

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、2026 年 2 月 27 日に学校関係者評価委員会を開催しましたので以下のとおり報告いたします。

2026 年 3 月 2 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

- 1 開催日時：2026 年 2 月 27 日（金）18:30～20:00
- 2 場 所：ECC コンピュータ専門学校（1404 教室）
- 3 参加者：
学校関係者評価委員（「ECC コンピュータ専門学校 学校評価実施規定」選出区分）

【関連業界等関係者「同第 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）【委員長】
野間 伸治 氏（株式会社アコードセブン）【都合によりご欠席】

【卒業生「第 12 条第 1 項（2）」】

小橋 勇太 様（ECC コンピュータ専門学校卒業生）
谷 優 様（ECC コンピュータ専門学校卒業生）

【保護者または地域関係者「第 12 条第 1 項（3）」】

中上 隆雄様 氏（済美地域社会福祉協議会 会長）
植村 和弘 氏（ECC コンピュータ専門学校在校生保護者）

【その他校長が必要と認める者「第 12 条第 1 項（4）」】

貴治 康夫 氏（立命館高等学校）

【同席者】

納谷 新治（ECC コンピュータ専門学校 学校長）
伊澤 幸徳（ECC コンピュータ専門学校 副校長・教務課責任者）
池田 宗人（ECC コンピュータ専門学校キャリアセンター責任者）
月嶋 彦晴（ECC コンピュータ専門学校 入試課責任者）
岸 岳澄（ECC コンピュータ専門学校 広報課）
新古 功二（ECC コンピュータ専門学校 教務課副責任者）
伏浦 幸治（ECC コンピュータ専門学校 教務課副責任者）
北口 愛梨（ECC コンピュータ専門学校 教務課副責任者）
松岡 佑治（ECC コンピュータ専門学校 教務課）【書記】

2025 年度運営報告書に基づき概要説明、参加委員様からの意見・質疑応答という形で議事を進行。

2025 年度事業報告書に基づき、以下の点を各部署担当者から説明を行った。

総括（納谷）

入学者 441 名となり、前年度より増加、在籍者数も増加。留学生の増加が主たる要因（293 名⇒407 名）。高等課程も 54 名入学、順調に増加。総勢 1347 名が在籍。日本人、留学生、高校生が目標に向けて学んでいる状況。

学生募集（月嶋）

2026 年度入学予定者について、専門課程ではゲーム関係、WEB デザインで希望者が減少傾向。ゲームは大学の新規学科設置などが増えており、少なからず影響している。なお、コンピュータ分野への興味関心は高い。高等課程では、IT コースを新設、10 名を超える入学予定者がおり、全体でも 69 名が入学予定（2 月 27 日時点）。特化した分野に興味関心がある生徒が多い。保護者の興味関心も高い方が多く、生徒向けに加えて、保護者向けの情報発信も強化している。

教務運営（伊澤、新古、北口）

（伊澤）ゲーム分野ではコンテストで数多く入賞。特に、ゲームクリエイター甲子園で高等部 3 年生が大賞受賞、在籍 3 年間で 3 位から 1 位まで順番に受賞。専門学生でもセミファイナリスト 8 組選出し、うち 1 組が佳作・企業賞を受賞。高校生は様々なコンテストに出品、多数の受賞をしている。卒業後は高専接続で専門学校に進学していけるように取り組んでいる。大阪府のこころの SOS ポスターコンテストにて最優秀受賞、ポスター化され公共の場で掲出予定。コンテストなどでは大学生の出品も多くなっており、勢いを感じる、その中でも頑張って結果を出してくれている。

（北口）高等部・高等課程の目標としてコンテスト入賞は設定している、今回は個人受賞だったが、今後はチームとしての受賞を目指した取り組みを行っていく。

（新古）IT 分野では技能五輪で本戦に出場。企業の若手も出場する中、なかなか入賞は厳しいが、その中での経験が良い形になっている。MBSD コンテストでは 1 年生チームが決勝進出、早期から力を付けている。ICT トラブルシューティングコンテストでは 2 年生が決勝進出、来月出場予定。技育展 2025 で卒業年次生が準優勝するなど、様々なコンテストで入賞実績。

（伊澤）学校満足度 4.15、力をつく 4.35 と、昨年よりも改善しており、今後も一層の改善を目指す。2 月末時点で休退学 42 名、昨年度は 47 名となり若干減少。本日から補講オリエンテーションを実施、進級・卒業に向けてサポートをしていく。

キャリア支援（池田、伏浦）

（池田）内定率は 90%後半到達、残り 10 数名。現在は志望範囲が限定的な学生も増えており、フォローを継続。ゲーム会社 55 名内定、以前と比べ減少、業界の冷え込みや何としてもゲーム業界という学生自身の粘りとの関係があると分析、その結果、募集が多い IT へ流れている。

（伏浦）留学生は 120 名が内定、他と比べても良い状況。入学者の国籍の移り変わりに伴い、日本語能力も年々低下がみられる。その為、就職可能な業界・職種も今後は変化していく。それに合った求人開拓や指導をしていく。

質疑応答・ご意見・情報提供

Q：AI の勢いがすごい、カリキュラムの見直しなどはどうなっているか。

A：教育課程編成委員会でも質問が多く出た点である。授業を実施するにあたって、AI が必須になってきている。利用する上での必要な理解が必須。現在は IT3 年生以上の専攻の部分で授業が設定されている。

Q：実際の現場では 8 割、9 割使って作業をしている印象がある。学校で AI のライセンス付与をしたりしている部分はないか。

A：先生方に向けて準備をしている。AI の利用指針などを作成する予定。どうしても課題を AI に問題を投げて回答を求めるなどの懸念があるため、しっかりと指針が必要と考えている。次年度は HANDBOOK などで取り扱いの文言を追加予定。なお、特に要約、アンケートの結果集計などの親和性が高く、業務での利用価値が高いと考えている。

Q：企業でも AI を活用に対しては、学校現場となると話が結構変わってくる。理論やバックグラウンドが分かった上で使わないといけないなど、単に使えれば大丈夫ということではない。（まとめとしてのご意見のため回答なし）

Q：企業内部では業務の細分化はかなり進んでいる。適性テストによって配属を振り分けたり、人材がいない場合はその部分は AI に任せるなどの会社もある。細分化が進んでいる中で、ゲーム会社に所属していても業務分野によってはゲームを作っている感覚がない場合もある。

Q：ゲーム分野の学生が、IT に就職した後に、ゲーム業界に戻るケースはあるか。

A：基本的にはない。

Q：募集の中身について、男女比率はどうか。

A：男子学生が多い。ゲーム CG、WEB デザインなどは女子学生も多い。全体では 8 対 2 だが、日本人学生では 9 対 1 ぐらい、留学生では 6 対 4 ぐらいの割合になっている。高等部・高等課程では 9 対 1 ぐらいの割合。留学生ではマンマー出身の学生で女性が多い。やはり男子学生が多いが、以前と比べれば女子学生が増えたという印象を持っている。CG は全体で 30 名、WEB デザインでは 20 名ぐらいの規模のため、多いとは言っても全体で見ると少ない。

Q：コンテストなどでは個人部門、チーム部門で分けての募集になるのか。

A：今回、高等部では個人製作での入賞だったが、多くはチームで制作している。U18、U20 などの様々なコンテストがあるが、天才的な個人が出てくることも多い。今回入賞した生徒も天才的な資質を持っている。学校としては、そういった資質を尊重しつつ、チームでの制作での成果ということを求めて教育を行っている。

Q：ゲーム業界の現状について教えてほしい。

A：展示会などで企業様の来校が減っているわけではない。業界全体というよりも、学生側の何としてもゲーム業界で働くといった粘り強さが減ってきていることや福利厚生より充実した IT 企業へ流れるなど、そういった志望をする学生が増えている。なお、ゲームを学びながら、IT にも進めるようなカリキュラムにもしている。4 年生での選択必修カリキュラムで IT 系の授業を提供し、サーバーや UI なども学べるように準備している。

第 1 回学校関係者評価委員会での議論を踏まえ設定した本校が今後取り組むべき課題と方向性について、取組状況を報告

多様化する学生層への対応、及び、就職支援の多様化について

(新古・伏浦) 留学生、通信制高校出身者の増加など、時流に沿ってサポート体制を強化。初年次教育では SNS の利用の注意喚起、人間力の基本となるコミュニケーション力を意識させる取り組みなどを行っている。特に 1 年生の担任団などで教案などを共有しながら実施している。留学生は日本語部分、特にコミュニケーション部分が重要になる。また、日本で働くにあたってのマナー教育を進めている。ミャンマー、ネパールなどの学生が増えてきており、年々入学時の日本語能力は下がってきており、その点を踏まえて教育を行っている。コミュニケーションについては、アルバイトも良い機会となり、日本人と一緒に働く仕事を勧めるなどしている。最近では企業からは日本語能力のことよりも日本文化の理解に関して言われることが多い。

教職員体制の質的向上について

(伊澤) (学校現場での教育という経験がない) 企業経験者の採用、そこから教員として勤務を行うにあたって必要な研修・育成を行うことで、教員育成を強化している。

退学率改善と学内進路支援について

(伊澤・新古) 通信制高校出身の通学に関する入学前の懸念を払しょくするためのオリエンテーションを実施。学生本人だけでなく、保護者の関心も高い。学校からの情報提供だけでなく、在校生からの話なども含めて、安心感を得ていただく。来年度新生向けには来週実施予定。経営情報学専攻も継続して運営、新年度から 1 名専任教員も新規採用しており体制を強化。新年度は転科希望が 12 名出ている。就職実績など安心して異動できるように転科面談などを伝えている。相談室との連携の中で、チーム制作が始まると人間関係が密になり、しんどさを感じる学生も多くなっている。そのため、担任、教務、相談室などが連携しながら対応をしている。

施設・ICT 環境の改善について

(伊澤) 学校アンケートで 3 点台が出る項目であり、継続的に対応。授業内容の高度化や利用方法の高度化などと、どうしても臆こっこになるが今後も継続的に取り組んでいく。

広報・募集活動の戦略的展開について

(岸) 通信制高校出身者の増加は自然発生している部分だけでなく、潜在的な入学対象層として戦略的に進めている。通信制高校の増加について、高校生は減っているが、通信制高校への入学者は増えている現状があり、学校分野との親和性が高いと判断、通信制高校への訴求を図っている。専用の W E B ページなども作成している。

地域・国際連携の深化について

(納谷) 地域連携の成果が出始めている。本校学生が社会貢献・国際交流センターの代表として、地域貢献に関して発表、大賞を受賞。ボランティア活動の中で、関西の人のやさしさに触れて、自分の成長につながった点を発表。地域の方々の支えがあった成長の好例となった。

以上