

# ECC コンピュータ専門学校 学校関係者評価委員会報告書

学校法人山口学園 ECC コンピュータ専門学校学校関係者評価委員会は、2021年2月19日に第二回を実施しましたので報告致します。

2021年3月30日

学校法人 山口学園  
ECC コンピュータ専門学校  
学校関係者評価委員会

開催日時：2021年2月19日（金）15：30～17：30

場 所：ECCコンピュータ専門学校3号館5階 3501教室

委 員：【関連業界等関係者 「学校評価実施規定 12条第1項（1）」】

伊藤 裕一 氏 （インフォームシステム株式会社 取締役 CTO） 委員長

野間 伸治 氏 （株式会社アコードセブン 代表取締役）

郡山 太志 氏 （キャノンITソリューションズ株式会社）

【卒業生 「同第 12 条第 1 項（2）」】

大西 和貴 氏 （IT エンジニア：さくらインターネット株式会社）

瀧脇 あかね氏 （ゲームクリエイター：株式会社ニューロンエイジ）＜欠席＞

【保護者 「同第 12 条第 1 項（3）」】

松尾 正雄 氏 ＜欠席＞

【地域関係者 「同第 12 条第 1 項（3）」】

中上 隆雄 氏 （済美地域社会福祉協議会 会長）

【高等学校関係者 「同第 12 条第 1 項（4）」】

貴治 康夫 氏 （立命館高等学校 教員）

【同席者】

宇佐見 眞也 （ECCコンピュータ専門学校 学校長）

納谷 新治 （ECCコンピュータ専門学校 副校長・教務課責任者）

伊澤 幸徳 （ECCコンピュータ専門学校 教務課副責任者）

池田 宗人 （ECCコンピュータ専門学校 進路指導課責任者）

下西 智也 （ECCコンピュータ専門学校 入試課責任者）

徳田 典 （ECCコンピュータ専門学校 主幹教員）

福井 浩之 （ECCコンピュータ専門学校 主幹教員）

岸 岳澄 （ECCコンピュータ専門学校 広報課）書記

冒頭（納谷）

本日の内容は

- ①後期授業の報告
- ②後期の学修成果
- ③2020 年度就職内定状況
- ④各カレッジの課題と対応
- ⑤2021 年度の入学状況と運営方針

の順で説明させていただきます。

## 【1 点目 後期授業の報告】

（納谷）

9月28日～1月13日までコロナ対策を行いつつ通常登校にて対面授業を行いました。

ただし、校外へ出る東京ゲームショウ、CEATEC はオンライン開催のため見学ツアー等は行っておりません。

1月14日の緊急事態宣言から3週間分散登校に変更し、科目ごとにオンライン・対面で授業を分け、通常の約50%の人数で授業を行いました。

普段は1クラスで1教室を使用していますが、1クラスで2教室を使用し、学生の間隔をあけて行いました。

企業連携授業は緊急事態宣言後すべてオンラインにて実施しました。

作品発表会も ECC EXPO 以外は企業様の招待は行わず、オンラインで作品を見ていただけるように実施。

ゲーム：来校での作品発表会は3月17日に延期し、就職作品発表会（東京）は中止。

IT：企業による作品講評はオンライン開催も難しいため中止し、+E 展は学生のみを対象に無人で実施。

ECC EXPO は密を回避しながら企業様を招待し、オンラインと対面をミックスで実施。

分野ごとにオンライン審査を行ってもらい、CG は約 50 社、ゲームソフトは約 20 社投票頂きました

留学はすべてオンラインで実施しました。

IT は zoom と slack でフィリピン Kredo の先生と繋がり、午前中は 1 対 1 の英語レッスン、午後は 1 対 3 のプログラミング演習を行い、今年は 15 名の参加が決まっています。

ゲームはフィンランドのセントリア応用科学大学の学生とオンラインでゲーム制作を行い、こちらも今年は 10 数名申し込みあり。

コロナ陽性者 1378 名中 12 月に 1 名 2 月に 1 名 発生。

感染者は全て家庭内感染のため学内でのクラスター等は起きていない。

毎日のマスク着用、消毒、検温、換気、館内放送（1 日 4 回）を徹底。

授業アンケート

わかりやすさ

今年 3.99 昨年 3.85

力の付く

今年 4.70 昨年 3.95

総合満足度

今年 4.05 昨年 3.93

授業満足度は前期・後期ともに上がっている。

(伊澤)

現時点では昨年より少ない休学退学があり、うちコロナが理由は 15 名。

無償化は 1207 名（留学生除く）中 210 名が対象。

無償化含む奨学金の貸与・給付対象学生総数 646 名

今年度から、先輩学生による後輩学生の指導「ピアサポート」制度を開始。

- ・チューターとして授業に参加
- ・放課後の個別指導

の 2 パターンで実施し、サポーターは今期 20 名の応募がありました。

サポートを受けた学生、サポーターの学生ともに自身の学習に繋がったと好評でした。

ゲーム制作、IT プログラミングへの学習意欲を失った学生への措置として、経営情報学専攻という新専攻を立ち上げました。従来なら退学や 1 年次から再入学していた学生が、学年は進みつつ学ぶ内容を変更することが出来るようになりました。

コース目標は、IT スキル、ビジネススキル、資格取得をメインにしており、将来的には、一般的な PC スキルを身に付け、運用オペレーター、ヘルプデスク、営業（カスタマーサポート）などをめざす。

現在 14 名の学生が転科予定。

質疑応答

感想（大西）

ECC EXPO に出展されていた、「Baseline」という作品は、実際に使われることを想定している点がとても感心しました。

感想（伊藤）

生徒さんの親御さんが作品を見る機会などがあってもいいと感じました。

質問（貴治）

コロナを理由にした 15 名の休退学者の理由は経済面ですか？

回答（伊澤）

留学生の帰国、退学が多い。

日本人は、この状況下で外出したくないという理由が多い。

休学・入学保留の学生には復学の意思を現在確認中です。

質問（貴治）

ピアサポート制度はボランティアですか？

回答（伊藤）

1 コマ（90 分）1000 円で報酬を支払っています。

回答（納谷）

学生の目的はお金ではなく、後輩への教育と自身の復習のためというパターンが多い。

#### 回答（宇佐見）

学生の話を知っていると、「教える難しさを知った。」など新たな発見をしてくれている。  
今後はサポーターの人数ももっと増やしていきたい。

#### 質問（大西）

専門的な学習に興味を持てなくなった学生の、退学・再入学される場合はこういったシチュエーションですか？

#### 回答（伊澤）

今までの学習内容がしんどくなり、異なった分野で学ぶといった状況です。

#### 質問（伊藤）

1年生終了時で新専攻への転科が可能というお話でしたが、2年生終了時に転科はできますか？

#### 回答（伊澤）

可能ですが、2年生終了時での転科は、転科後再度2年生となります。

#### 意見（伊藤）

ピアサポートの延長で、学生が補習などの授業を行ったりしてはいかがでしょうか。

### **後期授業の振り返り**

（福井）

新学期が始まるタイミングで緊急事態宣言が発令されたので1年生はとても不安を抱えていました。しかし、今年の1年生は例年に比べても良い成績で進級できています。

コロナの影響でプラスだった点は多くあり、例えばECC EXPOでは例年約10社の企業様に評価を頂きますが、今年はオンラインのため50社ほどの企業様に作品を見ていただくことが出来ました。

（徳田）

年明けすぐに緊急事態宣言が出ましたが、事前に後期開講前から分散登校時の時間割作成も行っていたので対応できました。

オンライン授業では課題のチェックはできますが、学生の理解度まではわからないのが今後の課題です。

ITカレッジに関しては、アウトプットをメインにしたカリキュラムに移行しているところなので、作品発表会でも実際に動かせるモノが多く出てきています。

例えばITとWebの学生と一緒に制作をして、システム・デザインともにレベルの高い作品を作る、などです。

#### 質疑応答

#### 感想（貴治）

本校でも海外の学生とのイベントがあるのですが、ECCコンピュータ様の作品発表や留学と同じく、オンラインになったおかげで参加校が増えて逆にプラス面もありました。

## 【2 点目 学修成果】

(納谷)

### ゲーム

日本ゲーム大賞アマチュア部門 2020 にて 427 作品中大賞を受賞することが出来ました。

大賞受賞作品「OVEROIL CRABMEAT」

プランナー分野の学生 2 名と CG 分野の学生 1 名のチームで制作。

プランナー分野でもゲームエンジンを使って自分たちでゲームを作れるカリキュラムになっています。

さらに佳作も受賞しダブル受賞することが出来ました。

### IT

CYBERSECURITY CHALLENGES 2020 最優秀賞

技能五輪出場

3 月には ICT トラブルシューティングコンテストへの出場も決まっています。

### Web

OPEN HACK U 2020 ONLINE VOL.3 優秀賞

受賞作品 オンライン会話アプリ「Spark」

IT 分野の作品では、本日の ECC EXPO や就職作品でも、「こんなものがあつたらいいな」を形にできるようになってきています。

### 質疑応答

#### 感想 (大西)

今年の作品はビジネス面での運用も考えられていて感心しました。

私の今の所属部署は研究開発を行っていますが、ビジネス面での運用を考えることは非常に重要になっています。

#### 回答 (納谷)

Web の学生はコンセプトワークで実用面を考える力は鍛えられているので、コラボ制作した IT の学生も刺激をうけています。

#### 質問 (貴治)

日本ゲーム大賞と CYBERSECURITY CHALLENGES の応募数は昨年から増減ありましたか？

#### 回答 (宇佐見)

日本ゲーム大賞は、昨年は約 540 作品 今年約 430 作品の応募数で、昨年は過去最多数でした。

CYBERSECURITY CHALLENGES は昨年、今年ともに約 80 チームの出場でほぼ変わらずです。

#### 回答 (納谷)

日本ゲーム大賞の募集時期が 2 月 1 日から 5 月末のため、コロナの影響で例年通り指導できなかった。そのため全体の応募総数も減っていると考えられます。

### 【3点目 2020年度就職状況】

(池田)

2月19日時点

全体の就職率 93.3%

ゲーム

ゲーム系の求人数は昨年とほぼ変わらない状況でした。

3~5月はコロナの影響であまり就職活動が出来ず、夏以降に活動する学生が苦戦していたため全体的な数字は少し落ちています。

IT

求人数は8割ほどに減っていますが、一昨年在手市場で求人数が多かったため、実際の求人数は少なくなかった。しかし他業種を受ける予定だった大学生が、コロナの影響でIT業界を志望するなどライバルが多く、内定までの難易度は例年より高かった印象。最終的に業界就職率は9割に乗る見込みです。

全体を通して、内定が決まらず就職活動へのモチベーションが低下した学生の対応が例年より多くありました。

質疑応答

質問 (納谷)

ゲーム業界の求人状況いかがですか？

回答 (野間)

弊社で言うと、新たな企画が立ち上がっていて、人は足りない状況です。

### 【4点目 各カレッジの課題と対応について】

(福井)

プログラマのクラスはA,B,Cの3クラス編成。

ゲーム会社就職へ興味関心の低い4年生への対策として、授業をいくつかの中から、興味のあるものを選択して受けることができるようにしました。

(徳田)

これまでは、勉強した知識の範囲内で、ものづくりを行っていたが、「世の中にある問題を解決するためには何が必要か？」という視点からものづくりを行うカリキュラムに変更している。

ITの1年次にはシステム開発概論という授業で、IT業界での仕事や必要な技術を把握できたり、Webコースで行っていたコンセプトワークで顧客のためには何をしたらいいのかを考えさせるようにしている。

先ほどECC EXPOの作品の感想で、「ビジネス面も考えられている」とお言葉を頂いたように、効果は出てきているように感じています。

ITコースとWebコースのチーム開発の機会を増やすため、4年制コースの3年次に職種別で授業を選択できるITゼミが始動。各々が就きたい職種が明確なので、ITとWebの垣根を越えて職種ごとに授業を行っていくよう現在調整中。

さらに制作物の提出など、スケジュール管理能力の向上を目的にしたカリキュラム調整も行っています。

#### 質疑応答

##### 感想（大西）

私の在学中は資格重視でしたが、今は実践力を重視されているように感じますし、就職後も即戦力として期待できると思いますが、昨今はプログラミングスクールなども増えてきて、アイデアを形にするハードルが下がってきている。そうした中で技術者としての深み、コンピュータサイエンスや情報処理の深い理解も同時にできると、専門学校として大学などと差別化できると思いました。具体的には自分でPCを作ってみるなど。下位の学生の方々の受け皿の仕組みは分かりましたが、上位層をさらに伸ばせられる仕組みもあればもっと良いと感じました。

##### 回答（福井）

毎週ハイレベルプロフェッショナルゼミという授業をIT、CG、プランナー、ゲームプログラムの4つの分野で行っています。

授業のテーマは技術・知識の共有。授業スタイルは自らの研究の発表で、学生たちの新たな技術の発見の場になっている。上級生の技術は下級生に引き継がれ、どんどん技術レベルや目標が上がってきています。

さらに、100名ほどの前でプレゼンを行うので学生の話す力も伸ばせている。

##### 感想（伊藤）

昨今フロントエンドエンジニアの需要が高く、就職では取り合いになっています。

### 【5点目 2021年度入学性の募集状況について】

（下西）

7月から通常のイベントを開催できました。

3～6月は高校3年生が一番進路選択に活発な期間であったにも関わらず、その期間にイベントが行えなかった影響は非常に大きく、現時点で昨年の8割ほどの募集状況です。

1月に緊急事態宣言が発令されましたが、コロナ対策を行ったうえでイベントを開催しています。

### 【6点目 2021年度の学校運営について】

（宇佐見）

ギガスクール構想で小学生がプログラミングを学んでおり、5～6年後にはリテラシーの高い学生の入学が予想されるため、レベルの高い授業展開を計画して行っていきます。一方、モチベーションの低い学生の対応が必須。

高等部が開校します。ECC学園高校とのダブルスクールで、本校ではゲーム・CGの学習を行う。

高専接続で就職を前提とした人間教育を行い、プロ（尖ったオタク）を育てていく狙いです。

4号館を新設します。現在改装中で、10教室ほど増えるため、教室不足の問題も解決できる見込みです。

オンライン面接専用ブースを5つ用意し、昨今の面接事情にも対応していきます。

来年から E-CONNECT という名前の LMS でオンライン授業を開始します。  
ゲーム 3 科目、IT4 科目での実施を予定しており、現在コンテンツ作成中。  
さらに LMS 機能を用いて、中間評価を行うことで、学生の理解度を可視化するようにします。

感想

(大西)

母校が良くなっていく姿を見ることが出来たので有意義な時間でした

(中上)

地域の行事が 9 割ほどなくなりました。

またボランティアで ECC コンピュータの学生さんに参加いただけるのをお待ちしております。

(貴治)

本校でもモチベーションの低い学生をどのように引き上げるかが課題です。

一方で、尖ったオタクをどのように教育するかというバランスが大切だと思いました。

(野間)

実際の現場でもチーム内でモチベーションの低い人間はいるので、学生のモチベーションをどのようにあげていくか、というお話には共感できる部分がありました。

また、今後もインフラの面で引き続きサポートさせていただきます。

(郡山)

コロナでくらい話題ばかりかと思っていましたが明るいニュースもありほっとしました。

卒業生としての一意見ですが、授業を選べるというのは学生にとって非常にうれしいと思いますので、ぜひ進めて行ってください。

(伊藤)

今後も 3 年くらいはオンラインとオフラインのハイブリットだと思いますし、学校運営においても同様の状況になると思います。次回さらに良い話を聞かせてください。

以上