

【卒業生】2024年度

「学習成果に関わる外部評価—学位プログラムの学修評価を把握するための卒業生調査—」改善案

初年次教育課程

文責 水野真由美

記入年月日 2024年9月2日

初年次教育課程で3学科共通必修科目もあるが、学科独自の必修科目や、学科により選択科目となっているものもある。役立った科目でそれに該当するものについては、履修していない学生でも、その他の科目で取り入れることが可能か、各担当で検討改善が必要である。

プレゼンテーションに係る記載が多くあった。プレゼンテーションを行う上での、基本スキルだけでなく、グループディスカッション、ことばや考え方の伝え方について求められている。また、ポートフォリオについて発表する機会があればとあがっていた。

「服飾造形基礎ⅠⅡ」では、2024年度から、全学科で授業内の課題でグループワークを実施している。グループワークについての事前指導や評価について、改善、検討をしていく。

所属する学科によって求められている内容が異なるが、必要に応じ、プリント課題にするなど検討をする。「教え方が少々分かりづらかった」とあったので、担当者間での打ち合わせや、時間外サポートについての実施方法等、検討をしていく。

ポートフォリオ作成はしているが、発表は行っていないため、今後の検討とする。

「学修基礎」で取り組めることもあるのではないかという意見は、初年次教員からは出ている。卒業生の回答で、外部の方の講演についてその必要をあげられていた。既に講演の回を入れているが、実施時期、講演者選考については、検討していく。

「情報演習Ⅰ・Ⅱ」では、2025年度より一人一台タブレット世代が入学してくるが、高校によっても使用する機種やOSが異なっているため、PCを用いたアプリケーションの基本的な操作スキル習得に関しては当面は必須と考える。その上で、更に変化の激しいIT関連の動向を自ら知ろうとする姿勢など、学習者自らが能動的に思考するような取り組みになるような工夫や、リテラシー理解度を深める工夫が必要であると考え。具体的には、オンライン教材、日経パソコンEduやe-stat等で公開されている情報等を活用し、著作権等の問題やデジタル・シティズンシップの涵養等を目的として実施している内容を、今回の意見を踏まえながら調整や工夫を継続して行く。PC使用経験・ITに関するリテラシー理解度の個人差は依然大きい。(毎年度初回でアンケートを実施)対応するためには、情報演習Ⅰ・Ⅱをそれぞれ通年にする、レベル別のクラス編成にするなど検討が必要だと考える。

3学科とも、2年次以降の科目に関する回答が多くあったが、初年次を担当する教員にとっても参考となることが、ないか、シラバス作成時には、再度検討していく。

記入年月日 2024年8月30日

意見：ポートフォリオ作成、プレゼン練習について

デザイン系の会社選考時は必ずポートフォリオでの選考があり、卒業時や進級時にこの1年で自分がやったことをポートフォリオにまとめて自己PRを発表する授業が合ったらいいなと思った。

改善案：表現学科のポートフォリオ演習は、他学科の学生も履修できるようになると良いと感じる。2年生のモードクリエーションでは、制作作品のデザイン画、生地について、工程分析、縫製仕様書、1/5大製図、プレゼンテーション資料など、作品制作に必要な資料をまとめ1年間で自身が制作したものを振り返れるようにポートフォリオにまとめている。就職活動時などに必要だったと卒業生が感じているように今後も自己PRに使えるよう引き続き継続していきたい。

意見：予算立てから企画、生産までの流れを考えた上での売れる商品制作について

改善案：2年生モードクリエーションでは自身の架空ブランドを立ち上げ、商品の販売予定価格を設定してから制作を進めている。材料費をいくらで抑えないといけないかなど流れが分かるため今後も設定をしっかりと継続していきたい。

意見：プレゼンや意見交換の場が少なく自分だけでの作業が多かったことについて

改善案：制作となるとどうしても個々での作業になってしまうことが多いが、他者と意見交換することでコミュニケーション能力や自身の考えを伝える力も身につくためグループワークも取り入れている。また、学生間だけでなく教員との意見交換の場も多く設けることで、一方的な指導ではなく様々な意見や感覚を吸収することに繋がり、より良い作品制作やアイデア発想のヒントになると考えるため引き続き継続していきたい。

①役立った授業：コースの必修科目でパターンと縫製スキルを習得。CADスキルが身に付き、パターンナーに必須の科目である。また、「アパレル素材論」で学んだ生地知識や「CGデザイン」「ファッション画（CG）」「写真表現演習」で習得した Photoshop や Illustrator のスキルも現在役立っている。

改善案：現在もコース必修科目の中でパターン（CAD、手引き）と縫製のスキル向上のカリキュラムを実施している。また、全体の意見の中にも多くあった Photoshop や Illustrator のスキルに関しても「CGデザイン」の授業の中に組み込んでいく為継続して実施する。

②授業科目の不足や改善点：コロナ禍での制約もあり、授業で十分にパターン検定2級の勉強ができなかった。三年次にパターンの理論的な内容をもっと学べたら良かった。原型からの展開で体にフィットしたアイテムばかりでなく、流行のゆとりの多いアイテムを引ける機会があれば良かった。

改善案：2022年度よりパターン検定を踏まえたパターンの理論や製図、トワル組み立ての内容を「インダストリアルパターンⅡ」と「感性産業CADⅠ」の中に組み込んでいる。学生により理解度が異なるため指導方法については年々試行錯誤している。小テストの実施や様々なデザインのパターンを描き、引き出しを増やし、実践に即したスピード感で対応する能力を養えるよう改善する。2022年度より「感性産業CADⅡ」の中でのゆとりの多いコートとパーカーのアイテムも取り入れている。継続して実施する。

③今後必要と思われる授業：「アイテム企画・製作」：市場リサーチ、予算組、販売戦略などを含めた企画から生産までの流れを学び、実際に売れる製品を製作する授業が必要。

改善案：グループワークの実施。3年次の授業の中で複数グループをつくり、企画から生産までの流れがわかるようなカリキュラムを組み込むことを検討する。

④コロナ禍を受けて今後の人材に必要なこと：ITスキルと倫理観：AIを活用する上での著作権や人権侵害などのリスクに関する知識を身に付けることが重要。ITスキルやSNSの適切な活用法を学ぶことも必要。

改善案：デザイン案や参考資料、レポートやポートフォリオの作成で引用することも多くある。著作権、人権侵害などのリスクに関しても授業の中で喚起し、理解を促していく。

※2025年度よりコースの必修科目に廃止・新設・時間数の変更あり。現在実施している内容及び改善案については2025年度からの科目に取り入れて実施する。

◆卒業生からの意見

ー1アウトプット（主体的・自発的な）授業

- ・学外の人と関わる機会
- ・意見交換・グループワーク・ディスカッションによる協力する経験
- ・プレゼンテーションなど自分の言葉にして伝えること（なぜ・どうしてで相手の心に届くプレゼン）を改善、反復しながら行う経験
- ・デザインから制作に至るまで作り直し、あきらめずにより良いものをつくる経験

ー2自分を知る

- ・ポートフォリオ制作と自己PRなどの振り返り

ご意見を頂いた卒業生が作品制作で何度も改善を繰り返し、より良い作品を作ろうとしていたことや学外の学生との共同制作に取り組むなど積極的に取り組む姿を思い出していました。その他の卒業生からの意見にもあるように、主体的、自発的に取り組んだ経験は卒業後に大きな糧になっていると感じます。現在、産学連携、作品審査、学外見学、ゲスト講師の授業を行い、実際の現場を「見る」、活躍されている方の話を「聞く」機会を継続、改善し実施しています。また、グループワークもいくつかの授業で取り入れています。ですが活発な意見交換など自発的・主体的に学生が動くにはまだ工夫が必要だと感じています。方法として①教員や仲間とのディスカッションを通し、自らが気づきを得られるように質問を増やし考える場とする②グループワークでは役割を設け、自分がやるべきことを明確にし、行動する③改善・結果分析から何ができたのか、できなかったのか、どうすればよかったかを振り返り確認する④可能であれば①～③の経験を重ねたうえで学外を含め他者と積極的な交流の場をつくる。を強化したいと考えています。また、そのような経験と成果を振り返ることが増えることで、ポートフォリオや自己PRの内容は深まると思います。プレゼンテーションにおいても、より自分の言葉で表現できるよう自らの行動の分析、改善をする経験の場を増やしたいと思います。⑤として協力してグループで作品を作り上げる経験を制作課題に入れることを検討していきたいと思います。

「アパレル素材論」の授業は卒業後に必要性を感じていただけることが多い授業です。学生時代では専門用語も多く難しい内容だと思いますが、卒業後に知りたいと感じたときに印象に残る内容にできるよう、ノート作成と実物サンプルなどのリアルを大切に、興味を持ってもらえるようさらに工夫をして伝えていきたいと思います。

広告代理店でデザイナーとして活躍している卒業生（グラフィックデザイナーとしてキャラクター雑貨の企画考案、デザイン企画、生産管理）より貴重な意見を聞くことができた。

役に立った授業内容について Illustrator、Photoshop など、デジタルスキルを身につける授業は特に役にたった。ファッションプロダクトの課題制作の中で、「市場調査やコンセプトを構築し、デザインテーマを決め、完成した作品のプレゼン発表（ポスター作成、ターゲットの設定など）これは現在の企画職の仕事内容と似ていて、学生時代に経験できてよかった」など書かれてあった。→現在では、PCスキルの習得に特化した授業（Illustrator、Photoshop、word、PowerPoint）と習得したスキルを生かしそれらのソフトを駆使して、制作課題のプレゼン用の資料作成を行ったり、最終プレゼンテーションや各種発表の場で活用している。

「デザイン系の会社選考時は必ずポートフォリオでの選考が有ります。卒業時や進級時に年度ごとに自分が行なった研究や制作したものをポートフォリオにまとめて自己PRのような形で発表する授業があったらいいなと思った」→発表には至らないが、コース発足当初から全作品のポートフォリオの制作をしている。

本コースでは以前、各種分野で活躍している卒業生を招きコースの全学生を対象に直接先輩達の話しを聞く機会を設けていた。学生の反応も良く相応の成果が有ったのではと思われる。今後も就職活動をより効果的に支援出来るよう授業の内外を問わず更なる工夫が必要である。現在はキャリア支援の授業もあり、就職面談も手厚く実施されている。

興味深かった意見は、「コース選択時に於いて、コースの授業を体験できる「お試し期間」みたいなものがあったら良かった」と書かれてあったことだ。

又、入学者の受け入れについては、「しっかり自分のビジョンを明確に持ち、生徒、先生問わず周りとのコミュニケーションが円滑に取れる者でないとなかなか難しいのかなという印象。授業や課題で忙しかった学生生活の中でも私が4年間続けられたのは、周りの友人や先生方の支えが大きかったこと。また、先生方との交流ももっと欲しいと思う。私の所属していたコースでは、クリスマスなどにはちょっとしたイベントを用意して下さったり、クラスみんなでピザパーティーをしたり、本当に仲の良いクラスで、毎日学校に来るのが楽しみだった。大変な時に助けてくれる先生や助手の方々と友人、そして楽しく学べる環境を作っただけなら嬉しいです」コース内でのコミュニケーション強化についてさらに取り組んでいきたいと思う。

卒業生外部評価で抽出されたポイントを整理すると以下の項目が重視される。それらの指摘ポイントについて全体観を含めた現状と改善策を以下にまとめている。

◆全卒業生からの貴重な意見と重要と考える指摘ポイント

- ① 外部の方々やアプロの方とコミュニケーションを図れる機会創出
- ② illustrator や Photoshop や Office 系含めた総合的な PC のスキルの重要性
- ③ 役立った授業として「産学連携プロジェクト」、期待される授業で「店舗開発マネジメント論」が挙げられる
- ④ Google のコンテンツ学習強化
- ⑤ 実践的なグループワークやプレゼン能力の向上を図れる授業
- ⑥ インプット型が多い中でアウトプット型の学修機会の向上
- ⑦ 「グローバルマネジメント特論」の課題解決

◆現状把握と必要な対策へのアプローチ

上記項目について①、⑤、⑥については本コースの強みでもあり、今後のコース各科目の進行に際して各教員への指導要綱として情報共有を図り一層の授業内容のアップデートを図り、更に要望に応えられるものとしていきたい。また②については1年次「情報演習」及び二年次必修科目「プレゼンテーション技法」にて対応を図っているが、担当教員と協議を進めながら更なる科目改善を指向していきたい。加えて2年次必修の「プレゼミ」にて学習機会の創造・強化を図っていく。また④については「プレゼミ」にて学習機会を提供しており、そのリテラシーを3年次「産学連携」及び4年次「卒業制作」等に生かしているが、コースとしても更なる強化の必要性を感じている。そのため②の上位科目として④の要素を加味した受講科目の新設又は他科目改編により26年度開設に向け検討・計画・実施を行っていく。③については、これまで一定の評価がある事から今後についても更なる科目内容の拡充に向け強化・進展を図っていく。⑦については、受講時に新任非常勤講師によるコロナ禍でのオンラインを担保した授業運営であった事もあり、その内容改編は数次の経験を通じて実施して来ている。しかしながら該当科目に限らず、また外部評価に限らず各科目の内容改善は常に意識しながら進展していく必要がある。そのため各意見を取りまとめて各科目担当の非常勤講師を含めた教員内で情報共有を図り、25年度運営に向けた改善を模索していく。

総体的に実務に連動した現場感のある授業運営の必要性を感じさせる意見が多い。一方で外部評価に限らず各科目の内容改善は常に意識しながら進展していく必要がある。そのため各意見を取りまとめてコース内各科目担当の非常勤講師を含めた教員内で情報共有を図り、25年度施行に向けた運営改善を模索していく。

11名の卒業生からの貴重なご意見をいただき、下記の改善案を検討している。

1. 大学の授業について

モード系ではCADの技術、illustrator、Photoshop、CGデザインなどが企業で役立つことが書かれていたが、ビジネス系でもAdobeに関しては必修科目の中で取り扱っており、重要なスキルだと認識している。「ファッションエディトリアル」や「イノベーションゼミ」の中で使必ず用しているが、スキル修得を更に促していきたい。

またECを実際に学生自ら運営できる産学連携は就職活動の強みになったという意見もあり、来年度も継続で実施していきたい。また3年でいきなりECサイト運営を実施すると、写真撮影や編集などで戸惑う学生が多いことから、2年プレゼミで導入編として、今年度後期から「メルカリ」で古着の販売をしようと計画している。これで価格設定や利益計算、写真の見せ方、原稿の書き方など2年から訓練することを検討している。3年ゼミの授業に入る前にネット販売に慣れておきたい。

Google AnalyticsはECの分析ツールとして必ず取り入れて指導しているが、複数回の実施が望ましいという意見から来年度の授業内での時間を増やしたいと考えている。

2. 教育過程の編成と教育方法について

インプットする授業は多かったが、アウトプットする授業が少なかったという意見があり、今以上にプレゼンテーションを学生にさせる必要があると考えている。グループワークで実際に動いている学生が一部であることも認識しており、必ず個人でも書かせる、発表させて全員が理解しているかを確認していこうと考えている。

コース卒業生がプレスとして仕事をしている立場から、コースでSNSなど「発信する内容のクオリティ」の高さが今後は必要という意見もあり、特別講師の外部の方々にも評価してもらい、単に提出するだけでなく、クオリティによってどれだけ消費者の心に入り込むかも採点をしていきたい。

3. 入学者受け入れ、今後の人材について

大学教育の広報活動も今の時代にあったことが望ましいということや、SNS運営はビジネスでは必須という意見もあり、入試広報との連携やコースアカウント、学生からの発信などの投稿数を増やしていきたいと考えている。学生が投稿した動画の再生回数が非常に大きい数字を出すことが多いことから、授業内でアウトプットをできるように機会を増やしていきたい。良かった投稿の振り返りも実施していく。

今回の意見から、常に新しい打ち出し方を実施している企業での現場体験が必要であり、インターンやバイトを推奨して、大学授業と企業の学びと両輪でスキルアップさせたい。

卒業生からの意見

- ・色を取り扱う上で基礎的な考えを作ることができた。
- ・プレゼンテーション論や衣装デザインの授業では、自分の考えを何度も言葉にし、どう相手に伝わるかを練習したことが今の販売業に生きている。
- ・学外の人と関わる機会があれば良い。
- ・プレゼンテーション論の授業のように言葉で伝えることを学ぶのが必要だ。
- ・変化し続ける社会を前提に、自主的に学び続ける態度を身に付ける必要がある
- ・ヘアメイクについて学ぶ機会があればと感じた。
- ・人との仕事を円滑に進めていく上で、授業でのグループワークの経験が役立っている。

今後に向けての改善点

- ・コミュニケーション能力やプレゼンテーション能力を高めるために、デザインし制作する作品について徹底的に自分の意見や考えを言葉にすることを指導しているが、その成果が卒業生にも出ていると感じる。
- ・コミュニケーション能力やチームワークを高める方法として、2、3年生では共通のテーマでイメージを作り制作を行い、卒業企画ではグループ制作を行っている。お互い話し合い理解することで協働感を作り上げていく。
- ・ワークショップには2、3、4年生全員が参加し、また2、3年生には4年生の卒制の制作風景を折に触れて見せ、自分達が卒制に何をするかより理解でき、また衣装着装のモデルとして2、3年生にも加わってもらい、共通の認識を持つことを大切にしている。
- ・3年生のカリキュラムにおいては衣装関連の会社やアトリエで学外研修をするが、実際に現場を経験する事で非常に大きな成長が伺えるため今後も引き続き力を入れていきたい。
- ・専門分野の外部講師からより具体的な話を聞くことで仕事への理解が深まる。
- ・ヘアメイクは衣装表現の中のキャラクターイメージ作りの一つでもあるが、あくまでも個人の興味の範囲内であると理解している。

⑨と⑩の卒業生が「役立った授業と内容」に関して「ドローイング」を挙げ、
⑨の卒業生から「服飾表現学科もファッション画は必履修にした方が良い」という意見、
また⑩の卒業生が「自分の頭の中にあるものをササッと絵に描いて第三者に伝えることができる
ようになるため今後も必要だと思う」と書いていることに着目しました。

美大では入試の際に「デッサン」があるため、学生たちはどの学科においても予備校等でデッサン力を身につけてから専門授業に臨みます。服飾表現においても、デッサン力は「きちんと観察する」「把握する」「人に伝える」という意味で重要と考えます。本校にはドローイングの授業はありますが、スタイリング専攻の学生たちの描くスタイル画の多くが、人体や布の動きの表現が拙い平面的な絵であることに正直唖然とさせられることがしばしばあります。

デッサン力は一昼夜で身につくものではありません。繰り返しの鍛錬が必要です。スタイリング専攻では、今後、スタイル画の授業をシラバスに入れると共に、年間通して、スタイル画を提出し続けることを課題として加えたいと思います。

⑨の卒業生が「今後必要と思われる授業名と内容」に、「ラグジュアリーブランド基礎」と「ファッション誌論」を挙げていることに関しては、この卒業生自身がラグジュアリーブランドに就職したことから痛感していることと察します。

スタイリング専攻においては、3年前期でファッション雑誌に関する授業を行い、3年後期でラグジュアリーブランドのショップをリサーチし、レポートを提出する授業を行っています。今後、リサーチのみならず、ブランドの歴史等の知識を深める方向での指導を行ってゆきたいと思います。

学生側の改善策

服飾表現学科

□ 英会話を学べる授業の実施

インバウンドブームによる外国語の必要性が高くなっています。英会話を中心に4年生まで英語に係れる授業の必要性を感じられる。

□ コミュニケーション能力

先生と学生のコミュニケーションを高める。大変な時に助けてあげられるような温かく身近な専攻であるようにもっと努力をする。

-まとめ-

学生側の改善案

内容が個々なので全体を把握するのが難しいアンケート結果になっています。

次回のアンケートは、専攻毎にどうしたらもっと良い授業になるのか、内容を絞ったアンケート結果を見てみたいです。

【学生からの意見】※映像・メディア表現専攻の学生からの意見のみ書き出します。

*役に立った授業

- ・映像・メディア表現(2年次 選択)

*意見

- ・学芸員過程の履修に関して。

*今後必要と思われる授業名と内容

- ・リテラシー、人権、などに関する授業
- ・学び続ける姿勢に関しての授業
- ・世界情勢について

*どのような知識やスキルが今後必要になるか?

- ・人対人のコミュニケーションスキル、思いやり
- ・3Dモデリングソフト等の基礎的な使い方
- ・著作権等に関する理解

【具体的な改善案】

小生が担当する「服飾表現概論」では、「社会情勢一般等」も来期からはシラバスにも記載して講義を行いたい。またメディア表現Ⅰでは基本的な著作権及び肖像権についての講義を行いたい。

また担当する卒業制作演習に際しても、上記キーワードを意識した指導を行いたい。

学芸員(小職は資格保有しているが)過程に関しては、日野で取得可能な集中講座を組むことを教務で検討していただきたい。

4. 入学者受け入れについて

*今後のアパレルの人材育成に向けてどのような人材を受け入れるべきか。

*そのための方策について。

- ・自分の好きなことがある人、好奇心を持ち、探求できる人。
- ・主体的に動けて、今自分に何ができるか常に考えて行動に移せる人材。
- ・ITスキルのある人材。向上心や忍耐力が必要。
- ・諦めず最後まで作品を作ることができる人、こだわりの強い人、吸収力のある人
- ・周りの意見を取り入れ、周りと協調できる方。自分のビジョンを明確に持ち周り
とコミュニケーションが取れる人。
- ・理論的な思考ができる人材。
- ・自身の感性も重要だが、時代に取り残されず流行に敏感で、すぐにインプット・アウトプットが行える人。
- ・ヒューマンニーズを理解し、提案力やコミュニケーション能力がある人、柔軟に受け入れることができる人、固定観念に囚われない人材。
- ・自己発信ができる人
- ・好奇心・向上心の高い素直な人材。
- ・常に社会に目を向ける人。

等々卒業生であればこそその貴重なご意見をたくさんありがとうございました。

また、その方策として、杉野の学生は自分の「好き」が明確にある人がほとんどだと思います。自分もぼんやりでしたが好きなものがあり、学生時代はその好きをより鮮明に、深いものにする時間でもありました。服づくりに関することだけでなく、自身のアイデンティティは制作など何事にも生きてくると思うので広くそれぞれの個性受け入れてくれる学校だと素敵です。とのご意見がありました。

本学では、杉野服飾大学に入学したという強い気持ちのある個性豊かな人を発掘するためにプレゼンテーション、面接を重視する総合型選抜を設けています。引き続き実施していきますが、本学のタグラインは、個性豊かな人材を受け入れ、知識教養を身につけて途中で挫折することなく4年間を全うして社会に出ていけるように、「その好きを、かなえます」としています。「好き」からカタチになっていく喜びを感じていただくために一層教育力を高め、今後も教職員共に素敵な大学であるように努力していきたいと思います。