

2022年度第2回 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、2023年2月9日に第2回学校関係者評価委員会を実施しましたので報告致します。

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

1 開催日時:2023年2月9日(木)18:30~20:30

2 場 所:ECCコンピュータ専門学校 2号館

3 参加者 :

○関連業界等関係者1名【インフォームシステム株式会社 伊藤 裕一 様】(委員長)

【株式会社アコードセブン 野間 伸治 様】

○卒業生2名(関連企業)【ヤフー株式会社 小橋 勇太 様】

【株式会社SNK 谷 優 様】

○保護者1名 【田中 かおる 様】

○高等学校関係者1名 【高校教員 貴治 康夫 様】

○地域関係者1名 【済美地域社会福祉協議会 中上 隆 様】

○学校関係者 【学校長 納谷 新治】

【副校長・教務課責任者 伊澤 幸徳】

【キャリアセンター責任者 池田 宗人】

【入試課責任者 月嶋 彦晴】

【広報課 岸 岳澄】(書記)

▷冒頭

(納谷)

2022年度も授業が終わり、学修評価の期間に差し掛かっています。

今年度の振り返りという形で、今回も忌憚なきご意見をお願いいたします。

▷2022年度教育課程の説明

(納谷)

まずは、現在の学習内容を共有させていただく目的で、IT 開発エキスパートコース、ゲーム開発エキスパートコース ゲームCG専攻のカリキュラムについてご説明させていただきます。

・IT 開発エキスパートコース

【社会人基礎力、就職対策】 初年次教育、英会話、キャリアデザイン、就職対策

【IT 基礎情報処理】 情報処理の基礎知識 国家資格対策を1年次中心実施

【プログラミング】 少人数レベル別授業でJava 言語の基礎を学習

【Web アプリ、モバイルアプリ】 1年次後期からWeb、モバイルアプリケーションの制作演習を実施

【ネットワークインフラ】 ネットワーク、クラウド、サーバーの知識を学習

【その他(IoT、AI など)】 1～3 年次 IoT を実践的に学習 AI 学習は AI 活用型の授業

【IT ゼミ】 3 年次以降 システム開発／AI／ネット・インフラ／IoT／IT サポート・資格／からゼミを選択して学習

【IT 開発】 2 年次以降は学習した技術を用いてチームで開発を行う

質疑応答

感想(小橋)

私の在籍当初より学ぶプログラミング言語が減った印象です。

回答(納谷)

言語は Java に定めて、1 つの言語を突き詰めてプログラムの考え方を理解してもらうというカリキュラムにしました。

質問(小橋)

現在の教材はどのように作っていますか？

回答(納谷)

教科主任の先生がその教科の教材を作り、それをもとに他の先生も授業を行っています。

質問(小橋)

アプリ開発で iOS は行わないのですか？

回答(納谷)

はい。Android のみを学習し、開発における考え方を学んでもらうカリキュラムに変更しています。

質問(小橋)

データベースで Oracle は学んでいますか？

回答(納谷)

ほぼ学びません。2 年次まで基礎的な知識は一通り学び、3 年次からゼミで専門分野に特化した学びを行っていきます。

質問(貴治)

学習範囲を絞っているようですが、就職に影響はありませんか？

回答(納谷)

ありません。学習範囲絞ることによってむしろ内容への理解は深まっています。

狭く深く学習を行うことで、理屈や考え方までしっかり理解ができるため、就職後に初めて扱う言語などに直面した際にもある程度の対応ができる力が身につきます。

・ゲーム開発エキスパートコース ゲーム CG 専攻

1 年次前期はプログラム／ゲーム CG／プランナー／専攻に分かれずに、共通のカリキュラムで 3 分野それぞれの基礎を学びます。1 年次後期から、3 分野を経験し自身の適性を見極めたうえで分野を選択します。

【デザイン基礎】 デッサン 観察眼や基礎となる画力を身に付ける

【2DCG】 平面での CG 技術の学習

【3DCG】 CG の形をつくるモデリングと、動きを作るモーションを主に学習

【ゲーム制作】 各分野の学生がチームでゲームを制作。1 年次後期～卒業までに約 20 本のゲームを制作。

【作品制作】 個人の技術や専門分野の証明として、ポートフォリオ(個人制作)を作成する。

質疑応答

質問(伊藤)

IT 開発エキスパートコースで行われている初年次教育は、ゲーム開発エキスパートコースでは行わないのですか？

回答(伊澤)

2023年4月から導入の予定となります。

▷2022年度運営報告

(納谷)

本校の教育方針である希望者全員就職を目標に、学習成果・就職実績を学生募集に繋げる「エンロールメントマネジメント」の確立を推進。体制は確立されたが、情報発信には不足がありました。

2024年度より、IT開発エキスパートコースにAI・システム専攻／ネットワーク・セキュリティ専攻／IoT専攻を新設し、より職種イメージを持たせた学生募集を実施しています。

さらに、大学併修制度を導入し、大学卒業資格を求める層への訴求も行っています。

進路指導面においても学生の個別対応は行っているものの、志望業界ごとの指導など改善の余地はあります。

高等部は順調に学生数が増加しており、

2年生3名 1年生24名 新1年生約40名見込みとなります。

学校生活満足度は向上しており、対面授業や学校行事の復活が大きな要因になったかと考えています。

▷各課重点項目振り返り

入試課

(月嶋)

2020年のコロナウイルス拡大とともに、大学入学の増加や来校型イベントの不参加などで、入学者数は減少傾向。

直近では、徐々に来校型イベントの需要も高まっていますので、他校との違いを対面で訴求できる状況になってきており、また入試広報課のみならず、教務課とも連携を行い学校の魅力を発信する体制づくりを行っています。

さらに、高校へ訪問して高校生と接触する機会を増やしており、ECCコンピュータ専門学校を知ってもらう機会を増やしています。

質疑応答

質問(伊藤)

少子化で学生募集が厳しくなる中、どのような施策が良いと思いますか？

それぞれご意見を頂けますでしょうか。

質問(小橋)

他の専門学校も入学者は減少していますか？

回答(月嶋)

同分野では減少傾向にあります。

質問(小橋)

大学も減っていますか？

回答(月嶋)

情報系学部の新設などにより、学生数を増加させている大学もあります。

回答(納谷)

大学の入学ハードルが下がってきており、専門学校に入学していた偏差値帯の高校生も、大学を選択できるような状況

になっています。

質問(谷)

具体的にどのコースが減少していますか？

回答(月嶋)

2・3年制コースで減少が顕著にみられます。

回答(納谷)

ECCコンピュータ専門学校は4年制の学生数で66%を占めています。

同じ4年制の学校に行くなら、大学を選ぶという高校生が増えてきています。

回答(月嶋)

職業観も薄く、なんとなく学校を選んでいる層は大学を選択している傾向が強いです。

意見(伊藤)

世論的には大学へ行けるなら大学を選ぶのが一般的だと思います。

その中でECCコンピュータ専門学校を選んでもらうには、やはり認知度が重要だと思います。

意見(谷)

たとえば大々的にCMを流している学校などは印象的で、頭に残りやすく認知もされていると思います。

意見(貴治)

4年制大学に行くよりもECCコンピュータ専門学校を選んでもらえるような魅力を作る必要があります。

身に付けた技術を使って就職できるということを認知させることが必要かと思います。

意見(伊藤)

採用側の視点で見ると、基礎学力が高く一般教養を学んできている大学生の方が大人に見えるため、そちらを採用する企業の方が多いかと思います。

意見(中上)

社会人としての教育を1から教えるのは専門学生も大学生も同じ。

私の周りでは大学院生の採用ニーズが高い傾向にあります。

質問(谷)

入学者がECCコンピュータ専門学校を選んだ理由は明確ですか？

回答(月嶋)

将来の夢や、身に付けたい技術が明確、または単純にゲーム・ITが好きといった理由もあります。

質問(貴治)

高校生から人気のe-Sportsは切り口にできないですか？

回答(月嶋)

高校によってはe-Sports部などもあり確かに人気ではあると思います。

就職という面では厳しいですが、切り口としては学内にもe-SportsサークルがあるのでPR材料にできる可能性はあります。

意見(伊藤)

e-Sportsはサークル活動レベルだとは思いますが、学びの一環としてコース化するのは就職を考えると難しいと思います。

意見(谷)

e-Sportsは学校で行うには遊びのイメージが強く、就職には繋がりにくいと思います。

意見(納谷)

ECCコンピュータ専門学校ではゲーム・IT業界に就職して、会社員として働くことを目標にしているので、e-Sportsを学びにするのは難しいです。

教務課

(納谷)

IT カレッジではコンテスト実績は出ているものの、ゲーム・クリエイティブカレッジでのコンテスト実績は入賞に至るものの、最優秀賞は過去に比べて難しくなっています。

ゲーム企業では役割が細分化されてきており、ゲーム全体を作るというかは細かな技術を見られる傾向に。ただコンテストではゲーム全体の面白さを評価されるため、求められる力の違いが原因かと考えています。

質疑応答

意見(谷)

CG 分野については業界では個人の作品しか見られない傾向が強いので、コンテストを目指すのは時間がもったいないと感じる学生も潜在的にはいるかもしれません。

回答(納谷)

コンテストは全体の取り組みに加えて、早期に内定した学生をメインに挑戦するなど、体制は現在検討中です。

意見(伊藤)

とはいえ、チーム制作は必須ではあると思います。

教務課

(伊澤)

前期学生アンケート結果「学生満足度:4.07(3.88)」「力のつく授業:4.28(4.17)」とどちらも昨年度より向上している。

2023年1月時点での休退学者は32名 高等部除籍1名

教育力の向上について、平均値は向上したが教員間で格差があったため、教員同士での授業見学会やアンケート結果の低い教員とは個別面談を実施して対応。

継続率の向上に向けては、ゲーム・ITの高度な技術を必要としない経営情報学専攻を設置して転科という形で対策を行っております。

質疑応答

意見(小橋)

入学後に休退学の対策をするよりも、入学時にミスマッチを減らす方が休退学者の割合は減少すると思います。

意見(谷)

小橋様に同意見です。入学前にどんなことができるかを明確に伝えてミスマッチを減らす必要があると思います。

意見(伊藤)

入学前にどれだけ学習内容を伝えても、決して全員が目標をもって入学してきているわけではないということもあると思います。

意見(谷)

私の在籍中も退学を検討していた学生はいましたが、当時はクラス内の上位層と同じグループに所属して引っ張ることで、退学しなかったという事例があります。周りの環境は非常に大切だと考えられます。

意見(田中)

自身の興味あることを行っているグループを発見して所属することができれば、モチベーションの再起に繋がると思います。

回答(納谷)

チーム制作でも、自分に合う形を見つけられるように、チームメンバーは都度変更するようにしています。

質問(伊藤)

学生は学習にゆとりをもって行えていますか？

回答(納谷)

レベルごとに違うと思います。

例えば、経営情報学専攻は高度な技術に挫折をした学生が多く、ローコード・ノーコードでアプリを制作するなど、決してハイレベルな内容ではないですが、学生は学習内容に一定の満足を示していますし、ゆとりはあります。

逆にハイレベルなクラスでは、学生が自身に課すハードルも高いため、ゆとりはない傾向にある。

質問(貴治)

2年次以降で退学する学生の理由は何ですか？

回答(伊澤)

1年次に追試・補講などでぎりぎり2年生になれた学生が挫折をしたり、3年次では就職活動の開始とともに挫折をして退学するという場合があります。

キャリアセンター

(池田)

ゲーム業界就職者は増加しているものの、母数が増えているので割合は減少しています。

ITは求人も増えており、就職成果も良好です。

大多数の学生は就活準備が遅く、企業説明会にもあまり参加しないといった傾向があり、自主的に就職活動を開始できる学生が少ないことが課題です。

質疑応答

質問(伊藤)

就職活動に対してモチベーションの低い学生の原因は何だと考えますか？

回答(池田)

モチベーションというよりは、興味のある会社しか受けないといった学生が多いです。

早期からさまざまな企業の説明会に参加して就職の軸を作っておくべきだと考えています。

意見(貴治)

企業説明会は強制参加にするのはどうでしょうか？

回答(池田)

企業説明会は開催数も多いため、授業との兼ね合いでなかなか強制はできない状態です。

意見(田中)

在学中の娘は、友人や先輩との関わりも多く就職活動に対するアドバイスももらっていたため、早めに動いて対策を行うことができました。

就職活動に関する先輩後輩の交流の場を増やすのは一つの対策となると思います。

意見(貴治)

1年次から就職説明会などを開催するのはいかがでしょうか？

回答(池田)

業界セミナーなどは現状も行ってはいます。

意見(伊藤)

ゲーム・クリエイティブカレッジの学生は確固たる目標を持っていてしっかり動くイメージですが、いかがでしょうか？

回答(池田)

ゲーム・クリエイティブカレッジの学生は、行きたい企業を絞ってその企業しか受けないため、選択肢や就職軸が定まら

ない等の問題があります。

質問(月嶋)

谷さん小橋さんの就職活動時のモチベーションは何でしたか？

回答(谷)

私の場合は、学費を無駄にしたくないという思いと、周りの学生がかなりレベルの高い環境だったので、その影響は非常に強かったです。

回答(小橋)

私は周りの環境という影響は少なく、単純にプログラミングが好きだったので、その思いに向き合って学習を進めていった結果だと思います。

意見(伊藤)

学生個人個人に対して、もっとアナウンスをしていくともう少し意識を持ってくれるかもしれません。

意見(谷)

目標企業へ就職した先輩が、各年次にどれくらいのレベルだったのかを知っておくと、目標企業へ就職するための逆算ができると思います。

教務課

(納谷)

若手の教員も増えてきており、学生指導の方法に不安を感じているので、今後は研修などの必要性を感じています。

▷2023 年度運営について

(納谷)

次年度は本日頂いたご意見を参考に改善を務めるとともに、学修成果の発信、業界就職率の向上、経営情報学専攻の運営体制強化等行ってまいります。

共有事項といたしまして、高等部が高等課程の認可を受けることができました。また、1号館の建て替えが決定し、2024年11月に竣工を予定しております。最後に、委員の田中様が今回をもって任期満了となります。ありがとうございました。

おわり