

2024 年度授業評価アンケートの集計・分析 ver.1

作成日：2025 年 9 月 5 日

文責：池田大輝

- この授業評価アンケート調査は、大学の自己点検・評価の取り組みの一環として、学生の学修状況および授業満足度の全体的な状況を把握し、本学の教学改善に向けた基礎資料とすることを目的としている。
- また、得られた結果は、各教員にフィードバックし、授業改善に役立てることも目的としている。

	総履修者数	有効回答数	回収率	実施期間
前期・集中	4,446	2,281	51.3%	2024年7月15日-2024年7月27日
後期	3,605	1,769	49.1%	2025年1月14日-2025年1月27日

※調査方法：すべてMicrosoft FormsによるWebアンケート

以下の順で、集計結果・分析結果を掲載する。

なお、「2. 集計結果（科目分野別）」について、分野に重なりがある科目があるため、各分野の N の合計は「すべて」よりも大きい。

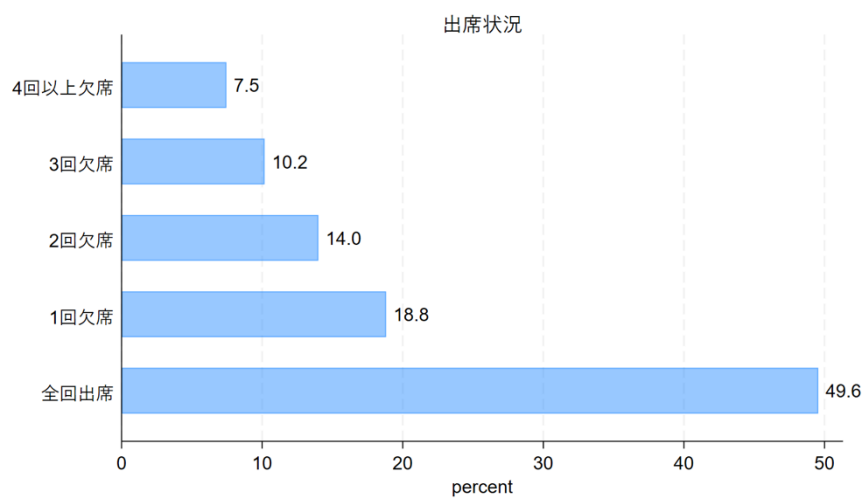
1. 集計結果（全体）

2. 集計結果（科目分野別）

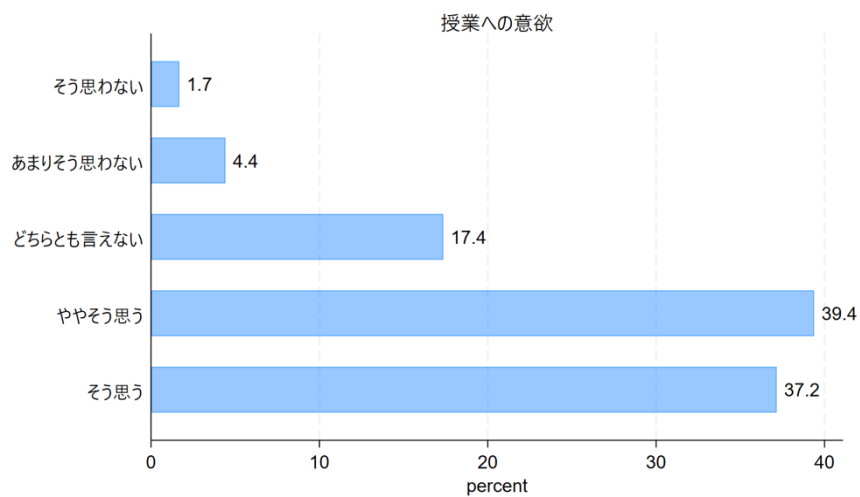
3. 授業満足度の規定要因

1. 集計結果（全体）

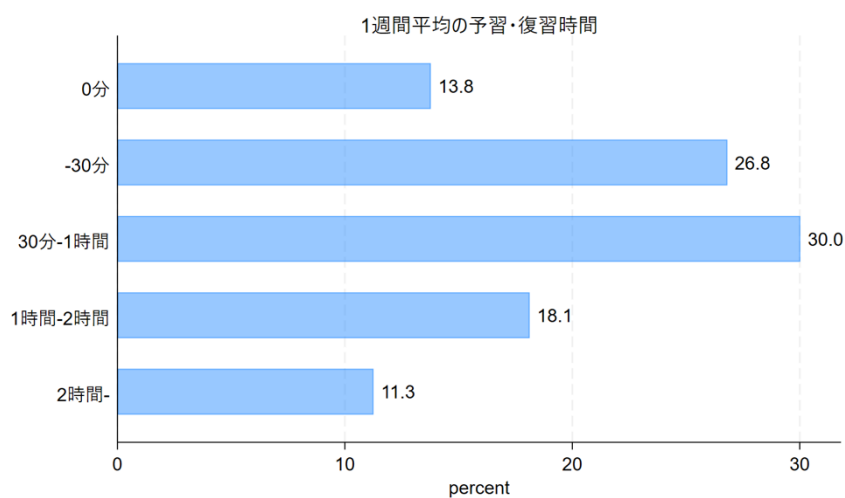
Q1：この授業への出席状況を選んでください



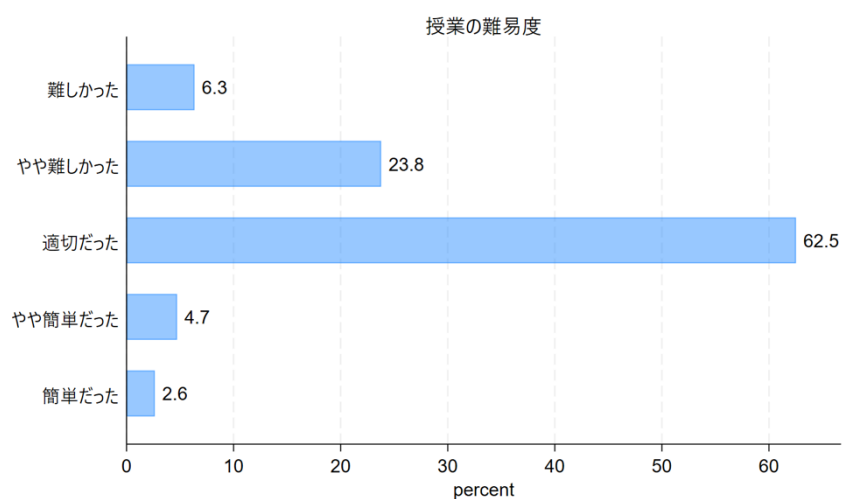
Q2：あなたは、事前の準備や復習等を含め、この授業に意欲的に取り組んでいると思いますか



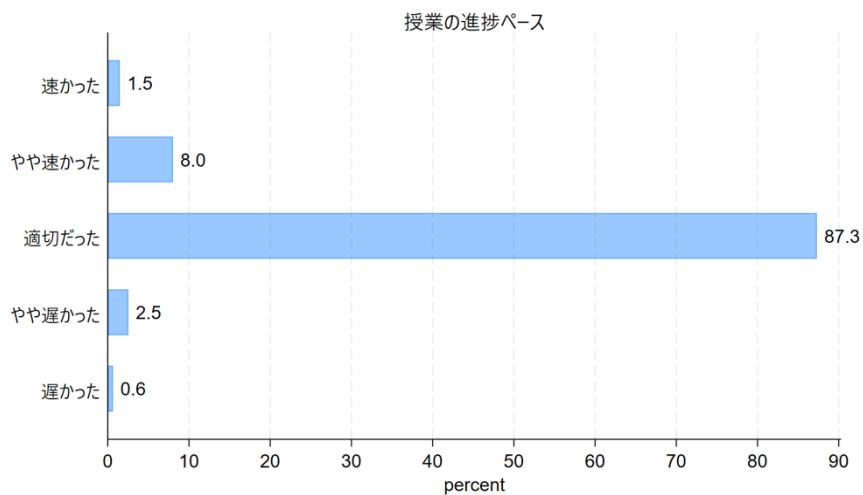
Q3：あなたは、この授業の予習・復習を1週間平均でどのくらいしていますか



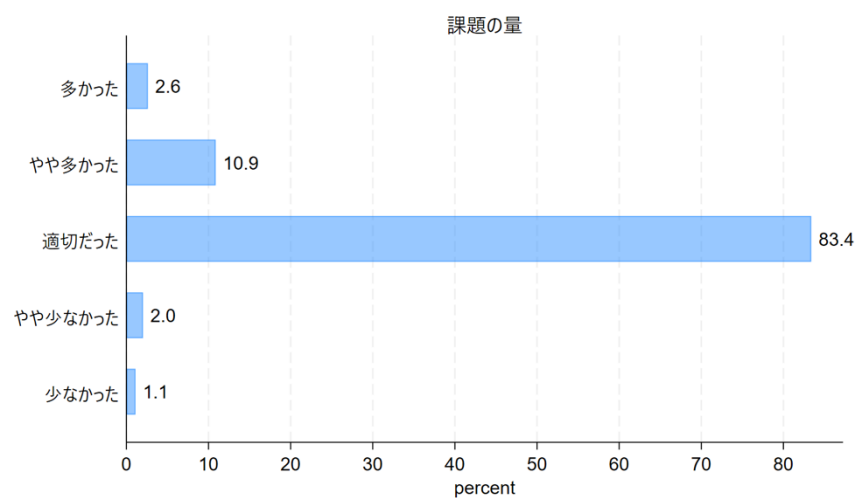
Q4：あなたにとって、この授業の難易度はどの程度でしたか



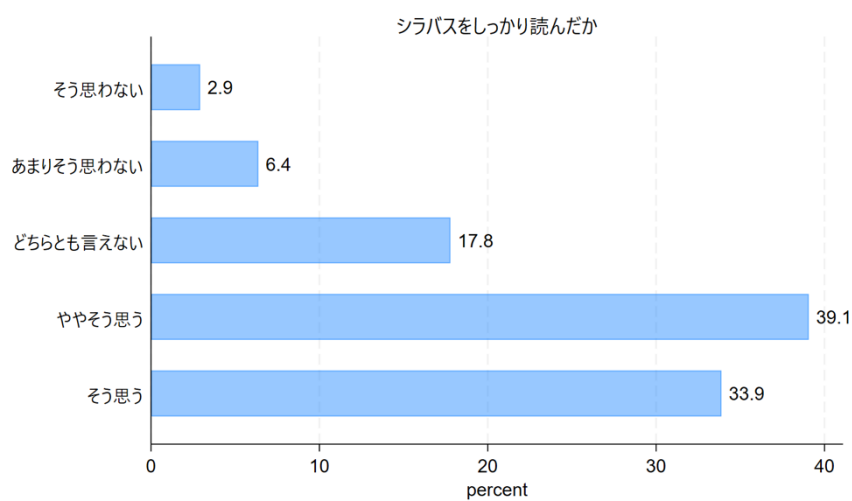
Q5：この授業の進め方のペースは、どのように感じられましたか



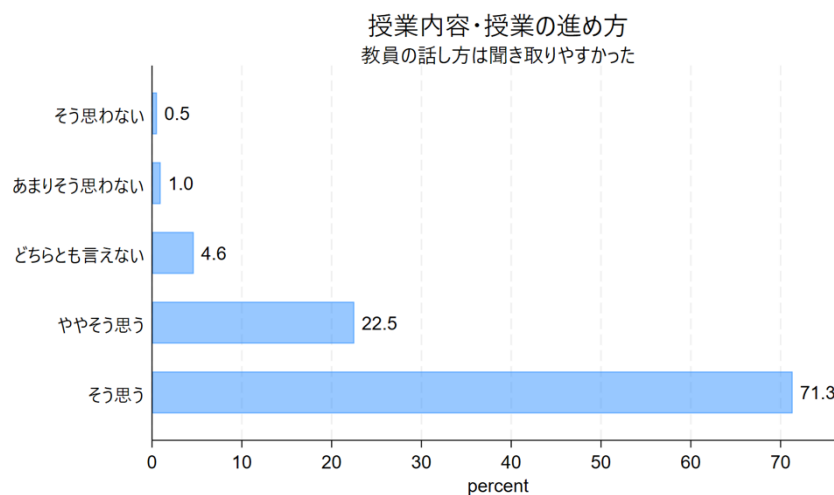
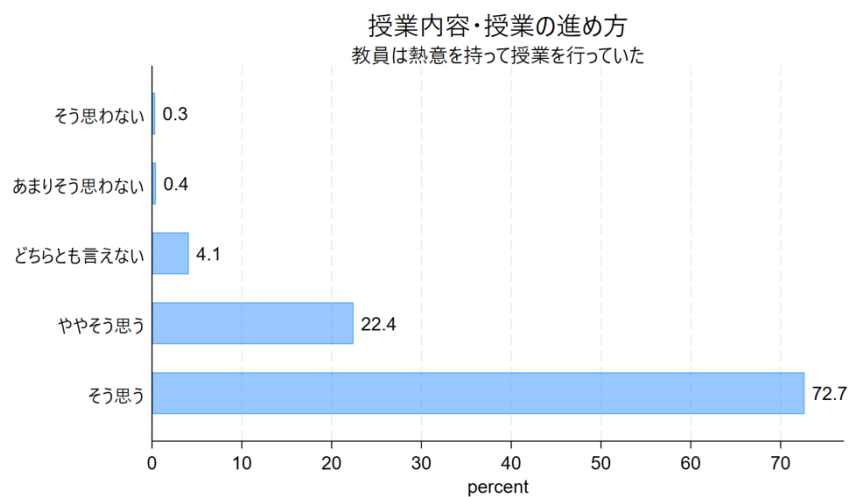
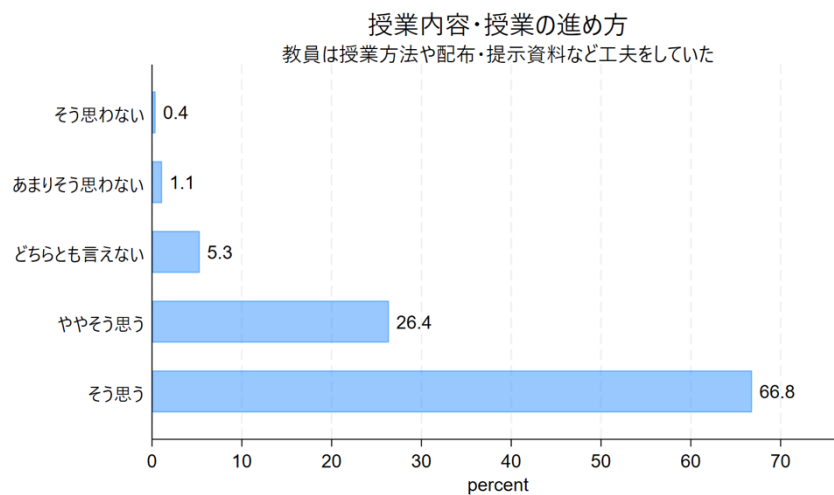
Q6：この授業の課題の量は、どのように感じられましたか

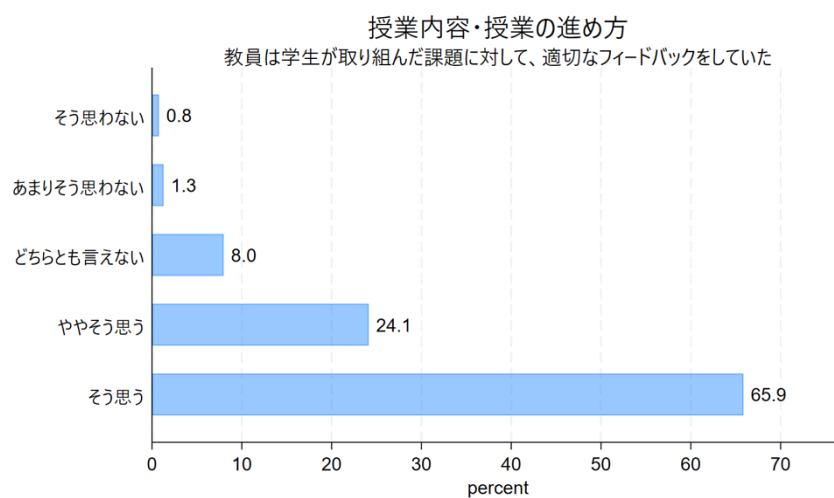
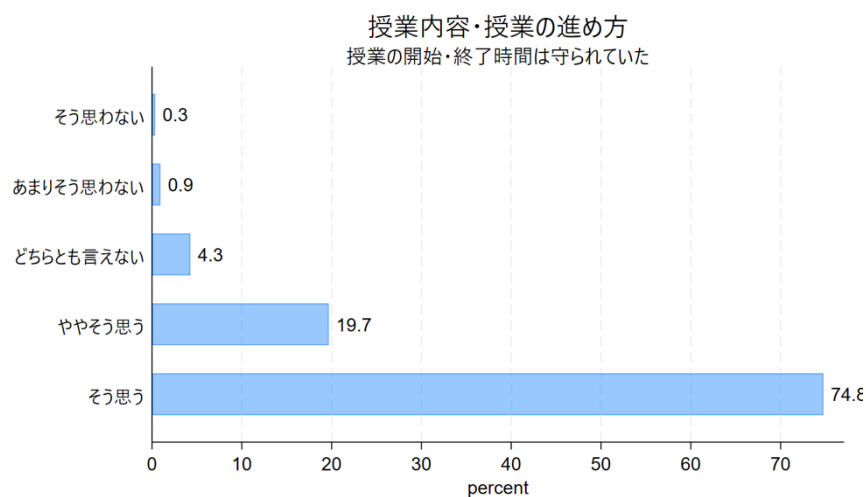
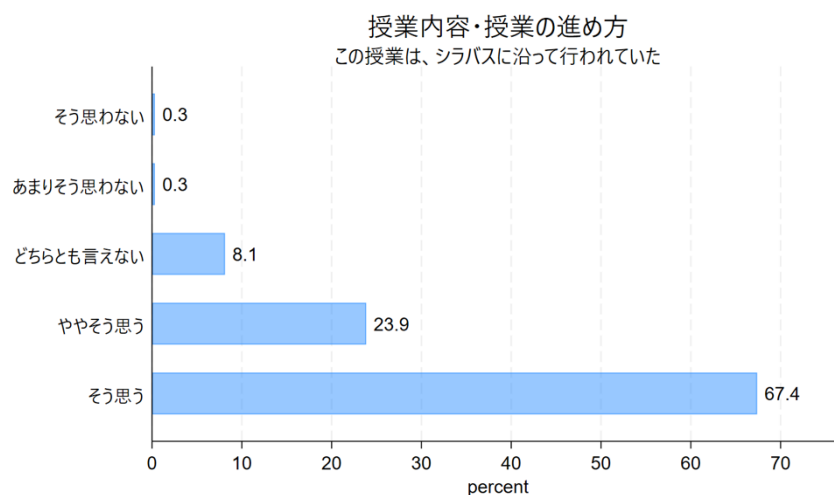


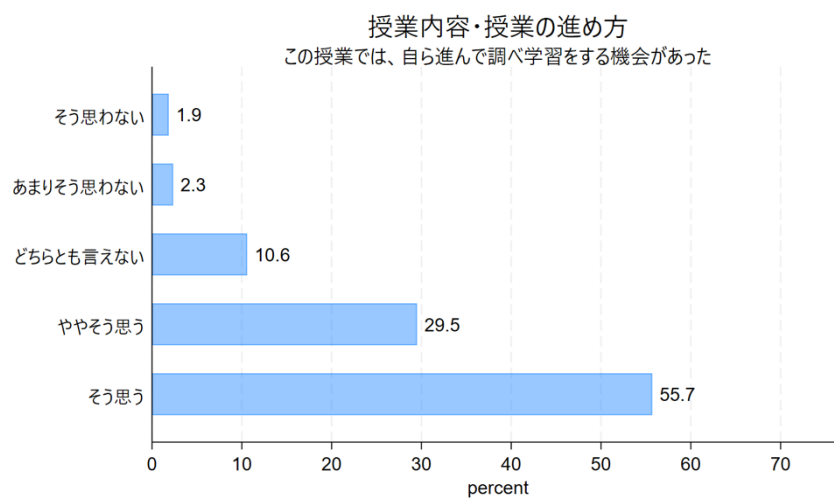
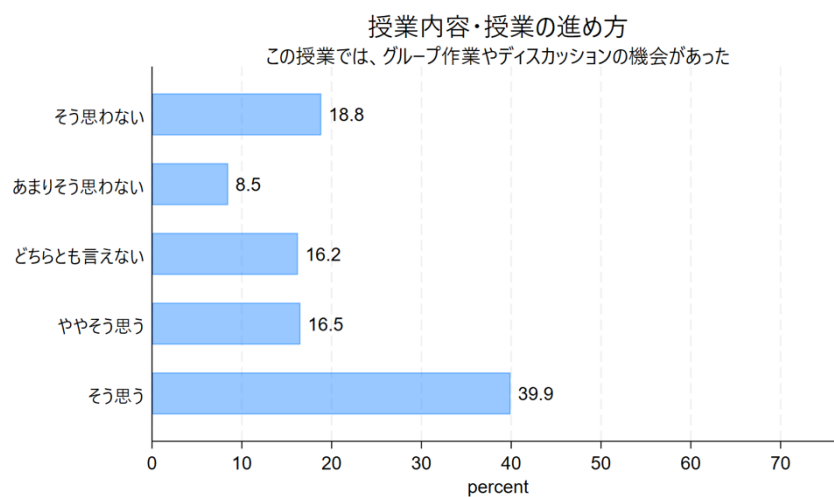
Q7：あなたは、この授業のシラバスをしっかりと読みましたか



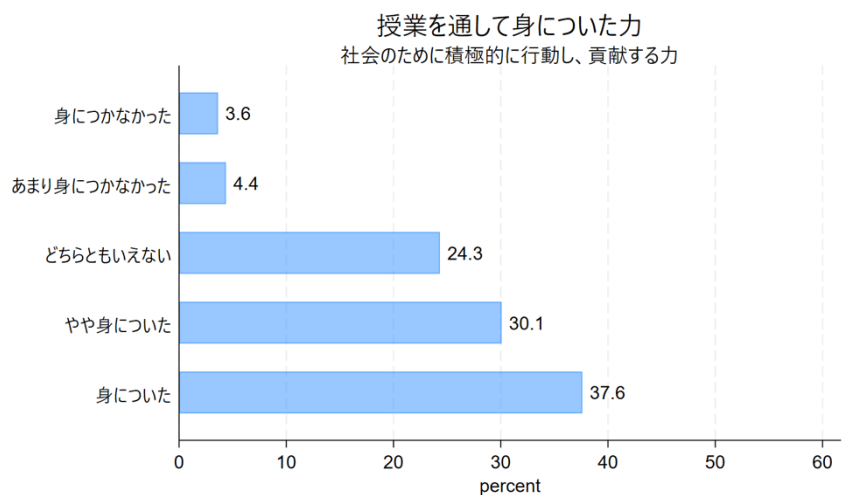
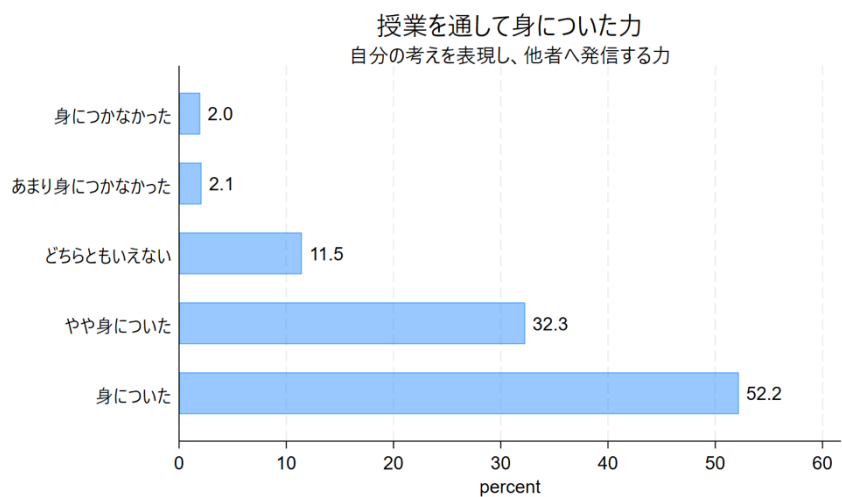
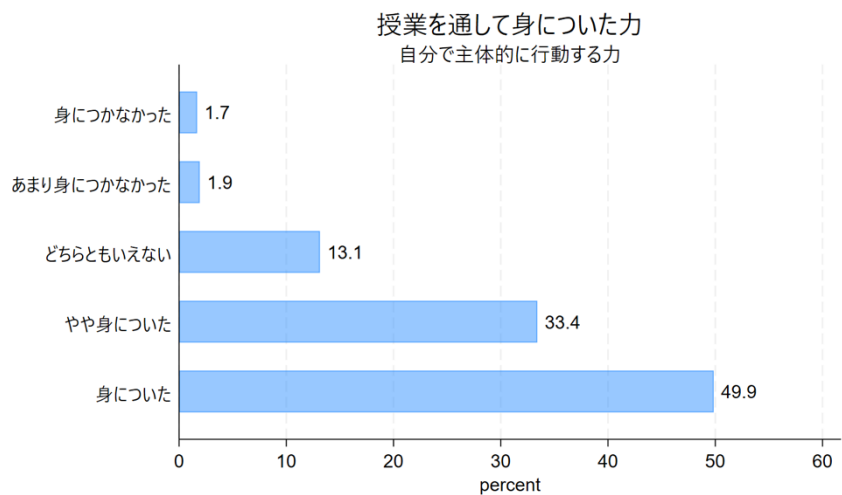
Q8：授業内容と授業の進め方について、それぞれあてはまるものをひとつ選んでください

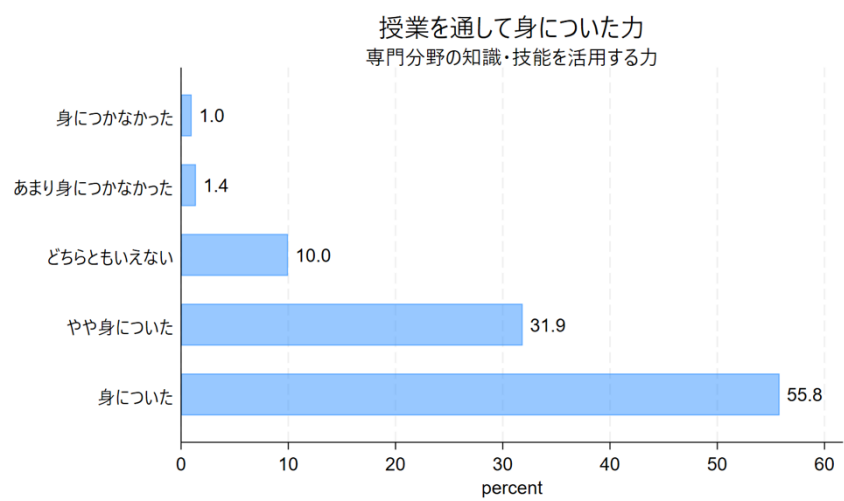
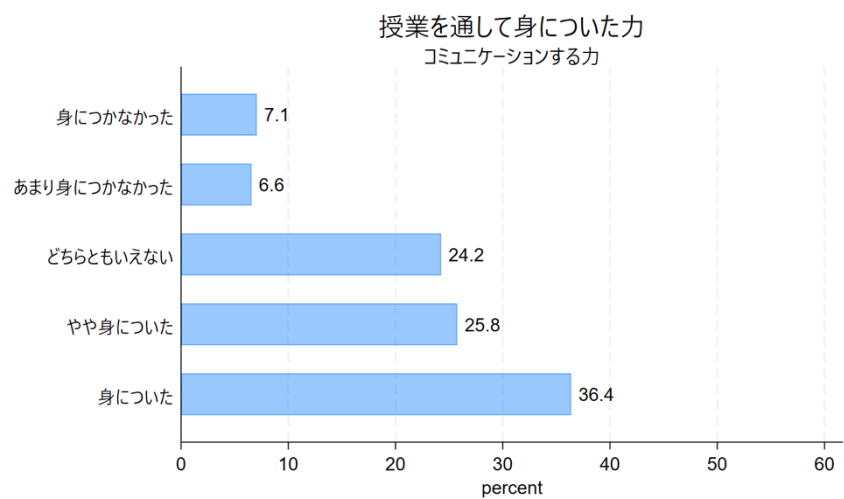
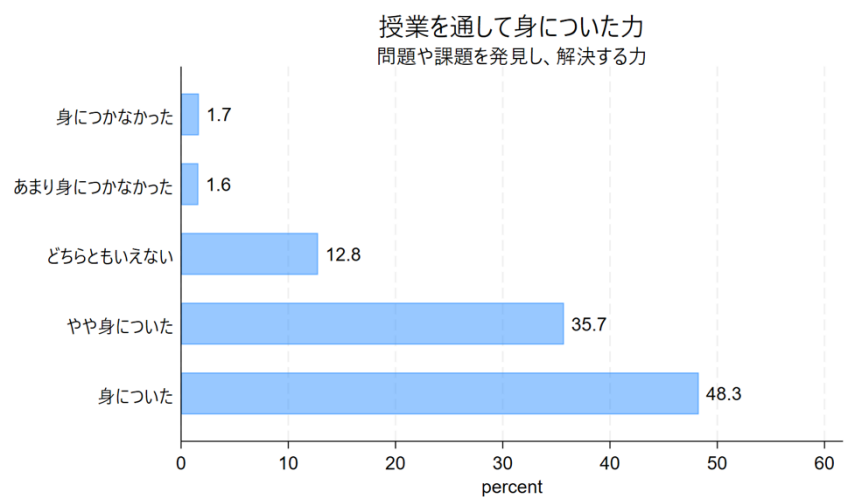


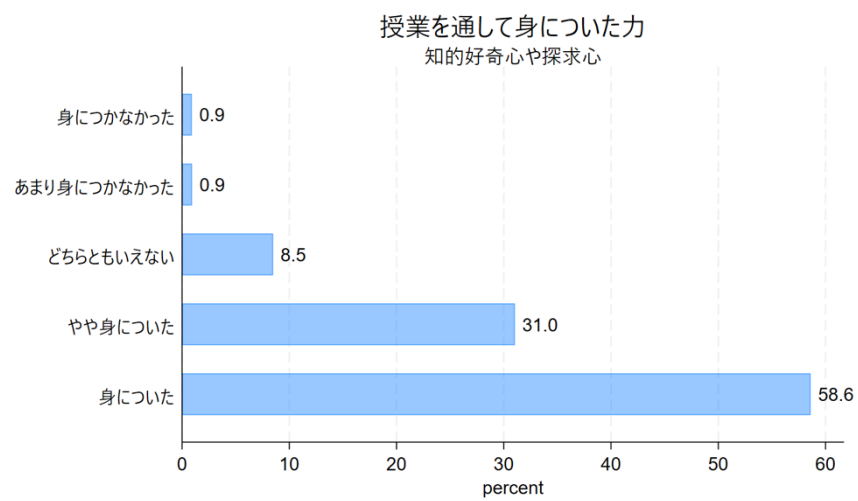
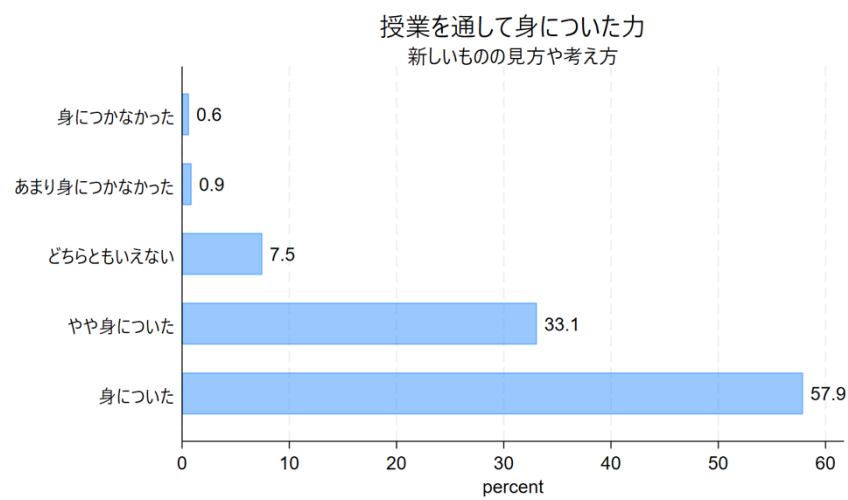




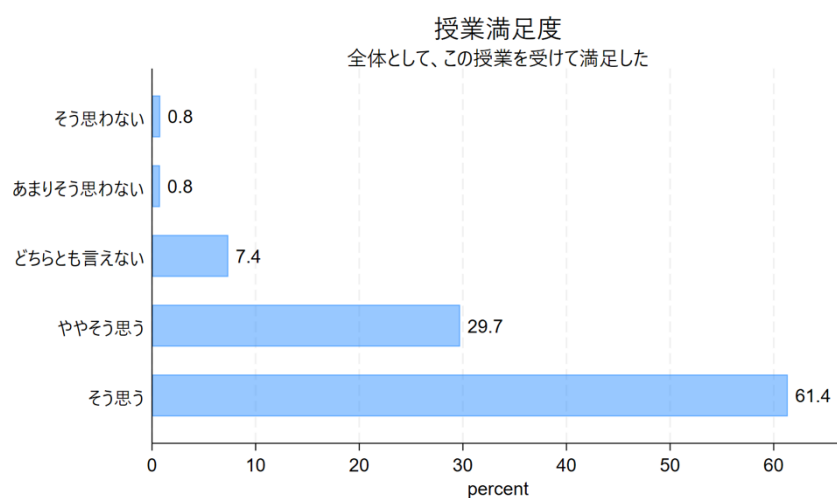
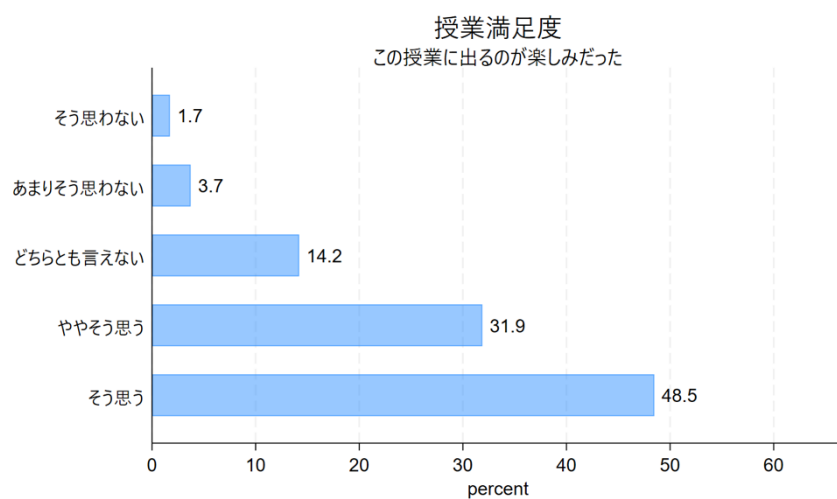
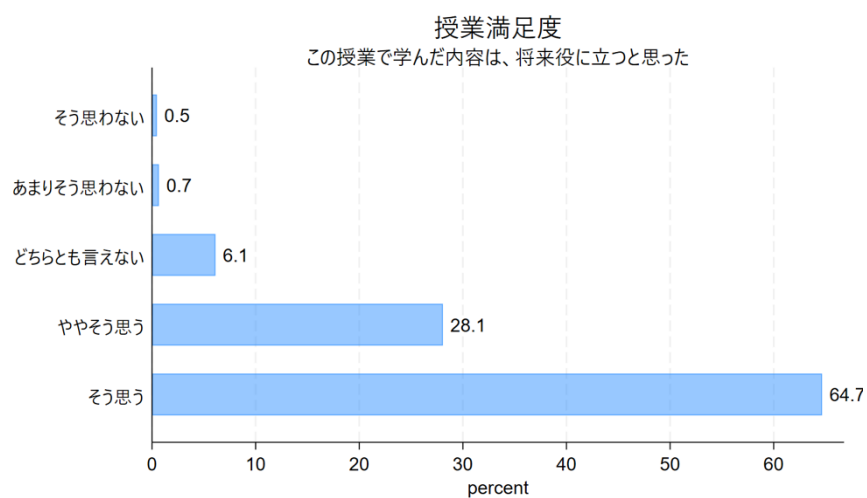
Q9：この授業を通してどのような力が身についたか、それぞれあてはまるものをひとつ選んでください



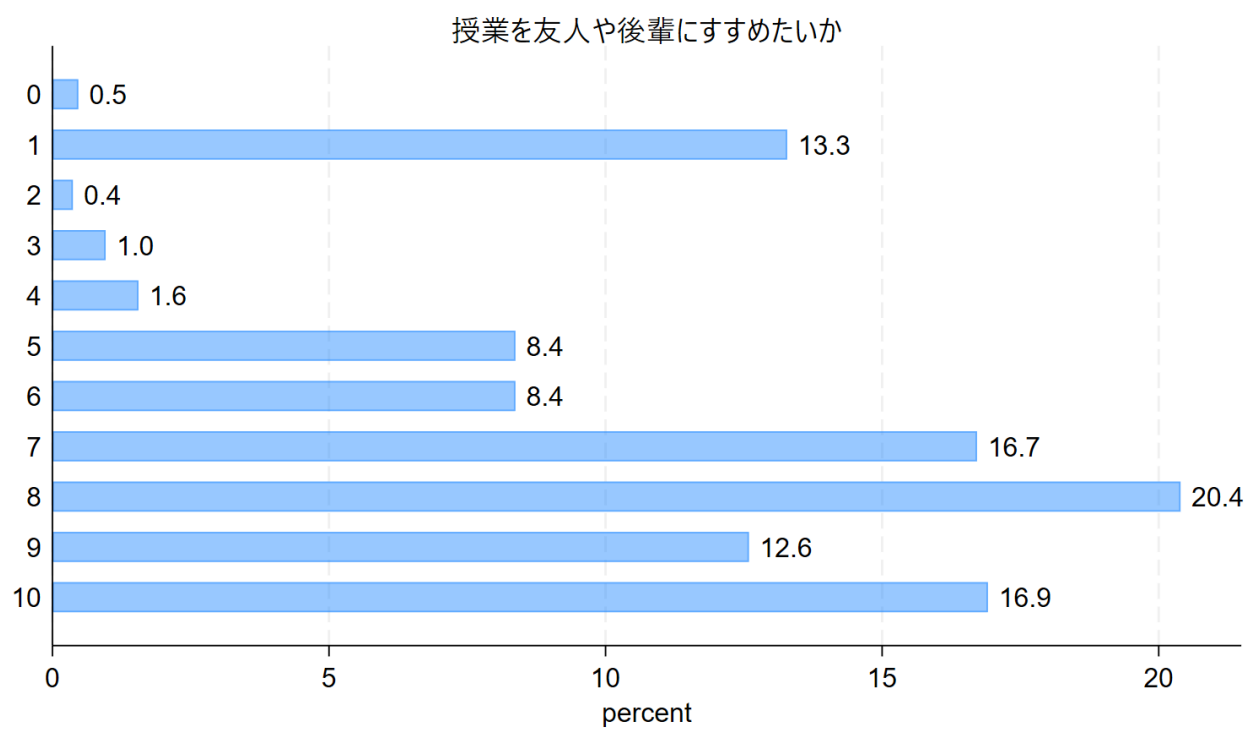




Q10：授業の満足度について、それぞれあてはまるものをひとつ選んでください



Q11：あなたは、この授業を友人や後輩にすすめたいと思いますか
(0：すすめたくない～10：ぜひすすめたい)



2. 集計結果（科目分野別）

Q1 出席状況							N
	4回以上欠席	3回欠席	2回欠席	1回欠席	全回出席		
すべて	7.5%	10.2%	14.0%	18.8%	49.6%		4050
基礎科目	6.3%	7.7%	13.6%	16.4%	55.9%		572
外国語科目	8.0%	12.8%	16.0%	19.9%	43.2%		562
学科共通	7.2%	9.4%	12.8%	19.3%	51.4%		1520
マンガ	10.4%	11.1%	15.0%	20.0%	43.6%		560
アニメーション	8.4%	12.2%	16.0%	16.8%	46.6%		262
ゲーム	2.1%	7.9%	11.2%	17.4%	61.4%		241
イラストレーション	7.3%	8.4%	12.9%	20.7%	50.7%		357
メディアデザイン	7.3%	10.8%	14.4%	17.8%	49.7%		465
Q2 授業に意欲的に取り組んでいるか							N
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う		
すべて	1.7%	4.4%	17.4%	39.4%	37.2%		4050
基礎科目	2.4%	7.3%	20.3%	39.9%	30.1%		572
外国語科目	0.9%	3.4%	17.1%	42.9%	35.8%		562
学科共通	2.1%	4.7%	20.8%	41.3%	31.1%		1520
マンガ	1.4%	3.4%	12.7%	35.2%	47.3%		560
アニメーション	1.9%	6.1%	17.2%	35.1%	39.7%		262
ゲーム	0.4%	2.5%	7.1%	27.4%	62.7%		241
イラストレーション	1.1%	3.6%	12.9%	41.5%	40.9%		357
メディアデザイン	1.9%	2.8%	15.9%	37.8%	41.5%		465
Q3 予習・復習時間							N
	0分	-30分	30分-1時間	1-2時間	2時間-		
すべて	13.8%	26.8%	30.0%	18.1%	11.3%		4050
基礎科目	21.0%	33.6%	31.1%	11.9%	2.4%		572
外国語科目	8.2%	33.8%	38.6%	16.2%	3.2%		562
学科共通	18.6%	30.5%	31.1%	14.5%	5.4%		1520
マンガ	7.5%	16.3%	23.9%	25.2%	27.1%		560
アニメーション	15.6%	25.6%	28.2%	17.9%	12.6%		262
ゲーム	2.1%	13.3%	27.0%	26.1%	31.5%		241
イラストレーション	10.6%	16.5%	24.1%	28.9%	19.9%		357
メディアデザイン	10.3%	24.5%	27.1%	22.8%	15.3%		465
Q4 授業の難易度							N
	難しかった	やや難しかった	適切だった	やや簡単だった	簡単だった		
すべて	6.3%	23.8%	62.5%	4.7%	2.6%		4050
基礎科目	2.8%	19.2%	71.5%	4.0%	2.4%		572
外国語科目	6.6%	23.8%	62.3%	5.5%	1.8%		562
学科共通	6.7%	23.8%	61.1%	5.4%	3.1%		1520
マンガ	6.1%	22.0%	64.6%	4.5%	2.9%		560
アニメーション	6.1%	27.1%	60.7%	3.4%	2.7%		262
ゲーム	10.0%	28.6%	56.8%	2.1%	2.5%		241
イラストレーション	7.6%	30.0%	56.3%	3.9%	2.2%		357
メディアデザイン	7.7%	25.4%	61.5%	3.7%	1.7%		465

Q5 授業のペース						
	速かった	やや速かった	適切だった	やや遅かった	遅かった	N
すべて	1.5%	8.0%	87.3%	2.5%	0.6%	4050
基礎科目	1.4%	4.4%	92.1%	1.9%	0.2%	572
外国語科目	1.4%	6.2%	89.3%	2.5%	0.5%	562
学科共通	1.3%	8.4%	87.6%	2.2%	0.6%	1520
マンガ	1.4%	9.6%	84.5%	3.2%	1.3%	560
アニメーション	1.9%	10.3%	84.0%	3.1%	0.8%	262
ゲーム	1.2%	10.0%	85.9%	2.1%	0.8%	241
イラストレーション	2.8%	9.8%	84.0%	2.8%	0.6%	357
メディアデザイン	1.7%	9.7%	84.9%	2.8%	0.9%	465
Q6 課題の量						
	多かった	やや多かった	適切だった	やや少なかった	少なかった	N
すべて	2.6%	10.9%	83.4%	2.0%	1.1%	4050
基礎科目	0.5%	4.0%	88.6%	3.5%	3.3%	572
外国語科目	1.2%	5.9%	90.0%	2.5%	0.4%	562
学科共通	2.2%	11.9%	83.2%	1.7%	1.0%	1520
マンガ	6.6%	15.4%	75.2%	2.1%	0.7%	560
アニメーション	1.1%	12.2%	84.4%	1.1%	1.1%	262
ゲーム	3.7%	15.4%	78.8%	1.2%	0.8%	241
イラストレーション	3.4%	13.2%	82.1%	1.1%	0.3%	357
メディアデザイン	3.4%	9.9%	84.9%	1.3%	0.4%	465
Q7 シラバスをしっかりと読んだか						
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う	N
すべて	2.9%	6.4%	17.8%	39.1%	33.9%	4050
基礎科目	2.3%	6.5%	17.7%	38.5%	35.1%	572
外国語科目	2.5%	8.5%	16.0%	40.0%	32.9%	562
学科共通	4.1%	7.4%	20.5%	40.0%	28.0%	1520
マンガ	2.5%	5.7%	14.8%	37.9%	39.1%	560
アニメーション	4.6%	4.6%	14.9%	37.8%	38.2%	262
ゲーム	2.5%	4.1%	17.4%	33.6%	42.3%	241
イラストレーション	0.3%	2.0%	16.5%	37.5%	43.7%	357
メディアデザイン	2.2%	4.5%	17.0%	40.0%	36.3%	465
Q8_1 教員は授業方法や配布・提示資料など工夫をしていた						
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う	N
すべて	0.4%	1.1%	5.3%	26.4%	66.8%	4050
基礎科目	0.0%	1.2%	5.4%	28.1%	65.2%	572
外国語科目	0.2%	0.7%	3.0%	23.7%	72.4%	562
学科共通	0.5%	1.1%	5.9%	28.0%	64.5%	1520
マンガ	0.7%	1.6%	5.5%	26.4%	65.7%	560
アニメーション	0.4%	1.5%	6.1%	26.7%	65.3%	262
ゲーム	0.8%	1.7%	4.6%	17.0%	75.9%	241
イラストレーション	0.3%	0.3%	5.9%	25.2%	68.3%	357
メディアデザイン	0.4%	0.6%	3.4%	22.2%	73.3%	465

Q8_2 教員は熱意を持って授業を行っていた						
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う	N
すべて	0.3%	0.4%	4.1%	22.4%	72.7%	4050
基礎科目	0.2%	0.2%	5.9%	25.7%	68.0%	572
外国語科目	0.0%	0.4%	1.8%	17.1%	80.8%	562
学科共通	0.3%	0.3%	4.7%	24.7%	70.0%	1520
マンガ	0.7%	0.7%	3.6%	16.8%	78.2%	560
アニメーション	0.4%	1.5%	3.8%	28.2%	66.0%	262
ゲーム	0.8%	1.2%	3.3%	17.8%	76.8%	241
イラストレーション	0.3%	0.0%	3.4%	21.3%	75.1%	357
メディアデザイン	0.2%	0.4%	3.0%	24.5%	71.8%	465
Q8_3 教員の話し方は聞き取りやすかった						
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う	N
すべて	0.5%	1.0%	4.6%	22.5%	71.3%	4050
基礎科目	0.7%	0.5%	5.9%	25.9%	67.0%	572
外国語科目	0.2%	0.9%	2.3%	19.8%	76.9%	562
学科共通	0.6%	0.9%	5.3%	23.6%	69.5%	1520
マンガ	0.5%	0.7%	3.0%	17.5%	78.2%	560
アニメーション	0.8%	4.6%	6.5%	26.3%	61.8%	262
ゲーム	0.4%	0.8%	3.3%	18.7%	76.8%	241
イラストレーション	0.6%	1.1%	5.6%	25.8%	66.9%	357
メディアデザイン	0.4%	0.6%	5.2%	21.9%	71.8%	465
Q8_4 この授業は、シラバスに沿って行われていた						
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う	N
すべて	0.3%	0.3%	8.1%	23.9%	67.4%	4050
基礎科目	0.0%	0.3%	6.8%	24.8%	68.0%	572
外国語科目	0.2%	0.2%	6.6%	22.4%	70.6%	562
学科共通	0.4%	0.2%	10.5%	25.6%	63.4%	1520
マンガ	0.4%	0.7%	6.8%	21.3%	70.9%	560
アニメーション	0.4%	0.0%	11.8%	22.5%	65.3%	262
ゲーム	0.8%	0.8%	5.8%	18.3%	74.3%	241
イラストレーション	0.3%	0.0%	5.3%	24.1%	70.3%	357
メディアデザイン	0.2%	0.2%	7.1%	23.0%	69.5%	465
Q8_5 授業の開始・終了時間は守られていた						
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う	N
すべて	0.3%	0.9%	4.3%	19.7%	74.8%	4050
基礎科目	0.2%	0.7%	5.8%	22.0%	71.3%	572
外国語科目	0.0%	0.7%	2.3%	19.0%	77.9%	562
学科共通	0.4%	1.1%	5.5%	22.2%	70.9%	1520
マンガ	0.5%	1.1%	2.5%	14.5%	81.4%	560
アニメーション	0.4%	1.1%	2.7%	17.9%	77.9%	262
ゲーム	0.4%	1.2%	5.0%	16.6%	76.8%	241
イラストレーション	0.6%	0.8%	4.8%	18.2%	75.6%	357
メディアデザイン	0.4%	0.6%	4.3%	16.1%	78.5%	465

Q8_6 教員は学生が取り組んだ課題に対して、適切なフィードバックをしていた							N
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う		
すべて	0.8%	1.3%	8.0%	24.1%	65.9%		4050
基礎科目	0.7%	1.6%	13.1%	27.1%	57.5%		572
外国語科目	0.5%	1.8%	8.9%	20.3%	68.5%		562
学科共通	0.9%	0.9%	8.5%	27.3%	62.4%		1520
マンガ	0.9%	1.6%	5.7%	21.1%	70.7%		560
アニメーション	1.9%	2.7%	8.0%	25.6%	61.8%		262
ゲーム	0.4%	1.2%	3.7%	19.1%	75.5%		241
イラストレーション	0.6%	0.3%	5.6%	19.9%	73.7%		357
メディアデザイン	0.6%	0.4%	7.1%	21.5%	70.3%		465
Q8_7 この授業では、グループ作業やディスカッションの機会があった							N
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う		
すべて	18.8%	8.5%	16.2%	16.5%	39.9%		4050
基礎科目	35.3%	8.9%	19.2%	11.4%	25.2%		572
外国語科目	7.5%	3.2%	6.4%	21.5%	61.4%		562
学科共通	17.4%	9.1%	17.8%	17.0%	38.7%		1520
マンガ	18.2%	9.8%	18.9%	18.6%	34.5%		560
アニメーション	24.0%	12.2%	15.6%	9.2%	38.9%		262
ゲーム	8.3%	9.5%	14.9%	13.3%	53.9%		241
イラストレーション	24.6%	12.0%	23.2%	12.6%	27.5%		357
メディアデザイン	22.6%	8.2%	14.8%	14.8%	39.6%		465
Q8_8 この授業では、自ら進んで調べ学習をする機会があった							N
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う		
すべて	1.9%	2.3%	10.6%	29.5%	55.7%		4050
基礎科目	4.4%	4.5%	17.0%	32.0%	42.1%		572
外国語科目	1.6%	2.5%	11.7%	30.6%	53.6%		562
学科共通	1.4%	2.0%	10.5%	30.3%	55.9%		1520
マンガ	0.9%	2.1%	7.1%	28.8%	61.1%		560
アニメーション	3.1%	2.7%	6.9%	31.7%	55.7%		262
ゲーム	0.8%	0.0%	5.0%	17.4%	76.8%		241
イラストレーション	2.5%	2.2%	15.1%	26.3%	53.8%		357
メディアデザイン	1.9%	1.9%	10.8%	28.2%	57.2%		465
Q9_1 自分で主体的に行動する力							N
	身につかなかった	あまり 身につかなかった	どちらとも いえない	やや 身についた	身についた		
すべて	1.7%	1.9%	13.1%	33.4%	49.9%		4050
基礎科目	3.5%	3.8%	23.3%	32.0%	37.4%		572
外国語科目	0.5%	2.0%	14.4%	36.7%	46.4%		562
学科共通	1.7%	2.0%	13.2%	35.5%	47.6%		1520
マンガ	1.3%	0.5%	9.6%	33.0%	55.5%		560
アニメーション	2.7%	1.5%	9.2%	29.4%	57.3%		262
ゲーム	1.7%	1.2%	3.7%	21.2%	72.2%		241
イラストレーション	1.1%	2.0%	13.7%	31.7%	51.5%		357
メディアデザイン	1.1%	2.2%	10.1%	32.5%	54.2%		465

Q9_2 自分の考えを表現し、他者に発信する力							
	身につかなかった	あまり 身につかなかった	どちらとも いえない	やや 身についた	身についた		N
すべて	2.0%	2.1%	11.5%	32.3%	52.2%		4050
基礎科目	4.4%	3.0%	20.3%	30.4%	42.0%		572
外国語科目	2.1%	3.2%	12.5%	33.5%	48.8%		562
学科共通	1.7%	2.2%	11.3%	36.0%	48.9%		1520
マンガ	0.7%	1.8%	8.0%	28.9%	60.5%		560
アニメーション	2.7%	2.7%	12.2%	29.4%	53.1%		262
ゲーム	1.2%	0.8%	7.1%	22.4%	68.5%		241
イラストレーション	1.1%	0.8%	9.2%	31.1%	57.7%		357
メディアデザイン	1.7%	1.5%	10.1%	29.9%	56.8%		465
Q9_3 社会のために積極的に行動し、貢献する力							
	身につかなかった	あまり 身につかなかった	どちらとも いえない	やや 身についた	身についた		N
すべて	3.6%	4.4%	24.3%	30.1%	37.6%		4050
基礎科目	5.8%	4.7%	30.8%	26.4%	32.3%		572
外国語科目	2.8%	3.7%	26.3%	32.4%	34.7%		562
学科共通	3.5%	4.7%	22.0%	32.7%	37.1%		1520
マンガ	3.0%	4.6%	23.0%	29.3%	40.0%		560
アニメーション	5.0%	6.5%	21.0%	26.0%	41.6%		262
ゲーム	3.7%	2.9%	16.6%	25.3%	51.5%		241
イラストレーション	3.4%	5.9%	34.7%	25.2%	30.8%		357
メディアデザイン	1.9%	4.5%	23.0%	28.2%	42.4%		465
Q9_4 問題や課題を発見し、解決する力							
	身につかなかった	あまり 身につかなかった	どちらとも いえない	やや 身についた	身についた		N
すべて	1.7%	1.6%	12.8%	35.7%	48.3%		4050
基礎科目	3.1%	2.6%	18.5%	33.2%	42.5%		572
外国語科目	1.4%	1.8%	13.5%	41.3%	42.0%		562
学科共通	1.6%	1.7%	12.4%	37.7%	46.5%		1520
マンガ	0.7%	1.1%	12.1%	35.9%	50.2%		560
アニメーション	1.9%	2.3%	8.4%	30.5%	56.9%		262
ゲーム	2.9%	0.8%	6.6%	24.1%	65.6%		241
イラストレーション	0.6%	0.6%	15.4%	32.8%	50.7%		357
メディアデザイン	1.1%	1.1%	9.9%	33.3%	54.6%		465
Q9_5 コミュニケーションする力							
	身につかなかった	あまり 身につかなかった	どちらとも いえない	やや 身についた	身についた		N
すべて	7.1%	6.6%	24.2%	25.8%	36.4%		4050
基礎科目	13.6%	9.4%	35.5%	20.1%	21.3%		572
外国語科目	1.4%	2.7%	6.4%	32.4%	57.1%		562
学科共通	7.1%	7.4%	24.9%	27.6%	33.0%		1520
マンガ	4.3%	7.1%	27.0%	27.3%	34.3%		560
アニメーション	11.8%	9.9%	24.4%	21.0%	32.8%		262
ゲーム	4.6%	1.7%	22.0%	21.6%	50.2%		241
イラストレーション	8.7%	7.3%	35.3%	18.8%	30.0%		357
メディアデザイン	8.4%	6.0%	25.2%	21.5%	38.9%		465

Q9_6 専門分野の知識・技能を活用する力							
	身につかなかった	あまり 身につかなかった	どちらとも いけない	やや 身についた	身についた		N
すべて	1.0%	1.4%	10.0%	31.9%	55.8%		4050
基礎科目	1.4%	0.7%	11.0%	34.8%	52.1%		572
外国語科目	1.2%	2.3%	17.8%	35.6%	43.1%		562
学科共通	1.1%	2.0%	12.0%	34.5%	50.4%		1520
マンガ	0.9%	0.5%	4.6%	24.6%	69.3%		560
アニメーション	0.0%	2.7%	5.3%	25.6%	66.4%		262
ゲーム	0.8%	0.0%	4.1%	19.5%	75.5%		241
イラストレーション	0.3%	0.0%	4.8%	30.3%	64.7%		357
メディアデザイン	1.1%	0.4%	5.4%	30.3%	62.8%		465
Q9_7 新しいものの見方や考え方							
	身につかなかった	あまり 身につかなかった	どちらとも いけない	やや 身についた	身についた		N
すべて	0.6%	0.9%	7.5%	33.1%	57.9%		4050
基礎科目	0.5%	0.3%	6.5%	31.5%	61.2%		572
外国語科目	0.9%	2.1%	15.5%	37.2%	44.3%		562
学科共通	0.7%	1.3%	8.1%	34.1%	55.9%		1520
マンガ	0.7%	0.4%	3.4%	31.3%	64.3%		560
アニメーション	0.4%	1.1%	3.8%	30.9%	63.7%		262
ゲーム	0.8%	0.4%	4.6%	26.6%	67.6%		241
イラストレーション	0.3%	0.0%	5.9%	32.2%	61.6%		357
メディアデザイン	0.4%	0.2%	4.7%	29.2%	65.4%		465
Q9_8 知的好奇心や探求心							
	身につかなかった	あまり 身につかなかった	どちらとも いけない	やや 身についた	身についた		N
すべて	0.9%	0.9%	8.5%	31.0%	58.6%		4050
基礎科目	0.2%	0.5%	7.0%	31.1%	61.2%		572
外国語科目	1.2%	1.1%	11.9%	39.1%	46.6%		562
学科共通	1.3%	1.4%	11.0%	31.8%	54.5%		1520
マンガ	0.7%	0.5%	4.3%	27.0%	67.5%		560
アニメーション	0.8%	1.1%	3.4%	30.5%	64.1%		262
ゲーム	0.8%	0.8%	4.6%	21.6%	72.2%		241
イラストレーション	0.8%	0.3%	9.8%	26.3%	62.7%		357
メディアデザイン	0.4%	0.4%	6.5%	26.9%	65.8%		465
Q10_1 この授業で学んだ内容は、将来役に立つと思った							
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う		N
すべて	0.5%	0.7%	6.1%	28.1%	64.7%		4050
基礎科目	0.3%	1.0%	9.8%	32.3%	56.5%		572
外国語科目	0.2%	0.4%	5.3%	30.6%	63.5%		562
学科共通	0.8%	0.9%	6.3%	29.1%	62.9%		1520
マンガ	0.5%	0.2%	4.6%	23.8%	70.9%		560
アニメーション	0.0%	1.5%	4.2%	28.6%	65.6%		262
ゲーム	0.4%	0.4%	3.7%	17.4%	78.0%		241
イラストレーション	0.0%	0.8%	7.6%	26.3%	65.3%		357
メディアデザイン	0.2%	0.4%	4.7%	26.0%	68.6%		465

Q10_2 この授業に出るのが楽しかった							
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う		N
すべて	1.7%	3.7%	14.2%	31.9%	48.5%		4050
基礎科目	0.7%	3.1%	15.9%	33.0%	47.2%		572
外国語科目	2.5%	3.2%	13.3%	35.8%	45.2%		562
学科共通	2.4%	5.1%	19.0%	33.8%	39.7%		1520
マンガ	0.9%	2.1%	7.7%	25.7%	63.6%		560
アニメーション	1.5%	4.2%	12.2%	25.2%	56.9%		262
ゲーム	1.2%	1.2%	7.5%	27.8%	62.2%		241
イラストレーション	1.4%	3.4%	11.2%	28.0%	56.0%		357
メディアデザイン	1.1%	3.0%	9.7%	29.7%	56.6%		465

Q10_3 全体として、この授業を受けて満足した							
	そう思わない	あまり そう思わない	どちらとも 言えない	やや そう思う	そう思う		N
すべて	0.8%	0.8%	7.4%	29.7%	61.4%		4050
基礎科目	0.3%	1.0%	8.6%	32.5%	57.5%		572
外国語科目	0.9%	0.2%	5.9%	31.1%	61.9%		562
学科共通	0.9%	1.1%	9.5%	33.4%	55.2%		1520
マンガ	0.7%	0.5%	5.4%	23.8%	69.6%		560
アニメーション	1.9%	0.8%	6.9%	24.4%	66.0%		262
ゲーム	0.4%	1.7%	2.5%	18.7%	76.8%		241
イラストレーション	0.3%	0.3%	7.0%	24.9%	67.5%		357
メディアデザイン	0.9%	0.2%	4.7%	28.0%	66.2%		465

Q11 友人や後輩にすすめたいか												
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	N
すべて	0.5%	13.3%	0.4%	1.0%	1.6%	8.4%	8.4%	16.7%	20.4%	12.6%	16.9%	4050
基礎科目	0.3%	13.1%	0.3%	1.4%	1.4%	8.9%	10.3%	18.5%	18.7%	11.9%	15.0%	572
外国語科目	0.4%	13.3%	0.4%	1.4%	1.1%	8.0%	7.3%	17.8%	21.4%	14.1%	14.9%	562
学科共通	0.7%	11.7%	0.2%	1.1%	2.0%	10.0%	11.2%	17.2%	19.4%	11.1%	15.5%	1520
マンガ	0.4%	14.5%	0.2%	0.5%	1.4%	7.9%	3.4%	14.5%	21.4%	14.3%	21.6%	560
アニメーション	0.4%	19.8%	1.1%	0.4%	1.5%	6.9%	9.5%	19.1%	10.7%	13.4%	17.2%	262
ゲーム	0.4%	18.3%	1.2%	0.4%	0.4%	4.1%	3.7%	11.6%	21.6%	16.2%	22.0%	241
イラストレーション	0.3%	11.8%	0.3%	0.8%	2.2%	5.9%	5.6%	15.7%	23.2%	13.2%	21.0%	357
メディアデザイン	0.6%	14.0%	0.2%	0.2%	1.5%	4.9%	5.2%	14.2%	26.9%	14.4%	17.8%	465

3. 授業満足度の規定要因

	Model 1			Model 2		
	B	S.E.	β	B	S.E.	β
【授業形式】						
科目分野（基準：学科共通）						
基礎科目	0.084	0.126	0.014	0.121	0.084	0.020
外国語科目	0.271	0.124 *	0.045	-0.097	0.085	-0.016
マンガ	0.400	0.127 **	0.066	0.209	0.085 *	0.035
アニメーション	-0.086	0.159	-0.010	0.250	0.106 *	0.029
ゲーム	0.301	0.168 †	0.034	0.015	0.112	0.002
イラストレーション	-0.030	0.141	-0.004	-0.016	0.094	-0.002
メディアデザイン	0.148	0.117	0.023	0.109	0.078	0.017
科目レベル（基準：1年生前期レベル）						
1年次後期レベル	0.006	0.076	0.001	-0.004	0.051	-0.001
2年次前期レベル	-0.199	0.115 †	-0.032	-0.187	0.077 *	-0.030
2年次後期レベル	0.003	0.135	0.000	-0.210	0.090 *	-0.027
3年次以上レベル	-0.389	0.160 *	-0.042	-0.517	0.107 ***	-0.056
科目形式（基準：講義形式）						
必修	-0.241	0.117 *	-0.046	-0.253	0.079 **	-0.049
演習形式	0.683	0.107 ***	0.148	0.393	0.074 ***	0.085
特殊	1.294	0.536 *	0.039	0.552	0.355	0.017
【学生】						
欠席回数（基準：0回）						
1回				0.074	0.058	0.014
2回				-0.017	0.065	-0.003
3回				-0.043	0.074	-0.006
4回以上				-0.008	0.086	-0.001
授業に意欲的に取り組んでいるか				0.473	0.029 ***	0.211
予習・復習時間（単位：分）				0.002	0.001 **	0.042
難易度（基準：適切だった）						
簡単だった				0.119	0.086	0.015
難しかった				-0.394	0.054 ***	-0.087
授業のペース（基準：適切だった）						
遅かった				-0.640	0.127 ***	-0.054
速かった				-0.107	0.082	-0.015
課題の量（基準：適切だった）						
少なかった				0.252	0.128 *	0.021
多かった				-0.603	0.071 ***	-0.099
シラバスをしっかりと読む				0.062	0.025 *	0.030
【教員】						
授業方法・配布／提示資料の工夫				0.295	0.045 ***	0.096
教員の熱意				0.451	0.053 ***	0.132
聞き取りやすい話し方				0.591	0.048 ***	0.190
シラバスに沿った授業				0.058	0.044	0.019
開始・終了時間の厳守				0.233	0.043 ***	0.071
課題に対する適切なフィードバック				0.292	0.037 ***	0.106
グループ作業・ディスカッションの機会				0.018	0.017	0.013
調べ学習をする機会				0.268	0.031 ***	0.115
（切片）	13.036	0.098 ***		1.065	0.218 ***	
N		4,050			4,050	
F		11.09***			160.51***	
Adj R-squared		0.034			0.580	

注：*** p < 0.001, ** p < 0.01, * p < 0.05, † p < 0.1

- 授業満足度がどのような要因に影響を受けているか、重回帰分析によって検討した
- 授業満足度の指標は、Q10 の下記 3 項目を合成することによって作成した (Cronbach の $\alpha : 0.849$)
 - Q10 : 授業の満足度について、それぞれあてはまるものをひとつ選んでください
 - ◇ ①この授業で学んだ内容は、将来役に立つと思った
 - ◇ ②この授業に出るのが楽しみだった
 - ◇ ③全体として、この授業を受けて満足した
- (表の見方)
- ピンク／水色で塗りつぶしている $B \cdot \beta$
 - 統計的に意味のある差 (有意差) がある → 授業満足度に影響力があるといえる
 - 授業満足度に対する影響力 : β の絶対値が大きいほど、授業満足度に影響力がある
- Model 2 から
 - 科目分野の「マンガ」「アニメーション」で+に有意差あり
 - ◇ 「学科共通」の科目に比べて、「マンガ」「アニメーション」は授業満足度が高い
 - 授業満足度に最も影響力があるのは、「授業に意欲的に取り組んでいるか」
 - ◇ 授業に意欲的に取り組む学生ほど、その授業の満足度が高くなる傾向
 - 次に影響力があるのは、「聞き取りやすい話し方」
 - ◇ 学生にとって聞き取りやすい話し方をする授業ほど、その授業の満足度が高くなる傾向