3.0	2.8	2.8	3.0	2.8	2.8
彫刻	3.0	3.1	3.2	3.2	3.1	2.9	3.1	2.7	2.6	2.7	2.7	2.7	2.3	2.7
クラフト	2.9	2.8	2.9	2.8	2.8	2.9	3.0	3.0	2.8	3.0	3.0	2.9	3.0	3.0
プロダクト	2.7	2.7	2.7	2.8	2.7	2.8	2.7	2.6	2.7	2.8	2.7	2.8	2.8	2.9
テキスタイル	2.9	3.0	3.0	3.1	3.0	3.0	2.8	2.7	2.9	2.9	2.8	3.0	2.6	2.8
VCD	2.6	2.7	2.7	2.6	2.6	2.7	2.7	2.8	2.7	2.7	2.7	2.8	2.8	2.8
映像メディア	2.8	2.8	2.7	2.9	2.8	2.7	2.7	2.6	2.7	2.8	2.7	2.8	2.6	2.7
写真	2.6	2.6	2.6	2.7	2.5	2.7	2.7	2.6	2.5	2.6	2.4	2.5	2.5	2.3
アニメーション	3.0	3.0	3.0	3.0	2.9	3.0	3.0	3.0	3.0	3.2	3.0	3.2	3.2	3.4
イラスト	2.8	2.8	2.8	2.7	2.7	2.7	2.8	2.8	2.8	2.9	2.8	2.8	2.8	3.0
絵本	2.9	2.9	2.9	2.9	2.9	2.9	3.0	3.0	2.9	2.9	2.9	2.9	2.9	3.0
修復保存	3.0	3.1	2.9	2.8	3.0	3.2	3.1	3.0	2.9	2.9	3.0	3.0	2.9	3.0
全体	2.8	2.9	2.9	2.9	2.8	2.9	2.9	2.8	2.8	2.9	2.8	2.9	2.8	2.9

## ■設問1~14：4年生全体の平均 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

身につく力（4年生全体）



## ■考察

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、ほぼ全項目が基準値を上回る結果となっている。
- ・主観的評価では、「表現力」「探究力」は3.1と強く、「キャリア形成力」は2.6と弱い。それ以外は2.7~3.0水準に位置している。

客観的評価は2.8~2.9の水準である。主観的評価と客観的評価の差異の最大は0.3であり、評価上の大きな差異は認められず、ほぼマッチングしている状況となった。

以上のことから、2023年度卒業生は、卒業認定・学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）で定める横浜美術大学で身につく力14について、相応の水準で修得したものと評価できる。

- ・2022年1月に経団連が発表した大卒者に特に期待する資質は「主体性」84%、「チームワーク・リーダーシップ・協調性」77%、「実行力」48%、「学び続ける力」36%、また、特に期待する能力は「課題設定・解決能力」80%、「論理的思考力」72%、「創造力」43%などが上位を占める。これら上位を占める能力に関し、基準値レベル以上の水準である事から、社会で求められる能力の修得ができたものと評価できる。

## 2-6. アンケート結果 専攻別・全体の平均（達成度・満足度）

### ■設問14～17：専攻別・全体の平均

専攻	全体 人数	回答者	回答率	14 社会に貢献する意欲や 能力を獲得できた。	15 その他、何か達成でき たと感じたことがあれ ば記述してください。	16 本学で学んだことに満 足である。	17 学生時代に特に印象に 残ったことや、本学に 対するご意見がありま したら記述してくださ い。
絵画	19	19	100%	3.7	自由 記述 ※次頁参照	4.2	自由 記述 ※次頁参照
彫刻	5	5	100%	3.8		4.4	
クラフト	12	12	100%	3.6		3.8	
プロダクト	11	11	100%	3.8		3.7	
テキスタイル	6	6	100%	4.0		4.2	
VCD	38	38	100%	3.9		4.3	
映像メディア	15	15	100%	3.3		3.9	
写真	5	5	100%	3.6		4.4	
アニメーション	8	8	100%	3.1		4.4	
イラスト	23	21	91.3%	3.5		4.2	
絵本	14	11	78.6%	3.3		3.8	
修復保存	7	7	100%	3.6		4.4	
全体	163	158	96.9%	3.6		—	

## 2-7. アンケート結果 コメント（達成度・満足度）

### ■15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください

※コメント全て原文

専攻	対象者数	コメント数	コメント 記述率	コメント（原文）
絵画	19	7	37%	上手い下手では表せない美術表現を学ぶことが出来た。教職では、人に教える責任やそのやりがいを改めて感じることが出来た。 人付き合い沢山ができた 頑張れば資格・免許を得られる 逃げずに挑戦する姿勢がやや身についた。 多くの作品を知ることで多様な物事を柔軟に受け止めることができるようになった 文化祭や公募展など、自分から参加することができた。 入学前は油絵の具を扱ったことすらなかったが、3年生前期の段階で、苦手意識が消えていた。ある程度のサイズのある作品を予定通りに仕上げる能力も付いたと思う。
彫刻	5	1	20%	達成できたと思った事は期限に間に合わせる事が出来たなと思いました。
プロダクト	11	1	9%	計画性
VCD	38	2	5%	対処が必要な際、周りに頼るばかりでなく、自ら問題解決を試み、行動することができた。 考える上で簡単なことは少なかったため、自分のできることの幅が広がった気がするということ、自分の可能性を突き詰めることに達成感を感じた
アニメーション	8	1	13%	入学前に手に入れたいと思っていた技術は手に入れることができた
イラスト	21	4	19%	自分自身のことがさらに理解できた。 自分の個性を見つけることができました。 自分が創作活動をする理由や動機を明確に知ることができた。 自分の視野の広さ
絵本	11	3	27%	私は人の心を動かすような作品に向けて取り組んだことを達成できたかと思いました。 自分のやりたいことを見つけられた。 自分何かを解決する能力が格段に上がりました
修復保存	7	1	14%	授業を通じて、自分の知りたいことについて満足いくまで探求できたと感じた。

## 2-7. アンケート結果（達成度・満足度）

### ■17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。（1/2） ※コメント全て原文（一人による複数件コメントもあり）

専攻	対象者数	コメント数	コメント記述率	コメント（原文）
絵画	19	11	58%	<p>教員とすれ違った時挨拶する人が少ない。</p> <p>コロナ禍の中で本来あったであろう学生生活の半分程が歪な形になってしまったと長い間悔しい気持ちになっていたが、禍の中でも卒業まで進むためのサポートを大学側に懸命にさせていただいておかげで卒業へ向かうことができていると現在は感じているし、悔しいと思える程それなりに学生生活を楽しめたとも言える。ただやはり、1~3年生の間芸祭などのイベントが不開催、縮小開催になっていたために4年生で初めて賑やかな芸祭を楽しめたことが寂しい。仕方なかったとはいえ、これが1年からあったら…と考えざるを得ない。</p> <p>教職課程を通して友人が多くできた教職を取らなければ友人ができなかった</p> <p>図書館のスタッフさんや地球堂のスタッフさんにはいつもとても助けられました。ありがとうございます！</p> <p>授業以外における教授・助手の先生方との関わりが大きな財産になっていると感じます。大きな提出物や休暇課題などは他のコースとも少し足並みを揃えていただけると、不公平感がなく良いかなと思います。</p> <p>進級制作展や卒業制作など、学生同士で協力して展示したことが印象に残った。</p> <p>コロナ禍が始まった年の入学でしたが、他大学よりも早く登校できる機会があったことが印象的でした。リスクがありながらも、他の学生と交流できたことがありがたかったです。</p> <p>作品の講評を聞いたことは大きな財産です</p> <p>絵画棟にエレベーターは設置して欲しかったです。100号以上のキャンパスを上を運ぶのが本当にしんどかったです。なぜ絵画棟に無いのか疑問でした。コロナ禍で学内で授業を受けられないにもかかわらず、施設使用料を全額取られたことに納得できていません。全く使えていなかったもので、少しは返して欲しかったです。</p> <p>1年生の時はコロナ禍の真っ只中だった上に、現在と所属コースも違ったのでほぼ登校できず、正直あまり記憶がない。2年生からは登校できるようになり、絵画コースに入ったがとても充実していた。</p> <p>すごく良い雰囲気</p>
彫刻	5	2	40%	<p>コロナでイベントがなかった時期があるので、文化祭やサークル活動に参加できて楽しかったです。友達と一緒に学べたのがうれしかったです。</p> <p>3年次に絵画コースから転入して2年間、拙い所や不徳の致らない所もあったと思います。又、先生方、助手の皆様の手助けがあつての今回の作品が出来上がりました。本当にありがとうございました。</p>
クラフト	12	3	25%	<p>自分の作業機の裏から巨大なアシダカグモが出てきた同じ日に実習室にネズミが出た日が印象に残っています。恩師が増えました。""横浜の""家族が増えました。(笑)横浜美術大学で学べて本当に誇りに思います。この大学を選んで良かったです！</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・分野に捉われない表現を学べた事や新しい分野や技術についての提案やアドバイスを得られた事</li> <li>・新しいことへの探究や自分の新たに挑戦したい事を見つけられた事</li> <li>・他の人の作品を見たり批評し合うことで、自分の作品や制作の質向上やアイデアを生み出す為の視点を増やせた事</li> <li>・今までとは違い、自然体のままで4年間を過ごせた事</li> </ul>

## 2-7. アンケート結果（達成度・満足度）

### ■17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。（2/2）※コメント全て原文（一人による複数件コメントもあり）

専攻	対象者数	コメント数	コメント記述率	コメント（原文）
プロダクト	11	1	9%	サークルはとても楽しかったです。先生方もとてもよりそってくれ、充実した学校生活をおくれました。
テキスタイル	6	2	33%	作品制作に色んなチャレンジができ、先生との相談もできてよかったです。 とても良いです
VCD	38	7	18%	運動会がやりたかったです。 7号館2階PC室のプリンターをもっと増やした方がいい 学食が少なくて悲しかった。。。 モニターじゃなくてMacを新しくしてほしいです。 本学の学生生活で特に印象に残ったことは芸術祭です。普段の学生生活では課題に取り組むことに必死でしたが、初めて芸術祭に参加した時、様々な分野の作品を目にし、個性に溢れており大学ならではの魅力を感じました。 学園祭がとてもたのしかったです。 さんぎゅー
映像メディア	15	4	27%	自由な校風と先生と指導のおかげで、のびのびと育てて頂きました。 ボランティアでチェコセンターとの交流ができたことがとても印象に残っています。 1年間大学に行けてないのに設備費用費が高いと思いました。 映像の教授や助手さんが本当にサポートが厚くて大好きでした
写真	5	1	20%	人があたたかい
アニメーション	8	0	0%	—
イラスト	21	6	29%	同じ熱量で共に競争し合える友人がいるのはとてもいいことだと感じました。 図書館の蔵書をもう少し増やしてほしい 様々な人たちと交流して自分自身を高めることができた。技術というより精神的な意味で。 図書館に美術関連の本がたくさんあってよかった。大変助けられた。 波長の合う先生方に出会えて指導をしていただいたこと、そのような環境で学ぶことで自分の個性を見つけられたことなどがとても嬉しかったです。 3年次から自分の興味のある分野で懸命に取り組めたこと
絵本	11	5	45%	同級生の作品もそれぞれ個性的な作品があってとても印象に残りました。 友達と先生に恵まれました。 絵本と出会って自分の将来したいことを見つけることができた。 先生がたよりない 友達がいて本当に良かったと心から思える学生時代でした
修復保存	7	0	0%	—



## 3. 専攻別分析



# 絵画専攻

### 3-1. アンケート結果 絵画専攻 (DP1~DP3)

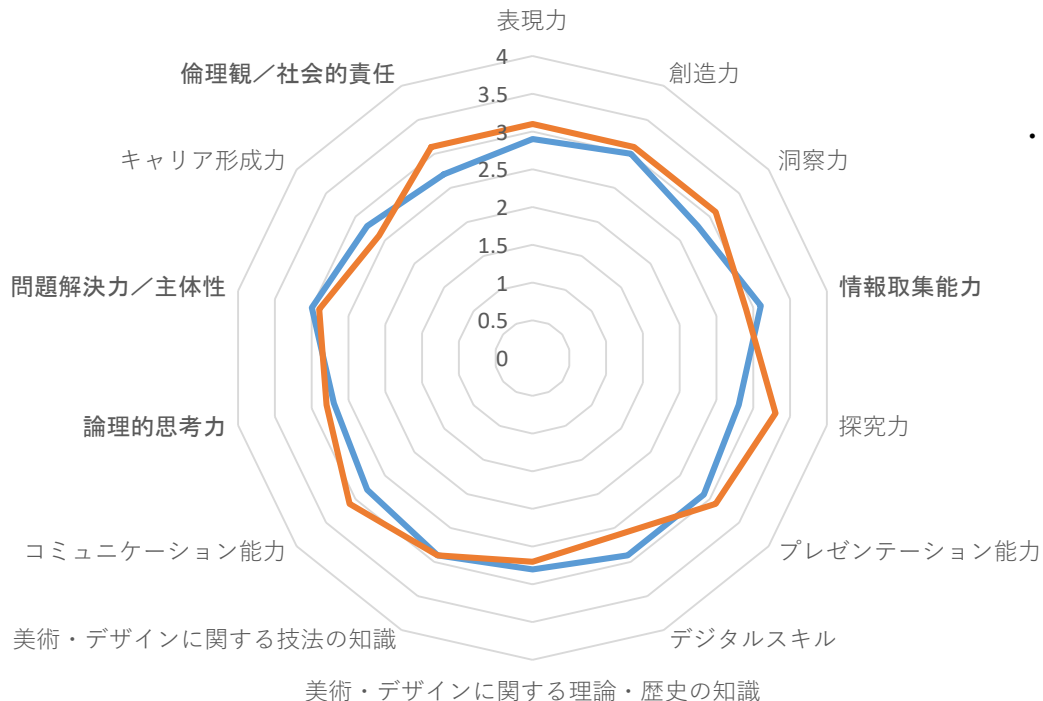
#### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
絵画	客観的	2.9	3.0	2.9	3.2	2.8	3.0	2.9	2.8	3.0	2.8	2.8	3.0	2.8	2.8
	主観的	3.1	3.1	3.1	2.9	3.3	3.1	2.6	2.7	2.9	3.1	2.8	2.9	2.6	3.1

身につく力 (絵画)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価・客観的評価共にすべての項目が基準値を上回る結果となった。数値から判断した場合、幅広く知識が身についていると考えられる。
- ・本専攻の回答者は19名で人数が三番目に多い。客観的評価は全体平均に近く、本専攻は学内の平準レベルに位置するものと考えられる。主観的評価は、表現力、創造力、洞察力、探究力、プレゼンテーション能力、コミュニケーション能力、倫理観/社会的責任の7項目が高く、これらの能力に関しては、やや楽観的に自己評価をしている傾向が見受けられる。主観的評価・客観的評価ともその他の7項目に関しては、概ね2.6~3.2の範囲でバランスよく分布している。



# 彫刻専攻

## 3-2. アンケート結果 彫刻専攻 (DP1~DP3)

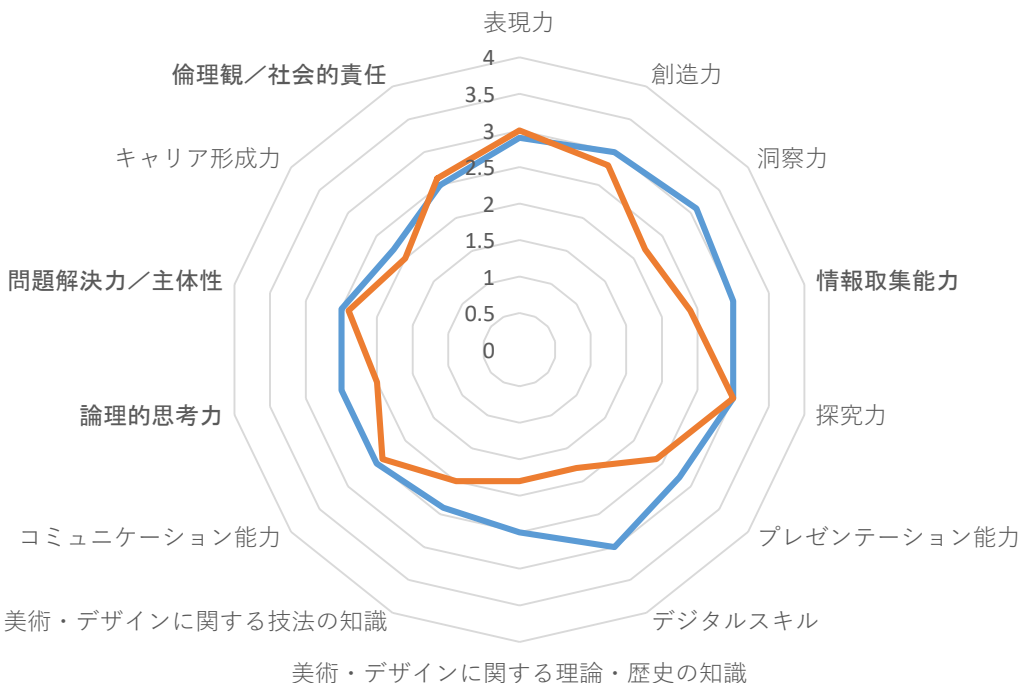
### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
絵画	客観的	3.0	3.1	3.2	3.2	3.1	2.9	3.1	2.7	2.6	2.7	2.7	2.7	2.3	2.7
	主観的	3.0	2.8	2.2	2.4	3.0	2.4	1.8	1.8	2.0	2.4	2.0	2.4	2.0	2.6

### 身につく力 (彫刻)

— 客観的評価 — 主観的評価



### ■考察 ※対象・回答者が5名と僅少のため本考察はご参考

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価が基準値を上回っているのは4項目のみに対し、客観的評価が基準値を上回っているのは13項目となった。また、主観的評価が客観的評価を下回るのは13項目の結果となった。なお、本専攻の回答者は5名。
- ・客観的評価では、キャリア形成力が基準値より低い。主観的評価では、上記に加えて洞察力、情報収集能力、プレゼンテーション能力、デジタルスキル、理論・歴史の知識、技法の知識、コミュニケーション能力、論理的思考力、問題解決力/主体性などが基準値より低い状況である。
- デジタルスキルは、客観的評価と主観的評価のギャップが大きく、学生が自信を持っていない状況と推察される。また、デジタルスキルの主観的評価は、昨年度に続き全専攻中最も低い水準である。



# クラフト専攻

### 3-3. アンケート結果 クラフト専攻 (DP1~DP3)

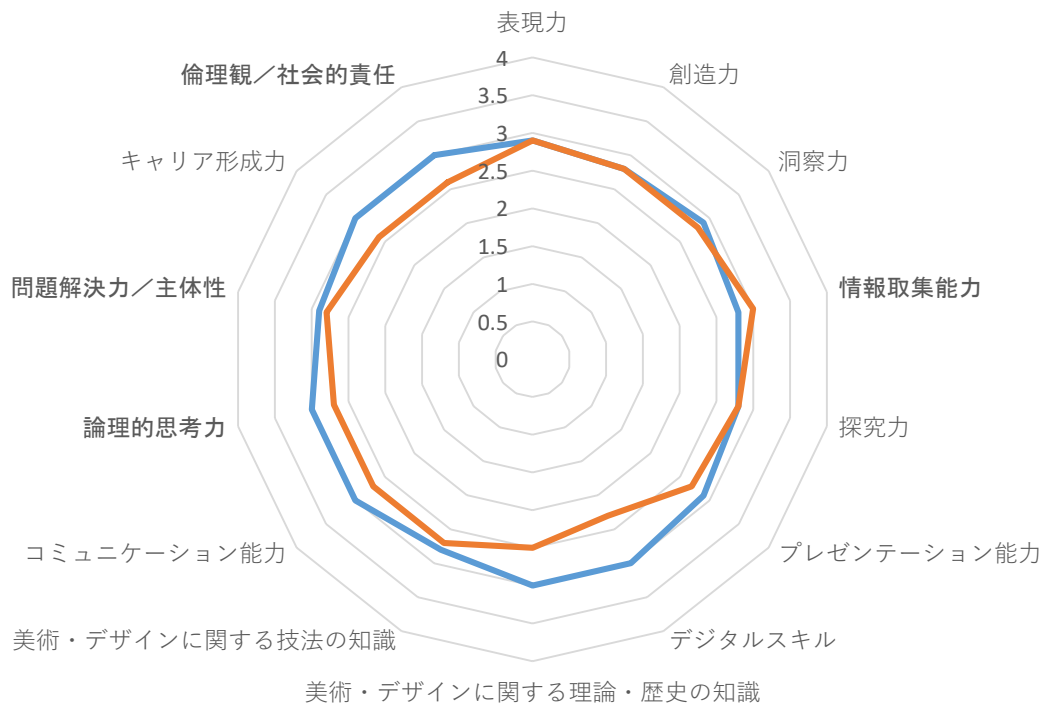
#### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
クラフト	客観的	2.9	2.8	2.9	2.8	2.8	2.9	3.0	3.0	2.8	3.0	3.0	2.9	3.0	3.0
	主観的	2.9	2.8	2.8	3.0	2.8	2.7	2.3	2.5	2.7	2.7	2.7	2.8	2.6	2.6

身につく力 (クラフト)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、客観的評価は14項目中すべての項目が基準値を上回る結果となった。一方、主観的評価は、基準値2.5を下回るのはデジタルスキルのための1項目となった。数値から判断した場合、幅広く知識が身についていると考えられる。なお、本専攻の回答者は12名。
- ・主観的評価と客観的評価とのギャップ分析では、1項目（情報収集能力）を除き、10項目で主観的評価が客観的評価を下回る結果となり、学生が自信を持っていない状況と推察される。デジタルスキルについては、ギャップ幅が0.7あり、特に自信を持っていない状況である。



# プロダクトデザイン専攻

### 3-4. アンケート結果 プロダクトデザイン専攻 (DP1~DP3)

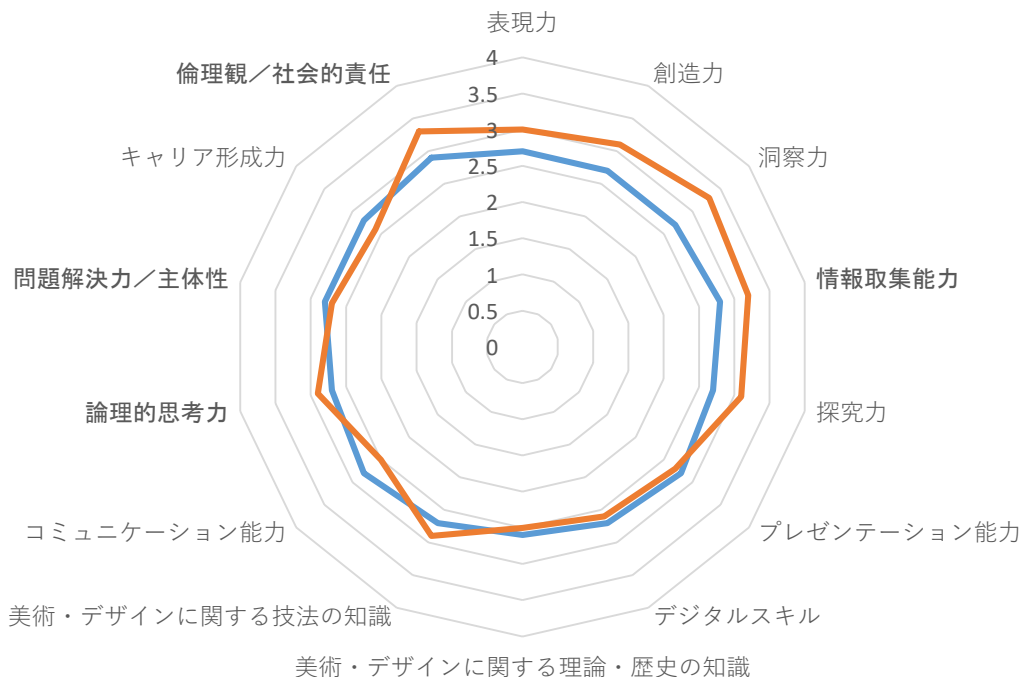
#### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
プロダクト	客観的	2.7	2.7	2.7	2.8	2.7	2.8	2.7	2.6	2.7	2.8	2.7	2.8	2.8	2.9
	主観的	3.0	3.1	3.3	3.2	3.1	2.7	2.6	2.5	2.9	2.5	2.9	2.7	2.6	3.3

#### 身につく力 (プロダクト)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価・客観的評価共にすべての項目が基準値を上回る結果となった。数値から判断した場合、幅広く知識が身についているといえる。なお、本専攻の回答者は11名。
- ・主観的評価は、表現力、創造力、洞察力、情報収集能力、探究力、倫理観/社会的責任の6項目が3.0以上と高く、これらの能力に関してはやや楽観的に自己評価をしている傾向が見受けられる。主観的評価・客観的評価ともその他の8項目に関しては、概ね2.5~2.9の範囲でバランスよく分布している。



# テキストスタイルデザイン専攻

### 3-5. アンケート結果 テキスタイルデザイン専攻 (DP1~DP3)

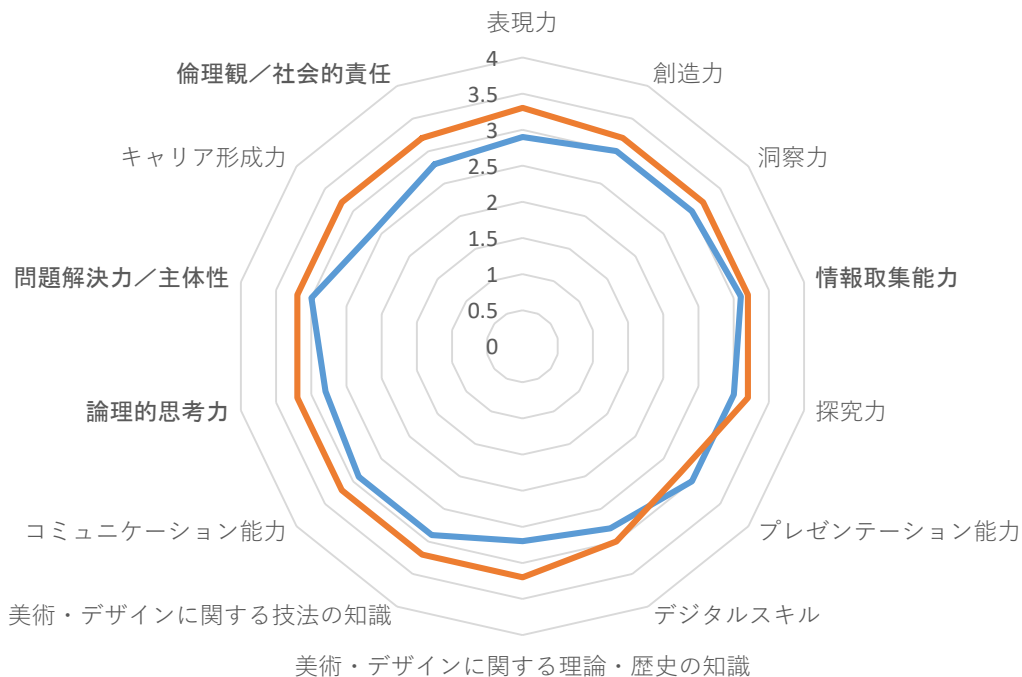
#### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
テキスタイル	客観的	2.9	3.0	3.0	3.1	3.0	3.0	2.8	2.7	2.9	2.9	2.8	3.0	2.6	2.8
	主観的	3.3	3.2	3.2	3.2	3.2	2.8	3.0	3.2	3.2	3.2	3.2	3.2	3.2	3.2

#### 身につく力 (テキスタイルデザイン)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価・客観的評価共にすべて基準値を上回り総じて高い結果となった。数値から判断した場合、幅広く知識が身についているといえる。なお、本専攻の回答者は6名。
- ・主観的評価はプレゼンテーション能力の2.8を除く13項目で3.0以上の高い水準を示している。  
主観的評価と客観的評価のギャップ分析では、プレゼンテーション能力を除くすべての項目で主観的評価が客観的評価を上回っており、やや楽観的に自己評価をしている傾向が見受けられる。ただし、ギャップ幅はキャリア形成力の0.6を除くと概ね0.1~0.5の範囲に収まっている。



# VCD専攻

### 3-6. アンケート結果 VCD専攻 (DP1~DP3)

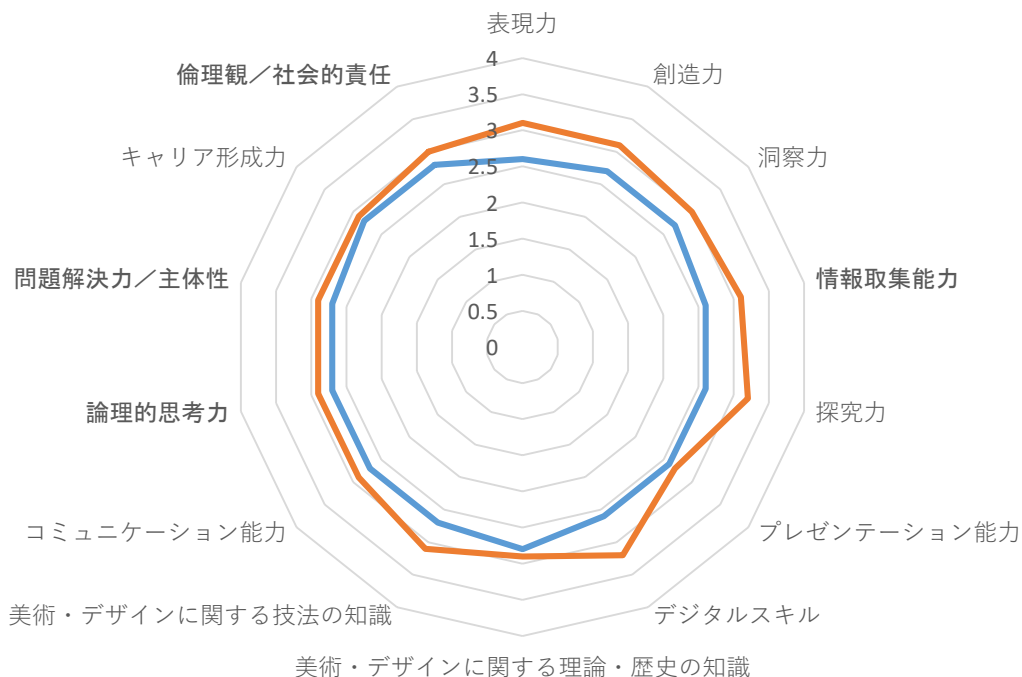
#### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探求力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
VCD	客観的	2.6	2.7	2.7	2.6	2.6	2.7	2.7	2.8	2.7	2.7	2.7	2.8	2.8	2.8
	主観的	3.1	3.1	3.0	3.1	3.2	2.7	3.2	2.9	3.1	2.9	2.9	2.9	2.9	3.0

#### 身につく力 (ビジュアルコミュニケーションデザイン)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察

- 本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価・客観的評価共にすべての項目が基準値を上回る結果となった。数値から判断した場合、幅広く知識が身についていると考えられる。なお本専攻の回答者は38名で回答者数は最も多い。
- 主観的評価は、表現力、創造力、洞察力、情報収集能力、探求力、デジタルスキル、技法の知識、倫理観/社会的責任の8項目が3.0以上と高く、これらの能力に関してはやや楽観的に自己評価をしている傾向が見受けられる。  
主観的評価・客観的評価ともその他の6項目に関しては、概ね2.7~2.9の範囲でバランスよく分布している。



# 映像メディアデザイン専攻

### 3-7. アンケート結果 映像メディア専攻 (DP1~DP3)

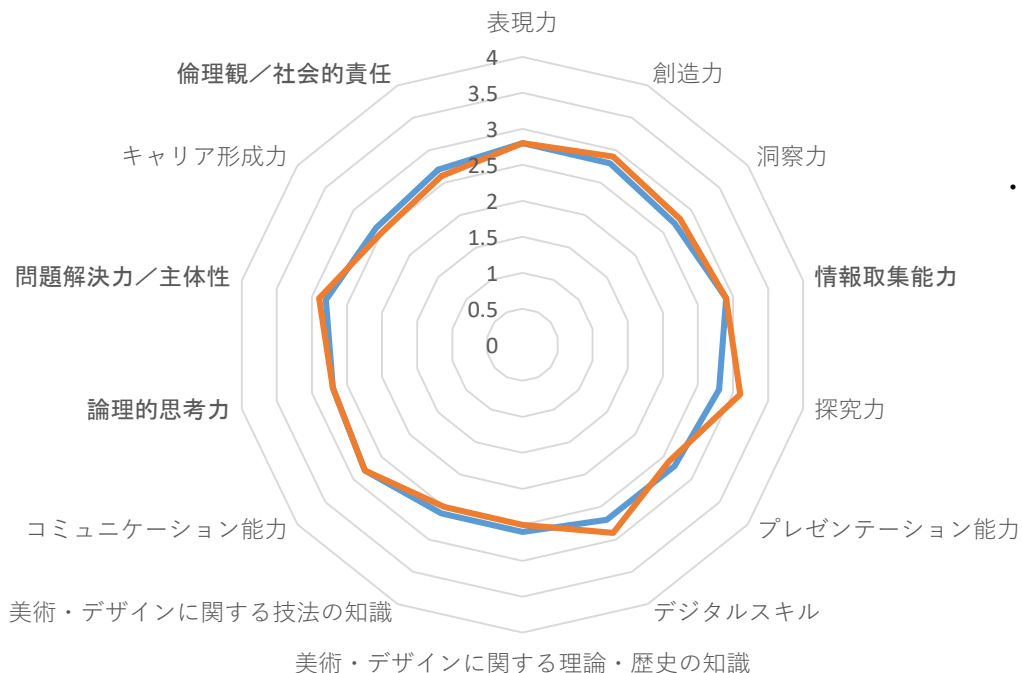
#### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
映像メディア	客観的	2.8	2.8	2.7	2.9	2.8	2.7	2.7	2.6	2.7	2.8	2.7	2.8	2.6	2.7
	主観的	2.8	2.9	2.8	2.9	3.1	2.6	2.9	2.5	2.5	2.8	2.7	2.9	2.5	2.6

#### 身につく力 (映像メディアデザイン)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価・客観的評価共にすべての項目が基準値を上回る結果となった。数値から判断した場合、幅広く知識が身についていると考えられる。なお、本専攻の回答者は15名。
- ・主観的評価・客観的評価共に14項目すべてにおいて、概ね2.5~2.9の範囲でバランスよく分布している。(主観的評価の探究力3.1を除く) 主観的評価と客観的評価のギャップ幅も0~0.3の範囲に収まっており健全な状況であると思われる。



# 写真専攻

### 3-8. アンケート結果 写真専攻 (DP1~DP3)

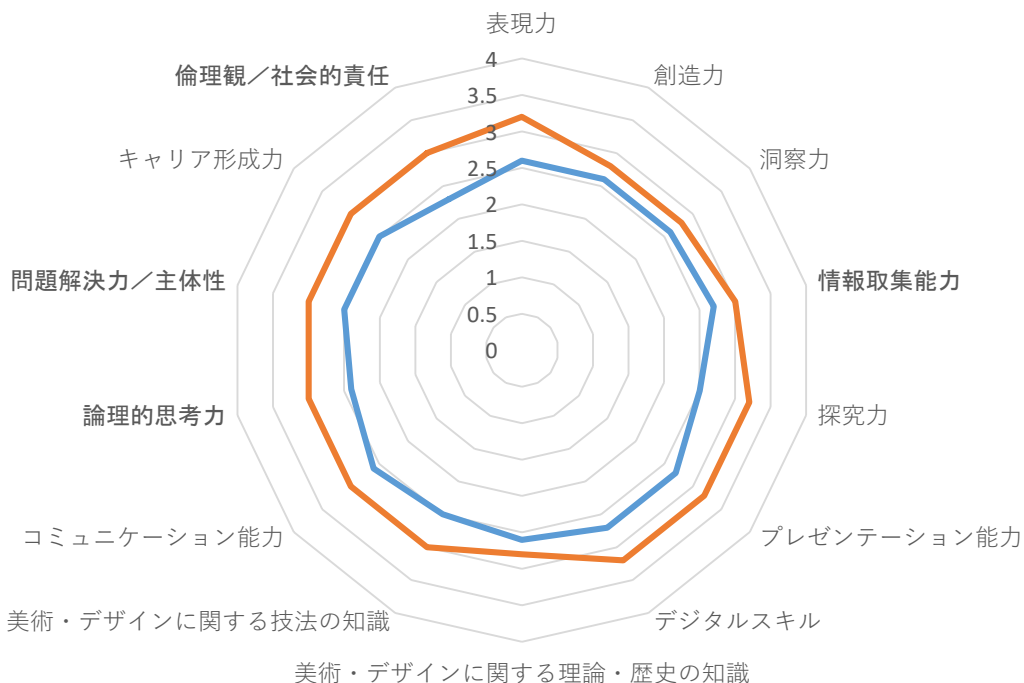
#### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
写真	客観的	2.6	2.6	2.6	2.7	2.5	2.7	2.7	2.6	2.5	2.6	2.4	2.5	2.5	2.3
	主観的	3.2	2.8	2.8	3.0	3.2	3.2	3.2	2.8	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0

#### 身につく力 (写真)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察 ※対象・回答者が5名と僅少のため本考察はご参考

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価は14項目中すべての項目が基準値を上回った。一方、客観的評価は14項目中2項目が基準値を下回る結果となった。なお、本専攻の回答者は5名。
- ・主観的評価は11項目が3.0以上の高い水準となる一方で客観的評価は概ね2.5~2.7の範囲内で全体平均よりやや低い水準となった。主観的評価と客観的評価とのギャップ分析においては、14項目すべてで主観的評価が客観的評価を上回っている。ギャップ幅が0.5以上あるのは、表現力、探究力、プレゼンテーション能力、デジタルスキル、技法の知識、論理的思考力、問題解決力/主体性、キャリア形成力、倫理観/社会的責任の9項目であり、これらの能力に関しては、過度に楽観的な自己評価をしているように思われる。



# アニメーション専攻

### 3-9. アンケート結果 アニメーション専攻 (DP1~DP3)

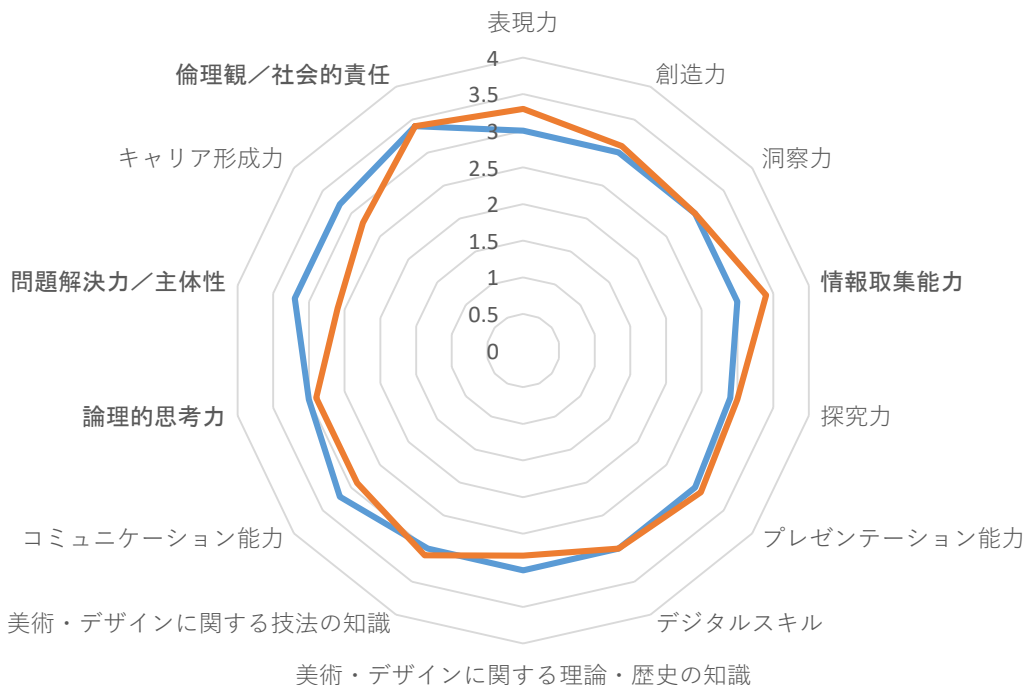
#### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
アニメーション	客観的	3.0	3.0	3.0	3.0	2.9	3.0	3.0	3.0	3.0	3.2	3.0	3.2	3.2	3.4
	主観的	3.3	3.1	3.0	3.4	3.0	3.1	3.0	2.8	3.1	2.9	2.9	2.6	2.8	3.4

身につく力 (アニメーション)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価・客観的評価共にすべての項目が基準値を大きく上回る結果となった。特に客観的評価は、13項目が3.0以上をマークし極めて高水準での分布となった。数値から判断した場合、高水準で幅広く知識が身につけていると考えられる。なお、本専攻の回答者は8名。
- ・主観的評価のうち理論・歴史の知識、問題解決力/主体性、キャリア形成力は客観的評価に比して、やや弱含んでいるが、2.6~2.8の範囲内であり、全体平均とほぼ同等レベルの水準である。



# イラストレーション専攻

### 3-10. アンケート結果 イラストレーション専攻 (DP1~DP3)

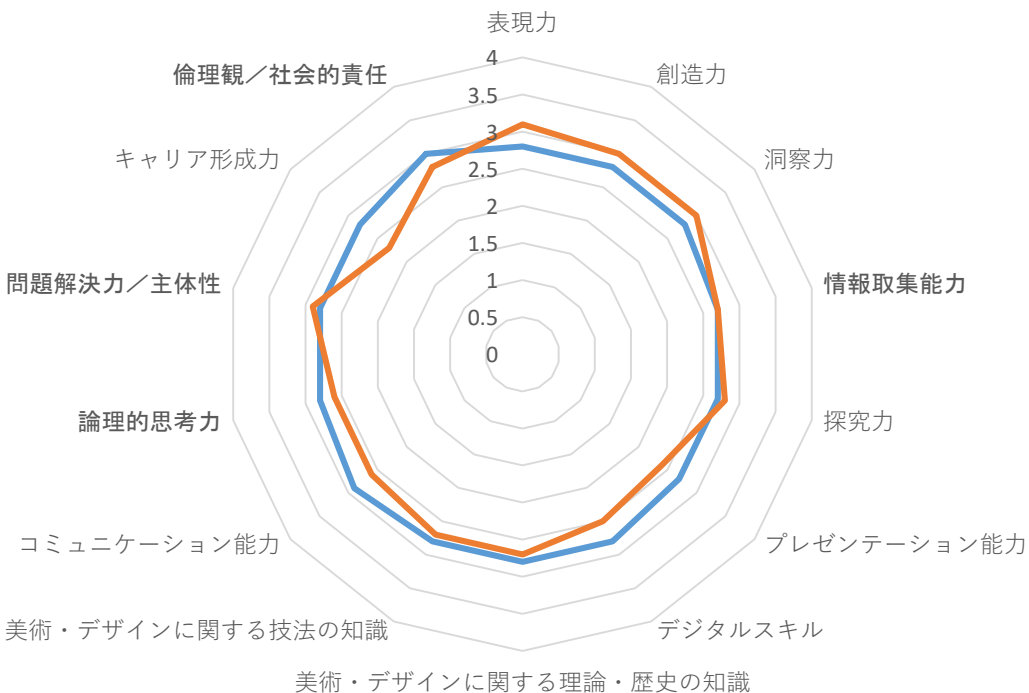
#### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
イラストレーション	客観的	2.8	2.8	2.8	2.7	2.7	2.7	2.8	2.8	2.8	2.9	2.8	2.8	2.8	3.0
	主観的	3.1	3.0	3.0	2.7	2.8	2.4	2.5	2.7	2.7	2.6	2.6	2.9	2.3	2.8

#### 身につく力 (イラストレーション)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価は基準値を下回るのは2項目のみ、客観的評価は基準値2.5をすべて上回る結果となった。数値から判断した場合、幅広く知識が身についていると考えられる。なお、本専攻の回答者は21名で回答者数は二番目に多い。
- ・主観的評価、客観的評価とも概ね2.6~3.0の水準に位置し、バランスよく分布している。主観的評価のプレゼンテーション能力とキャリア形成力が低く、これらの能力に関しては、学生が自信を持っていない状況と推察される。



# 絵本専攻

### 3-1-1. アンケート結果 絵本専攻 (DP1~DP3)

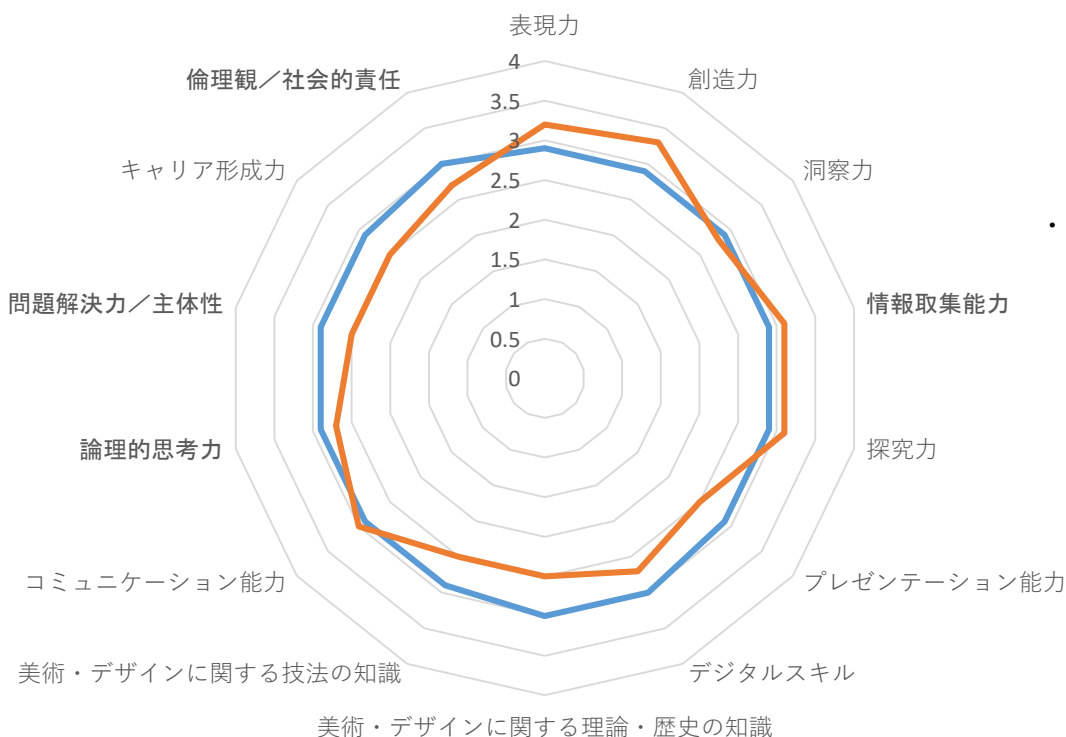
#### ■設問 1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
絵本	客観的	2.9	2.9	2.9	2.9	2.9	2.9	3.0	3.0	2.9	2.9	2.9	2.9	2.9	3.0
	主観的	3.2	3.3	2.8	3.1	3.1	2.5	2.7	2.5	2.5	3.0	2.7	2.5	2.5	2.7

身につく力 (絵本)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価・客観的評価共にすべての項目が基準値を上回る結果となった。数値から判断した場合、幅広く知識が身についていると考えられる。なお、本専攻の回答者は11名。
- ・客観的評価は2.9~3.0に位置し、全体平均よりやや高い。主観的評価は3.0以上が5項目あるのに対し、2.5が5項目あり。自身をやや楽観的に自己評価している能力と自信を持っていない能力が混在している状況である。



# 修復保存専攻

### 3-12. アンケート結果 修復保存専攻 (DP1~DP3)

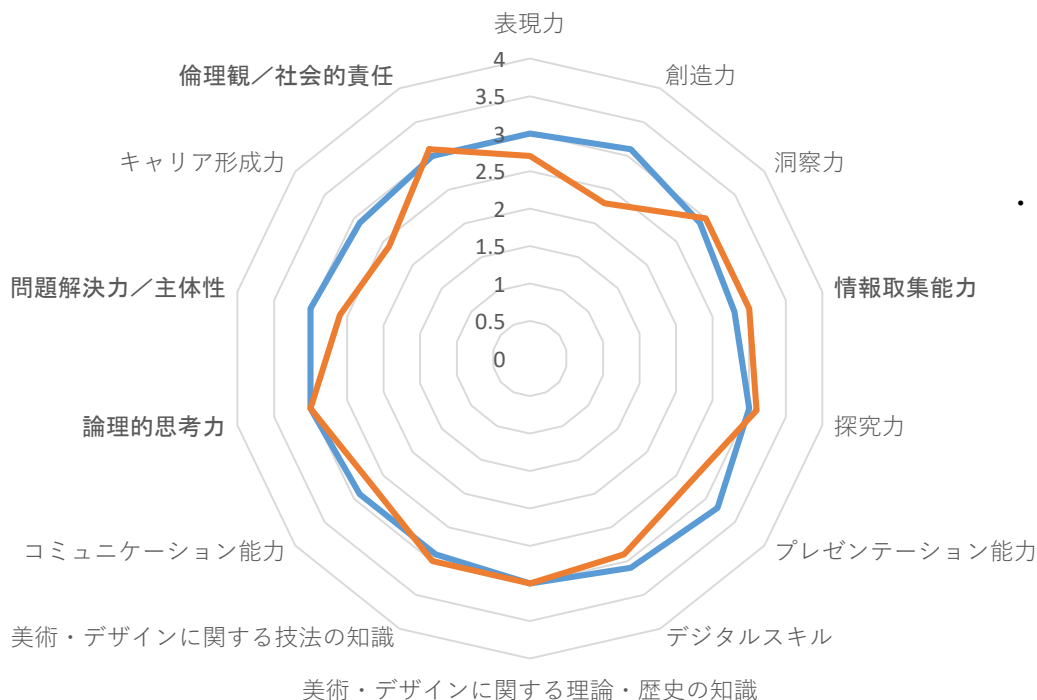
#### ■設問1~14：専攻別点数毎構成比 (DP1~DP3)

DP1~DP3「身につく力」についての、主観的評価⇔客観的評価構成比は以下。客観的評価=実評価、主観的評価=学生自身の評価

		表現力	創造力	洞察力	情報収集能力	探究力	プレゼンテーション能力	デジタルスキル	美術・デザインに関する理論・歴史の知識	美術・デザインに関する技法の知識	コミュニケーション能力	論理的思考力	問題解決力/主体性	キャリア形成力	倫理観/社会的責任
修復保存	客観的	3.0	3.1	2.9	2.8	3.0	3.2	3.1	3.0	2.9	2.9	3.0	3.0	2.9	3.0
	主観的	2.7	2.3	3.0	3.0	3.1	2.7	2.9	3.0	3.0	2.7	3.0	2.6	2.4	3.1

身につく力 (修復保存)

— 客観的評価 — 主観的評価



#### ■考察

- ・本設問の基準値を2.5と置いた場合、主観的評価は基準値を下回るののは2項目、客観的評価はすべて基準値を上回る結果となった。数値から判断した場合、幅広く知識が身につけていると考えられる。なお、本専攻の回答者は7名。
- ・客観的評価は3.0以上の項目が9項目あり、全体平均より高い。主観的評価は3.0以上が7項目あるのに対し、2.5未満が2項目あり。自身をやや楽観的に自己評価している能力と自信を持っていない能力が混在している状況である。



## 4. 分析結果まとめ

## 4 - 1. 分析結果まとめ（総括）

- 学習意欲・学習環境に対する設問については、基準値を3.0と置いた場合、すべての項目（13項目中13項目）が基準値より上回る結果となった。4.0以上を獲得しているのは以下の6項目あり、また、昨年度比13項目中すべての項目の評価が改善し、学習意欲の向上・学習環境が充実していたことが認められた。

「授業や制作に熱心に取り組んだ」（4.4）

「開設授業科目の種類や数は充実していた」（4.1）

「開設授業科目の内容は充実していた」（4.0）

「授業における教員の指導・助言は適切だった」（4.2）

「図書館は充実していた」（4.1）

「履修指導や相談事等についての事務職員の対応は適切だった」（4.0）

- 満足度・満足度に対する設問に関し、「本学で学んだことに満足である」について4.2（昨年度3.9）を獲得し、より満足度を充足させた。

- ディプロマ・ポリシーへのアセスメントの観点からは、DP1～DP3について基準値を2.5と置いた場合、主観的評価および客観的評価の全体平均に関し、すべての項目が基準値以上のレベルに達しており、平均的に幅広く身に付いている結果となった。専攻により強弱のバラツキはあるものの、美術・デザインに関する専門的な能力や技術・知識に関わる能力は向上し、幅広い知識が身についたと言える。以上のことから、2023年度卒業生は、卒業認定・学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）で定める横浜美術大学で身につく力14について、相応の水準で修得したものと評価できる。

## 4-1. 分析結果まとめ（個別）

### ● 各専攻におけるDP1～DP3について

専攻	主観的評価	客観的評価	考察（主観と客観の差異等など）
絵画	2.6～3.3 基準値2.5をすべて上回る。3.0以上は7項目	2.8～3.2 全体平均にほぼ近い。3.0以上は5項目	主観＞客観が7項目あり、やや自信過剰の傾向
彫刻	1.8～3.0 基準値2.5を上回るのは4項目、下回るのは10項目。 2.0未満が2項目あり、特にデジタルスキルは1.8で 全専攻中最も低い。3.0以上は2項目	2.3～3.2 基準値2.5を下回るのは1項目、3.0以上は6項目。 バラツキが大きい。	主観評価の10項目は基準値2.5を下回る。 主観＜客観が13項目あり、自信不足の傾向 差異0.6以上が6項目あり。
クラフト	2.3～3.0 基準値2.5を上回るのは13項目、下回るのは1項目。 3.0以上は1項目	2.8～3.0 全体平均よりやや高い。3.0以上は6項目	主観評価の1項目は基準値2.5を下回る。 主観＜客観が10項目あり、自信不足の傾向 差異0.6以上が1項目あり。
プロダクト	2.5～3.3 基準値2.5をすべて上回る。3.0以上は6項目	2.6～2.9 全体平均よりやや低い	主観＞客観が8項目あり、やや自信過剰の傾向 差異0.6以上が1項目あり。
テキスタイル	2.8～3.3 基準値2.5をすべて上回る。3.0以上は13項目	2.6～3.1 全体平均よりやや高い。3.0以上は6項目	主観＞客観が13項目あり、自信過剰の傾向 差異0.6以上が1項目あり。
VCD	2.7～3.2 基準値2.5をすべて上回る。3.0以上は8項目	2.6～2.8 全体平均よりやや低い	主観＞客観が13項目あり、自信過剰の傾向 差異0.6以上が1項目あり。
映像メディア	2.5～3.1 基準値2.5をすべて上回る。3.0以上は1項目	2.6～2.9 全体平均よりやや低い	主観・客観評価とも概ね2.5～2.9の範囲内でバラ ンスよく分布している。ギャップ幅も0～0.3の範 囲内である。
写真	2.8～3.2 基準値2.5をすべて上回る。3.0以上は11項目	2.3～2.7 基準値2.5を下回るのは2項目、全体平均より 低い。	主観＞客観が14項目あり、自信過剰の傾向 差異0.6以上が4項目あり。
アニメーション	2.6～3.4 基準値2.5をすべて上回る。3.0以上は9項目	2.9～3.4 全体平均より高い。3.0以上は13項目	主観・客観評価とも概ね2.8～3.2の範囲内の高い 水準でバランスよく分布している。ギャップ幅も 概ね0～0.3の範囲内である。
イラスト	2.3～3.1 基準値2.5を上回るのは12項目、下回るのは2項目。 3.0以上は3項目	2.7～3.0 全体平均にほぼ近い。3.0以上は1項目	主観評価の2項目は基準値2.5を下回る。 主観＜客観が8項目あり、やや自信不足の傾向
絵本	2.5～3.3 基準値2.5をすべて上回る。3.0以上は5項目	2.9～3.0 全体平均よりやや高い。3.0以上は3項目	主観＜客観が9項目あり、やや自信不足の傾向で あるが、主観3.0以上が5項目あり、自信過剰の傾 向も見られ、混在している。
修復保存	2.3～3.1 基準値2.5を上回るのは12項目、下回るのは2項目。 3.0以上は7項目あり	2.8～3.1 全体平均よりやや高い。3.0以上は9項目	主観評価の2項目は基準値2.5を下回る。 主観＜客観が7項目あり、やや自信不足の傾向で あるが、主観3.0以上が7項目あり、自信過剰の傾 向も見られ、混在している。



## 5. Appendix

■設問1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
絵画	19	19	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	0	3	6	10
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	0	0	6	6	7
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	0	6	5	8
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	0	6	6	7
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	0	3	5	11
6 講義室の施設・設備は整っていた。	0	1	10	4	4
7 実習室の施設・設備は整っていた。	0	5	5	5	4
8 図書館は充実していた。	0	0	6	6	7
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	0	2	6	4	7
10 施設の使用時間は充分だった。	0	0	11	5	3
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	0	5	7	7
12 就職に対する支援は充実していた。	0	4	7	4	4
13 学内の行事やイベントは充実していた。	1	0	9	6	3

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 **★主観的評価**

専攻	全体人数	回答者	回答率
絵画	19	19	100%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	0	3	12	4
2 「創造力」	0	2	13	4
3 「洞察力」	0	3	12	4
4 「情報収集能力」	0	4	12	3
5 「探究力」	0	2	10	7
6 「プレゼンテーション能力」	0	2	14	3
7 「デジタルスキル」	1	7	9	2
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	1	6	9	3
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	5	10	4
10 「コミュニケーション能力」	1	3	9	6
11 「論理的思考力」	0	5	12	2
12 「問題解決力／主体性」	0	4	12	3
13 「キャリア形成力」	0	10	7	2
14 「倫理観／社会的責任」	0	1	15	3

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★客観的評価

専攻	全体人数
絵画	19

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	3	16	0
2 「創造力」	0	1	16	2
3 「洞察力」	0	3	16	0
4 「情報収集能力」	0	0	14	5
5 「探究力」	0	4	15	0
6 「プレゼンテーション能力」	0	3	13	3
7 「デジタルスキル」	0	2	17	0
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	4	14	1
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	2	17	0
10 「コミュニケーション能力」	0	2	15	2
11 「論理的思考力」	0	3	15	1
12 「問題解決力／主体性」	0	1	17	1
13 「キャリア形成力」	0	4	13	2
14 「倫理観／社会的責任」	0	5	12	2

## アンケート結果 絵画専攻（達成度・満足度）

### ■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
絵画	19	19	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	1	1	6	5	6
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	0	5	5	9
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問 1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
彫刻	5	5	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	0	0	3	2
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	0	0	0	3	2
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	0	0	3	2
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	0	1	2	2
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	0	0	1	4
6 講義室の施設・設備は整っていた。	0	0	0	3	2
7 実習室の施設・設備は整っていた。	0	0	0	4	1
8 図書館は充実していた。	0	0	0	3	2
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	0	0	2	0	3
10 施設の使用時間は充分だった。	1	1	0	1	2
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	0	2	1	2
12 就職に対する支援は充実していた。	0	0	1	3	1
13 学内の行事やイベントは充実していた。	0	0	2	2	1

# アンケート結果 彫刻専攻 (DP1~DP3)

## ■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
彫刻	5	5	100%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	0	1	3	1
2 「創造力」	0	2	2	1
3 「洞察力」	0	4	1	0
4 「情報収集能力」	0	3	2	0
5 「探究力」	0	1	3	1
6 「プレゼンテーション能力」	1	2	1	1
7 「デジタルスキル」	2	2	1	0
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	1	4	0	0
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	5	0	0
10 「コミュニケーション能力」	0	3	2	0
11 「論理的思考力」	1	3	1	0
12 「問題解決力／主体性」	1	1	3	0
13 「キャリア形成力」	1	3	1	0
14 「倫理観／社会的責任」	0	2	3	0

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 **★客観的評価**

専攻	全体人数
彫刻	5

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	0	4	1
2 「創造力」	0	0	4	1
3 「洞察力」	0	0	4	1
4 「情報収集能力」	0	0	4	1
5 「探究力」	0	0	4	1
6 「プレゼンテーション能力」	0	1	3	1
7 「デジタルスキル」	0	0	4	1
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	2	3	0
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	1	4	0
10 「コミュニケーション能力」	0	2	2	1
11 「論理的思考力」	0	2	2	1
12 「問題解決力／主体性」	0	2	2	1
13 「キャリア形成力」	2	1	2	0
14 「倫理観／社会的責任」	0	2	2	1

■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
彫刻	5	5	100%

	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	0	0	2	2	1
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	0	0	3	2
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
クラフト	12	12	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	0	0	2	10
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	0	0	1	6	5
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	1	0	6	5
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	1	0	7	4
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	1	1	5	5
6 講義室の施設・設備は整っていた。	0	0	0	8	4
7 実習室の施設・設備は整っていた。	0	0	2	7	3
8 図書館は充実していた。	0	0	2	6	4
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	0	1	1	6	4
10 施設の使用時間は充分だった。	1	1	5	3	2
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	0	2	6	4
12 就職に対する支援は充実していた。	0	0	5	5	2
13 学内の行事やイベントは充実していた。	0	4	4	3	1

## アンケート結果 クラフト専攻 (DP1~DP3)

### ■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
クラフト	12	12	100%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	0	2	9	1
2 「創造力」	0	3	8	1
3 「洞察力」	0	5	5	2
4 「情報収集能力」	0	3	6	3
5 「探究力」	1	3	6	2
6 「プレゼンテーション能力」	0	4	8	0
7 「デジタルスキル」	2	6	3	1
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	7	4	1
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	5	6	1
10 「コミュニケーション能力」	0	5	6	1
11 「論理的思考力」	0	5	6	1
12 「問題解決力／主体性」	0	4	6	2
13 「キャリア形成力」	0	5	7	0
14 「倫理観／社会的責任」	1	5	4	2

# アンケート結果 クラフト専攻 (DP1~DP3)

## ■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★客観的評価

専攻	全体人数
クラフト	12

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	1	11	0
2 「創造力」	0	1	10	1
3 「洞察力」	0	2	10	0
4 「情報収集能力」	0	3	8	1
5 「探究力」	0	3	8	1
6 「プレゼンテーション能力」	0	1	10	1
7 「デジタルスキル」	0	1	9	2
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	0	10	2
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	2	10	0
10 「コミュニケーション能力」	0	0	9	3
11 「論理的思考力」	0	1	10	1
12 「問題解決力／主体性」	0	2	10	0
13 「キャリア形成力」	0	3	8	1
14 「倫理観／社会的責任」	0	1	10	1

■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
クラフト	12	12	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	0	1	5	4	2
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	1	1	1	5	4
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問 1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
プロダクト	11	11	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	1	2	4	4
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	2	1	5	3	0
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	1	0	3	7	0
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	1	0	2	8	0
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	2	1	6	2
6 講義室の施設・設備は整っていた。	1	1	3	6	0
7 実習室の施設・設備は整っていた。	2	2	5	2	0
8 図書館は充実していた。	0	1	5	2	3
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	2	0	3	4	2
10 施設の使用時間は充分だった。	2	0	4	4	1
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	1	3	5	2
12 就職に対する支援は充実していた。	4	0	3	4	0
13 学内の行事やイベントは充実していた。	1	2	5	3	0

# アンケート結果 プロダクトデザイン専攻（DP1～DP3）

## ■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
プロダクト	11	11	100%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	0	2	7	2
2 「創造力」	0	2	6	3
3 「洞察力」	0	1	6	4
4 「情報収集能力」	0	1	7	3
5 「探究力」	1	1	5	4
6 「プレゼンテーション能力」	1	3	5	2
7 「デジタルスキル」	1	3	6	1
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	5	6	0
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	2	8	1
10 「コミュニケーション能力」	1	3	7	0
11 「論理的思考力」	0	2	8	1
12 「問題解決力／主体性」	1	2	7	1
13 「キャリア形成力」	1	3	6	1
14 「倫理観／社会的責任」	0	1	6	4

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 **★客観的評価**

専攻	全体人数
プロダクト	11

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	3	7	1
2 「創造力」	0	3	7	1
3 「洞察力」	0	4	6	1
4 「情報収集能力」	0	2	9	0
5 「探究力」	0	3	7	1
6 「プレゼンテーション能力」	0	4	5	2
7 「デジタルスキル」	0	3	7	1
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	4	6	1
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	3	7	1
10 「コミュニケーション能力」	0	4	5	2
11 「論理的思考力」	0	4	6	1
12 「問題解決力／主体性」	0	3	6	2
13 「キャリア形成力」	0	5	3	3
14 「倫理観／社会的責任」	0	2	7	2

■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
プロダクト	11	11	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	0	1	3	4	3
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	2	2	4	3
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
テキスタイル	6	6	100%

アンケート項目	32点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	0	1	1	4
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	0	0	2	0	4
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	0	1	1	4
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	0	1	1	4
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	1	1	0	4
6 講義室の施設・設備は整っていた。	0	1	1	0	4
7 実習室の施設・設備は整っていた。	0	1	1	0	4
8 図書館は充実していた。	0	0	1	1	4
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	0	0	1	1	4
10 施設の使用時間は充分だった。	0	1	1	0	4
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	0	1	1	4
12 就職に対する支援は充実していた。	0	0	2	0	4
13 学内の行事やイベントは充実していた。	0	0	2	0	4

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
テキスタイル	6	6	100%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	0	1	2	3
2 「創造力」	0	1	3	2
3 「洞察力」	0	1	3	2
4 「情報収集能力」	0	1	3	2
5 「探究力」	0	1	3	2
6 「プレゼンテーション能力」	0	3	1	2
7 「デジタルスキル」	0	2	2	2
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	1	3	2
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	1	3	2
10 「コミュニケーション能力」	0	1	3	2
11 「論理的思考力」	0	1	3	2
12 「問題解決力／主体性」	0	1	3	2
13 「キャリア形成力」	0	1	3	2
14 「倫理観／社会的責任」	0	1	3	2

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★客観的評価

専攻	全体人数
テキスタイル	6

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	1	4	1
2 「創造力」	0	1	4	1
3 「洞察力」	0	0	5	1
4 「情報収集能力」	0	1	4	1
5 「探究力」	0	0	5	1
6 「プレゼンテーション能力」	0	1	4	1
7 「デジタルスキル」	0	1	4	1
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	2	4	0
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	2	4	0
10 「コミュニケーション能力」	0	2	3	1
11 「論理的思考力」	0	2	3	1
12 「問題解決力／主体性」	0	2	3	1
13 「キャリア形成力」	0	2	4	0
14 「倫理観／社会的責任」	0	2	4	0

■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
テキストスタイル	6	6	100%

	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	0	0	3	0	3
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	0	2	1	3
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
VCD	38	38	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	0	4	10	24
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	0	4	6	11	17
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	1	6	14	17
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	1	5	18	14
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	1	3	16	18
6 講義室の施設・設備は整っていた。	0	4	14	9	11
7 実習室の施設・設備は整っていた。	0	7	10	11	10
8 図書館は充実していた。	0	1	5	13	19
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	0	3	15	6	14
10 施設の使用時間は充分だった。	0	6	9	7	16
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	1	9	14	14
12 就職に対する支援は充実していた。	0	2	7	19	10
13 学内の行事やイベントは充実していた。	3	7	11	10	7

## アンケート結果 VCD専攻（DP1～DP3）

### ■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
VCD	38	38	100%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	1	6	18	13
2 「創造力」	1	5	21	11
3 「洞察力」	2	7	19	10
4 「情報収集能力」	0	12	12	14
5 「探究力」	1	5	18	14
6 「プレゼンテーション能力」	3	13	13	9
7 「デジタルスキル」	1	5	16	16
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	1	11	17	9
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	11	13	14
10 「コミュニケーション能力」	2	13	11	12
11 「論理的思考力」	1	10	19	8
12 「問題解決力／主体性」	1	9	19	9
13 「キャリア形成力」	1	13	14	10
14 「倫理観／社会的責任」	1	10	16	11

# アンケート結果 VCD専攻（DP1～DP3）

## ■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★客観的評価

専攻	全体人数
VCD	38

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	11	27	0
2 「創造力」	0	7	31	0
3 「洞察力」	1	7	30	0
4 「情報収集能力」	0	13	23	2
5 「探究力」	0	9	29	0
6 「プレゼンテーション能力」	1	7	28	2
7 「デジタルスキル」	0	9	29	0
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	8	29	1
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	11	27	0
10 「コミュニケーション能力」	0	7	31	0
11 「論理的思考力」	1	9	27	1
12 「問題解決力／主体性」	0	8	28	2
13 「キャリア形成力」	2	9	23	4
14 「倫理観／社会的責任」	0	8	28	2

■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
VCD	38	38	100%

	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	0	1	11	17	9
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	0	7	11	20
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
映像メディア	15	15	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	0	3	5	7
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	0	1	6	5	3
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	1	5	5	4
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	1	6	4	4
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	0	4	6	5
6 講義室の施設・設備は整っていた。	1	3	6	2	3
7 実習室の施設・設備は整っていた。	0	3	4	5	3
8 図書館は充実していた。	0	1	4	7	3
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	1	2	3	3	6
10 施設の使用時間は充分だった。	0	2	5	3	5
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	2	1	3	5	4
12 就職に対する支援は充実していた。	2	2	3	4	4
13 学内の行事やイベントは充実していた。	0	2	8	3	2

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
映像メディア	15	15	100%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	2	1	10	2
2 「創造力」	1	3	8	3
3 「洞察力」	0	6	6	3
4 「情報収集能力」	1	3	8	3
5 「探究力」	1	3	4	7
6 「プレゼンテーション能力」	2	4	7	2
7 「デジタルスキル」	1	2	10	2
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	1	9	2	3
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	2	5	6	2
10 「コミュニケーション能力」	0	5	8	2
11 「論理的思考力」	0	5	9	1
12 「問題解決力／主体性」	0	3	10	2
13 「キャリア形成力」	3	3	8	1
14 「倫理観／社会的責任」	2	4	7	2

# アンケート結果 映像メディアデザイン専攻（DP1～DP3）

## ■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★客観的評価

専攻	全体人数
映像メディア	15

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	3	11	1
2 「創造力」	0	2	12	1
3 「洞察力」	0	4	10	1
4 「情報収集能力」	0	3	11	1
5 「探究力」	0	2	12	1
6 「プレゼンテーション能力」	0	3	11	1
7 「デジタルスキル」	0	5	9	1
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	6	8	1
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	4	10	1
10 「コミュニケーション能力」	0	3	11	1
11 「論理的思考力」	0	4	10	1
12 「問題解決力／主体性」	0	2	12	1
13 「キャリア形成力」	0	6	7	2
14 「倫理観／社会的責任」	0	4	8	3

■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
映像メディア	15	15	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	0	2	8	4	1
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	0	5	6	4
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問 1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
写真	5	5	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	1	0	1	3
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	0	0	1	1	3
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	0	2	1	2
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	0	2	1	2
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	0	0	3	2
6 講義室の施設・設備は整っていた。	0	0	1	1	3
7 実習室の施設・設備は整っていた。	0	0	0	2	3
8 図書館は充実していた。	0	0	1	2	2
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	0	0	0	2	3
10 施設の使用時間は充分だった。	0	0	0	1	4
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	0	1	1	3
12 就職に対する支援は充実していた。	0	0	1	2	2
13 学内の行事やイベントは充実していた。	0	0	3	0	2

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 **★主観的評価**

専攻	全体人数	回答者	回答率
写真	5	5	100%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	0	1	2	2
2 「創造力」	0	3	0	2
3 「洞察力」	0	3	0	2
4 「情報収集能力」	0	2	1	2
5 「探究力」	0	0	4	1
6 「プレゼンテーション能力」	0	1	2	2
7 「デジタルスキル」	0	0	4	1
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	2	2	1
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	1	3	1
10 「コミュニケーション能力」	0	2	1	2
11 「論理的思考力」	0	2	1	2
12 「問題解決力／主体性」	0	2	1	2
13 「キャリア形成力」	0	2	1	2
14 「倫理観／社会的責任」	0	2	1	2

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 **★客観的評価**

専攻	全体人数
写真	5

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	2	3	0
2 「創造力」	0	1	4	0
3 「洞察力」	0	2	3	0
4 「情報収集能力」	0	1	4	0
5 「探究力」	0	3	2	0
6 「プレゼンテーション能力」	0	0	5	0
7 「デジタルスキル」	0	0	5	0
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	1	4	0
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	2	3	0
10 「コミュニケーション能力」	0	2	3	0
11 「論理的思考力」	0	2	3	0
12 「問題解決力／主体性」	0	3	2	0
13 「キャリア形成力」	0	3	2	0
14 「倫理観／社会的責任」	0	3	2	0

■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
写真	5	5	100%

an	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	0	1	2	0	2
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	0	0	3	2
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問 1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
アニメーション	8	8	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	0	2	2	4
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	0	1	3	2	2
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	0	3	3	2
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	0	1	6	1
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	0	0	5	3
6 講義室の施設・設備は整っていた。	0	0	3	4	1
7 実習室の施設・設備は整っていた。	0	0	2	5	1
8 図書館は充実していた。	0	0	3	2	3
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	0	1	2	2	3
10 施設の使用時間は充分だった。	1	1	3	0	3
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	0	1	4	3
12 就職に対する支援は充実していた。	0	0	3	2	3
13 学内の行事やイベントは充実していた。	0	1	5	1	1

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 **★主観的評価**

専攻	全体人数	回答者	回答率
アニメーション	8	8	100%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	0	1	4	3
2 「創造力」	0	1	5	2
3 「洞察力」	0	2	4	2
4 「情報収集能力」	0	1	3	4
5 「探究力」	0	2	4	2
6 「プレゼンテーション能力」	1	0	4	3
7 「デジタルスキル」	0	2	4	2
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	4	2	2
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	2	3	3
10 「コミュニケーション能力」	0	2	5	1
11 「論理的思考力」	0	2	5	1
12 「問題解決力／主体性」	0	4	3	1
13 「キャリア形成力」	1	2	3	2
14 「倫理観／社会的責任」	0	0	5	3

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 **★客観的評価**

専攻	全体人数
アニメーション	8

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	1	7	0
2 「創造力」	0	1	6	1
3 「洞察力」	0	2	5	1
4 「情報収集能力」	0	0	8	0
5 「探究力」	0	0	8	0
6 「プレゼンテーション能力」	0	1	7	0
7 「デジタルスキル」	0	2	5	1
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	1	7	0
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	0	8	0
10 「コミュニケーション能力」	0	0	6	2
11 「論理的思考力」	0	1	7	0
12 「問題解決力／主体性」	0	1	7	0
13 「キャリア形成力」	0	1	5	2
14 「倫理観／社会的責任」	0	1	2	5

■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
アニメーション	8	8	100%

	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	1	0	4	3	0
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	0	0	5	3
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問 1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
イラストレーション	23	21	91.3%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	2	4	2	13
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	1	0	7	6	7
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	3	2	6	10
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	2	2	7	10
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	0	3	10	8
6 講義室の施設・設備は整っていた。	1	2	3	5	10
7 実習室の施設・設備は整っていた。	1	2	3	8	7
8 図書館は充実していた。	0	3	3	5	10
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	0	1	3	6	11
10 施設の使用時間は充分だった。	2	2	2	6	9
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	1	4	5	11
12 就職に対する支援は充実していた。	0	3	3	7	8
13 学内の行事やイベントは充実していた。	0	4	4	9	4

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 **★主観的評価**

専攻	全体人数	回答者	回答率
イラストレーション	23	21	91.3%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	0	4	11	6
2 「創造力」	2	2	12	5
3 「洞察力」	0	4	13	4
4 「情報収集能力」	0	9	9	3
5 「探究力」	1	7	9	4
6 「プレゼンテーション能力」	2	11	5	3
7 「デジタルスキル」	3	8	7	3
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	10	7	4
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	9	9	3
10 「コミュニケーション能力」	3	7	7	4
11 「論理的思考力」	1	11	4	5
12 「問題解決力／主体性」	1	7	7	6
13 「キャリア形成力」	4	9	6	2
14 「倫理観／社会的責任」	1	7	9	4

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 **★客観的評価**

専攻	全体人数
イラストレーション	23

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	7	14	2
2 「創造力」	0	6	15	2
3 「洞察力」	0	5	14	4
4 「情報収集能力」	0	7	13	3
5 「探究力」	0	6	15	2
6 「プレゼンテーション能力」	0	8	12	3
7 「デジタルスキル」	0	3	18	2
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	3	18	2
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	6	15	2
10 「コミュニケーション能力」	0	3	17	3
11 「論理的思考力」	0	7	14	2
12 「問題解決力／主体性」	0	7	13	3
13 「キャリア形成力」	0	7	12	4
14 「倫理観／社会的責任」	0	4	14	5

■設問14～18：専攻別点数毎の人数 **★主観的評価**

専攻	全体人数	回答者	回答率
イラストレーション	23	21	91.3%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	2	0	6	11	2
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	1	3	7	10
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問 1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
絵本	14	11	78.6%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	0	1	3	7
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	1	0	4	3	3
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	1	5	2	3
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	1	4	5	1
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	1	1	1	3	5
6 講義室の施設・設備は整っていた。	0	4	3	1	3
7 実習室の施設・設備は整っていた。	0	4	1	6	0
8 図書館は充実していた。	0	1	2	3	5
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	1	0	4	4	2
10 施設の使用時間は充分だった。	1	2	1	6	1
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	1	4	1	5
12 就職に対する支援は充実していた。	1	2	6	1	1
13 学内の行事やイベントは充実していた。	2	2	5	0	2

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
絵本	14	11	78.6%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	0	1	7	3
2 「創造力」	0	1	6	4
3 「洞察力」	1	2	6	2
4 「情報収集能力」	0	2	6	3
5 「探究力」	0	3	4	4
6 「プレゼンテーション能力」	2	3	4	2
7 「デジタルスキル」	1	3	5	2
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	1	4	6	0
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	1	4	5	1
10 「コミュニケーション能力」	1	2	4	4
11 「論理的思考力」	1	4	3	3
12 「問題解決力／主体性」	0	6	4	1
13 「キャリア形成力」	1	4	5	1
14 「倫理観／社会的責任」	0	4	6	1

■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★客観的評価

専攻	全体人数
絵本	14

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	1	12	1
2 「創造力」	0	1	12	1
3 「洞察力」	0	1	11	2
4 「情報収集能力」	0	1	11	2
5 「探究力」	0	2	11	1
6 「プレゼンテーション能力」	0	1	12	1
7 「デジタルスキル」	0	0	13	1
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	1	12	1
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	3	9	2
10 「コミュニケーション能力」	0	2	11	1
11 「論理的思考力」	0	2	11	1
12 「問題解決力／主体性」	0	2	11	1
13 「キャリア形成力」	0	2	10	2
14 「倫理観／社会的責任」	0	2	10	2

# アンケート結果 絵本専攻（達成度・満足度）

## ■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
絵本	14	11	78.6%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	0	3	4	2	2
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	2	1	5	3
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				

■設問1～13：専攻別点数毎の人数

専攻	全体人数	回答者	回答率
修復保存	7	7	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
1 授業や制作に熱心に取り組んだ。	0	0	1	4	2
2 授業以外の本学での学生生活は充実していた。	1	1	4	0	1
3 開設授業科目（授業カリキュラム）の種類や数は充実していた。	0	0	1	1	5
4 開設授業科目（授業カリキュラム）の内容は充実していた。	0	0	1	2	4
5 授業における教員の指導・助言は適切だった。	0	0	0	4	3
6 講義室の施設・設備は整っていた。	0	1	0	4	2
7 実習室の施設・設備は整っていた。	0	1	1	3	2
8 図書館は充実していた。	0	0	1	2	4
9 自習（自主制作）の環境が整っていた。	0	2	0	3	2
10 施設の使用時間は充分だった。	0	0	3	0	4
11 履修指導や相談事等についての事務職員（保健室含む）の対応は適切だった。	0	1	3	3	0
12 就職に対する支援は充実していた。	1	0	2	4	0
13 学内の行事やイベントは充実していた。	0	0	5	2	0

# アンケート結果 修復保存専攻 (DP1~DP3)

## ■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
修復保存	7	7	100%

アンケート項目	点数毎の人数			
	1	2	3	4
1 「表現力」	0	2	5	0
2 「創造力」	0	5	2	0
3 「洞察力」	0	1	5	1
4 「情報収集能力」	0	1	5	1
5 「探究力」	0	1	4	2
6 「プレゼンテーション能力」	0	2	5	0
7 「デジタルスキル」	0	2	4	1
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	1	5	1
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	1	5	1
10 「コミュニケーション能力」	0	3	3	1
11 「論理的思考力」	0	2	3	2
12 「問題解決力／主体性」	0	3	4	0
13 「キャリア形成力」	0	4	3	0
14 「倫理観／社会的責任」	0	0	6	1

# アンケート結果 修復保存専攻 (DP1~DP3)

## ■設問 1～14：専攻別点数毎の人数 ★客観的評価

専攻	全体人数
修復保存	7

身につく力	点数毎の人数			
	1.0以上1.5未満	1.5以上2.5未満	2.5以上3.5未満	3.5以上
1 「表現力」	0	0	6	1
2 「創造力」	0	0	6	1
3 「洞察力」	0	0	7	0
4 「情報収集能力」	0	1	6	0
5 「探究力」	0	0	7	0
6 「プレゼンテーション能力」	0	0	5	2
7 「デジタルスキル」	0	1	4	2
8 「美術・デザインに関する理論・歴史の知識」	0	0	6	1
9 「美術・デザインに関する技法の知識」	0	0	7	0
10 「コミュニケーション能力」	0	1	5	1
11 「論理的思考力」	0	0	7	0
12 「問題解決力／主体性」	0	0	7	0
13 「キャリア形成力」	0	0	7	0
14 「倫理観／社会的責任」	0	0	7	0

■設問14～18：専攻別点数毎の人数 ★主観的評価

専攻	全体人数	回答者	回答率
修復保存	7	7	100%

アンケート項目	点数毎の人数				
	1	2	3	4	5
14 社会に貢献する意欲や能力を獲得できた。	0	0	3	4	0
15 その他、何か達成できたと感じたことがあれば記述してください。	自由記述				
16 本学で学んだことに満足である。	0	0	0	4	3
17 学生時代に特に印象に残ったことや、本学に対するご意見がありましたら記述してください。	自由記述				
18 氏名（無記名でも構いません。）	自由記述				