

2025年3月18日

2024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

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、
2025年2月14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。

開催日時:2025年2月14日(金)18:30~20:00

場 所:ECCコンピュータ専門学校

参加者:

○関連業界等関係者2名

【インフォームシステム株式会社 伊藤 裕一】(委員長)

【株式会社アコードセブン 野間 伸治】

○卒業生2名(関連企業)

【LINE ヤフー株式会社 小橋 勇太】

【株式会社SNK 谷 優】

○高等学校関係者1名

【高校教員 貴治 康夫】

○地域関係者1名

【済美地域社会福祉協議会 中上 隆雄】

○保護者1名

【植村 和弘】

○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】

【教務課副責任者 新古 功二】

【キャリアセンター責任者 池田 宗人】

【教務課 北口 愛梨】

【広報課 岸 岳澄】(書記)

▷開会の挨拶

(伊藤)

第2回学校関係評価委員会を開催させていただきます。

納谷校長から2024年度後期の活動報告をお願いいたします。

▷2024年度後期活動報告

(納谷)

専門課程入学者 412 名(前年比 122.9%)

在籍者数 1201 名(前年比 98.3%)

留学生 293 名(占有比率 22.5%)

高等課程入学者 40 名 高等部と合わせ在籍者数は 92 名(前年比 164%)

運営状況は上記の通りで、留学生の入学者が増加したことが専門課程入学者の増加につながっています。

(月嶋)

25 年度集客累計 393 名(前年比 93.5%)

25 年度出願数累計 535 名(前年比 120.7%)

日本人の出願数は昨年同等ですが、留学生が増えているため累計出願数は増加しています。

情報・データサイエンス系分野への興味関心が高まっているので、同分野の競合校や大学をこれまで以上に意識をしながらオープンキャンパスで訴求をしています。

また、早期に学生と接点をつくるために、高校 2 年生、中学 2 年生向けのイベントを開催し、集客強化に努めています。

・質疑応答

質問(貴治)

留学生の国籍はどこが多いですか？

回答(新古)

約 6 割がミャンマーからの留学生です。

質問(植村)

卒業した留学生は日本で働くのですか？

回答(池田)

留学生の約 9 割が卒業後は日本で働いています。

質問(貴治)

中学 2 年生向けのイベントは何を行っていますか？

回答(月嶋)

深く技術を知る体験ではなく、職業体験に近いコンテンツでゲーム・IT の楽しさを感じてもらえるイベントを開催しています。

回答(納谷)

職業観の育成が早まっており、中学生時点から将来やりたいことが決まっている学生が増えてきており、そのような生徒に向けたイベントを企画運営しております。

質問(伊藤)

少子化の影響で、日本人の高校生が減っていく中、今後の学生募集の展望を教えてください。

質問(納谷)

在籍者 1400 名を目指し、構成比率は 6(日本人):3(留学生):1(高等課程)を想定しています。

日本人は 250 名入学を目標にし、高等課程からの内部進学も強化。

また、各国の情勢にもよりますが、日本で就職希望の留学生も引き続き受け入れていきます。

(伊澤)

【学修成果】

IT カレッジでは、Open Hack U 大阪・東京の両方で最優秀賞受賞。

ゲーム・クリエイティブカレッジでは、チーム制作での受賞はありませんでしたが、ゲーム企画・CG 分野では、個人制作で6点が複数コンテストで受賞。

また、高等部2年生が個人制作のゲームで、ゲームクリエイター甲子園U-18部門全国2位を受賞しました。高等部での受賞は個人制作のみなので、今後はチーム制作での受賞が課題です。

【教育力向上】

後期学生アンケート 学生満足度:4.13(前年度:4.10)/5点、力のつく授業:4.33(前年度:4.27)/5点
アンケート結果からも教育力は向上していることがわかります。

一部の教員が高ポイントを獲得しているのではなく、教員・授業全体で高ポイントとなりました。

【継続率向上】

1月末時点退学者31名(前年度:26名)

例年並みの実績となりました。

追試・補講で引き続き学生サポートを継続していきます。

【企業連携の強化】

連携授業、セミナー、作品講評、インターン、など全カレッジ合計で38社と実施しました。(前年度32社)

今後、実施数の増加も必要ですが、内容をより専門的な学習に役立つものになるよう、引き続き企業との連携を強化していきます。また、高等部でも企業連携を実施し、年間で合計4回の作品講評へ来校いただきました。

(池田)

【就職内定】

1月末内定者280名/303名 内定率92.9%(前年度91.7%)

ゲーム・CG企業内定71名(前年度98名) IT大手企業内定67名(前年度65名)

IT企業からの求人数は多く、志望者は概ね就職できている一方で、ゲーム企業は求人数が減少しているため、就職者数は昨年同時期より落ち込んでいます。

【留学生の国内就職】

卒業見込み77名 就職対象61名中55名が内定。

【企業連携の強化】

学内企業説明会202社実施(前年度204社)

授業時間との兼ね合い等もあり、現状が最大実施社数です。

ゲーム前期末作品発表会51社111名来校(前年度51社137名)

IT前期末作品発表会105社188名来校(前年度61社116名)

ゲーム企業からの求人は減っているものの、採用意欲は下がっておらず、より質の高い学生とのマッチングを企業が希望しているため、作品発表会への来校社数自体は昨年同数で推移しました。

・質疑応答

質問(貴治)

退学の主な理由は？

回答(伊澤)

日本人は学力的な部分と精神的に安定していないこと、留学生は経済的な部分が理由となる傾向があります。学力的な部分に関しては、ラインズドリルの導入によって解消を図っています。

質問(伊藤)

前回報告にあった、初年次教育の状況はいかがですか？

回答(伊澤)

初年次教育は、これまで外部業者が作成した教材を使用していましたが、今年度からは1年生の担任をしていた教員のノウハウを集約して、新たな教材を内部で作成し、改善改良を行っています。

質問(小橋)

ITカレッジのコンテスト受賞が目立ちますが、何か理由はありますか？

回答(納谷)

1年生で個人制作、2年生からチーム制作をカリキュラムに入れることで、開発力の向上を狙っています。また、放課後に部活動での開発・技術研究が活発に行われるようになってきており、部単位でのコンテスト出場が増えていくことが要因です。

質問(小橋)

ゲーム・クリエイティブカレッジのコンテスト状況はいかがですか？

回答(納谷)

日本ゲーム大賞アマチュア部門の開催が終了したため、カリキュラム内での目標コンテストを検討している段階です。今年度は学生の作る作品も、就職活動を目的にしたものが増えたため、コンテスト向けの作品があまり制作されず、コンテストは受賞無しという結果になりました。

質問(谷)

コンテスト実績が振るわなかったことによって、学生の就職活動に影響はありましたか？

回答(池田)

ありませんでした。

学生向けのコンテストは、採用側の認知が低いケースが多いため、コンテスト実績は採用にあまり影響していないと感じています。

回答(納谷)

コンテスト実績よりは、個人の技術力に焦点を当てた採用活動が行われる傾向にあります。

質問(伊藤)

実際の採用活動では、マルチスキルがある人材か、限られた分野で特化した技術がある人材、どちらに価値を感じますか？

回答(谷)

後者です。大手のゲーム会社ほど分野ごとに分業が進んでいるので、特化した技術を持っている方が就職には強いですが、目指す企業によって身につける技術は選ぶ必要があります。

質問(貴治)

ITの作品発表会への来校社数が増えているのはなぜですか？

回答(池田)

IT企業は求人が増えており、採用ニーズが高まっているので、発表会の場で技術力のある学生と接点を持ち、採用に繋がりたいと考えている企業が増えていることが一番の理由だと思います。

▷第 1 回目からの振り返り

・経営情報学専攻の運営情報

(伊澤)

経営情報学専攻は 2 年生から転科できる専攻で、ゲーム・IT の開発系の学習が難しいと感じた学生が、退学を選ぶのではなく、新たな学習の選択肢として、IT 活用を学べる専攻です。

今年度は、2 年生 15 名 3 年生 12 名 4 年生 10 名 で運営しています。

4 年生は全員卒業し、8 名が就職決定済。

就く職種としては、IT 業界の中でも、ノーコード／ローコードツール用いた比較的簡単な開発や、サポートデスクなどが挙げられます。

進級率は 96%と、高い継続率を維持しています。

・国際エンジニア専攻の運営報告

(新古)

国際エンジニア専攻は留学生のみのクラスとなっており、日本語授業を行いながら CAD 技術を学んでいます。

1 年生は 3 クラス計 90 名 2 年生は 1 クラスで 25 名の在籍となっています。

2 年生の国内就職者数は 20 名で、職種としては CAD エンジニア、機械オペレーターなどです。

また、在籍管理・ケアについて、専属のスタッフを配置し、担任には日本語専任教員を配置することで、学修面、生活面ともにサポートを行っております。

・通信制高校出身者の増加とその対応

(岸)

今年度から通信制高校への訴求を強化しています。

入学実績の多い通信制高校へ訪問して関係性づくりや学生のニーズのヒアリングを実施。

位置情報広告や特設ページでのオープンキャンパス来校促進、高校ガイダンスへの積極参加を行っています。

(新古)

通信制高校出身者を対象とした入学前ガイダンスを実施し、学校のサポート体制、相談室、通信制高校出身者の在校生から学校生活の話を紹介しています。

登校に慣れていない通信制高校出身者でも、安心して過ごせる学校であることを説明しています。

・社会貢献センター活動報告

(伊澤)

2 月に中崎町でキャンドルナイトというイベントが実施されました。

イベントの司会を学生が担当、告知ポスターを Web デザインコースの学生が制作するなど、地域との連携も例年通り行わせていただきました。

以上