

令和2年度 卒業生アンケート集計結果

| 区分 | 学部入学 | 学科 | 専攻科入学 | 専攻科 | 性別 | 職業 | 役職 | キャリア | 熱心に学んだ科目 | 学業以外の注力 | 学業・活動の有用性 | 学業・活動の有用性 | 社会人として | 在学生へのアドバイス |
|----|------------|--|-------------|------------------|--------------|--|---|---|--------------|---|--|---|---|--|
| | 学部 入学年度 | 1 デザイン 2 産業デザイン 3 建築 4 総合経営 5 経営 6 ビジネスマネジメント 7 経営環境 | 専攻科 入学年度 | 1 デザイン学 2 建築学 | 1 男性 2 女性 | 1 会社員 2 公務員 3 自営業 4 団体役員 5 その他 | 1 経営者・役員 2 部門の管理者 3 実務の管理者 4 実務者 5 専門職 6 その他 | 1 特定分野のみ 2 特定分野に関連 3 幅広い業務 4 転職によるアップ 5 その他 | 1 教養 2 専門 | 1 アルバイト 2 部活・サークル 3 ボランティア 4 その他 | 1 大変役に立つ 2 まあま役に立つ 3 あまり役に立たず 4 役に立たず | 大変役に立つ、まあま役に立つの内容 | 社会人として必要な能力の中で、大学で学ぶべき内容 | 在学生へのアドバイス |
| 1 | 1992 | 2 | | | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | ・美術基礎能力(デッサン・手法・表現力) ・企画力 ・プレゼン能力 | ・美術基礎能力(アイデアをビジュアル化する方法) ・プレゼン能力(アイデアを伝える力) ・コミュニケーション能力(仕事はチームワーク) ・美術表現力(美しいもの、面白いものを生み出す能力) | ・発送の「引き出し」を沢山作る。 ・色々な場所、作品、体験、知識に見て触れること。 ・学校の設備、授業、教授への相談、課外活動など、最大限利用すること。 ・卒業後も、大学、教授、同期、前後輩の繋がりを絶たないこと。 |
| 2 | 1992 | 2 | | | 1 | 1 | 4 | 2 | 2 | 2 | 1 | ・デザイン、設計に関する基礎力 | ・専門的な技法や即戦力より 基礎力 | ・大学生活で築いた友人関係は一生ものであり財産です。 ・学業のみでなく、サークル活動やボランティア活動、アルバイトなどにも積極的に取り組んでみてください。 |
| 3 | 2014 | 4 | | | 1 | 1 | 5 | 3 | 1 | 2 | 1 | ・PCスキル | ・マナー ・PCスキル ・英語能力 | ・平日頃から目標を持つこと。 ・自分の武器を見つけること。 ・どんなことでもチャレンジすること。 |
| 4 | 2013 | 4 | | | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 1 | ・組織の大切さ | ・伝えたいことを簡潔に伝えること | ・友人との思いでをたくさん作ること。 ・メリハリを身に付けること。 |

質問の抜粋(再集計)

| 学科 | 熱心に学んだ科目 | | 大学での学修や活動は仕事遂行に役に立っているか | | | |
|------|----------|------|-------------------------|------------|-------------|----------|
| | 教養科目 | 専門科目 | 大変役に立っている | まあま役に立っている | あまり役に立っていない | 役に立っていない |
| デザイン | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 建築 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 総合経営 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| 合計 | 1 | 3 | 3 | 1 | 0 | 0 |