

# 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、2020年9月5日に「2019年度自己評価報告書」に基づいて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。

2020年9月18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：2020年9月5日（土）10:30～13:00（終了時刻は予定）

場 所：ECCコンピュータ専門学校2号館3階 2301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）＜欠席＞

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）

【保護者 「同第12条第1項（3）」】

松尾 正雄 氏

【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）＜欠席＞

【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）

## 冒頭（宇佐見）

平成 25 年に職業実践専門課程という文科省の認定を受け、要件の一つに学校教育の質の保証・向上があり、その中に外部評価というものがあります。

今夏は、様々な立場の方にお越しいただいて、昨年度の自己評価報告書の主な課題について、ご意見ご質問をお願いいたします。

学校全体の課題について 6 点お伝えさせていただきます。

- ①学生の多様化・二極化が進む中、休退学者を減らせなかった。進級率：90.1%（昨年：90.1%）
- ②学修成果は上がっているが、業界就職率に結びついていない。
- ③英会話の授業満足度が上がっていない
- ④IT カレッジの改革 アウトプットの機会は増えているが、カリキュラムの質はまだ課題
- ⑤授業総合満足度 目標：4.00 以上 微増傾向だが未達
- ⑥IT カレッジの企業様との連携が、ゲーム・CG 分野に比べて弱い

## 基準 1 教育理念・目的・育成人材像

### （宇佐見）

・ハンドブックや各号館のエレベータなど学生の目に付くところに山口学園の理念・学校の教育目的・教育目標を掲載。

・社会的ニーズ等を踏まえた将来構想を抱いているかという点において、IT カレッジへ入学してくる学生が、具体的な目標が弱い。

## 質疑応答

### 質問（大西）

IT 改革とは具体的に何を行っていますか？

### 回答（納谷）

国家資格だけでなくベンダー資格も取得しようという教育から、ベンダー資格を減らしていき、国家資格も基本情報技術者（応用も）までの取得を目指している。

その分カリキュラムを整理し、モノづくりをメインに行い、1 年生からペッパーを触るなど、各学年で作品制作と呼ばれる授業を行っている。

### 回答（徳田）

知識を教えることが中心のカリキュラムから、IT でモノ・コト・サービスを 1 年生から作るというカリキュラム構成を行っている。

### 回答（納谷）

学生のアンケートでは、「この授業何のために？」という声が多かったため、プログラミングの楽しさやモノづくりの楽しさから伝えている。

## 意見（郡山）

IT カレッジへの入学生は具体的な目標や、何かをやりたいと思って入学してきているわけではないということですが、企業でも同じようなことは起こっており、研修を通してやりたいことを発見していくという流れであります。

## 回答（納谷）

課題として、ゲームはこういうゲームを作りたいという具体的な目標があるが、IT の会社は何をしているのかが分からない。そこでの動機づけを行うために、1 年次から IT 業界の面白さを、企業様を迎えて講演を行っていただき学生に伝えています。

## 基準 2 学校運営

### （宇佐見）

・本校はコンピュータの学校で、コンピュータ業界は変化が非常に早く、どのように変化対応していくかが課題。業界を離れて 5 年～10 年たっているとどうしても業界情報が疎くなってくることもあり、先生方には最新の技術の研修に行ってもらうなど対策をおこなっている。

・非常勤講師に対しての学校からのマネジメント不足や、教員への情報伝達不足も課題が課題。

## 質疑応答

### 質問（松尾）

情報伝達がうまくいかないのはなぜ？

### 回答（宇佐見）

本校ではグループウェアで情報共有を行っているが、そこへの掲載忘れや、教務のみで決定して物事を進めていくことなどがあるため伝達不足が起こっている。

## ・基準 3 教育活動

### （納谷）

・英会話授業の改善進めており、授業を週 1 回 1・2 年生を対象に開講。

英会話授業 満足度：3.45 授業全体：3.9

2020 年度から初級～上級にクラス分けを行った。

・フィンランドゲーム留学、セブ IT 留学実施しアウトプットの機会を増やしているが、参加は一部の学生のみで全体としての満足度は上がっていない。

・2 週間に 1 回外国人講師によるクラスビズティングを行っていたが、頻度を毎週実施に変更し、座席レイアウトもスクール形式のコの字型に変更。

今年の英会話授業の満足度は速報値で満足度 3.9

・ディプロマポリシーとカリキュラムポリシーを具体的な内容に加筆・修正。ディプロマポリシーに専門力・国際力・人間力の内容を追加。

・成績評価、より高度な学修成果を求めるため、2019 年度から合格最低点を 100 点満点中 50 点から 60 点に引き上げた。

## ・質疑応答

### 質問（淵脇）

学生当時は英会話授業の必要性を感じにくく、学生生活の中でも優先順位が低かった。

初級～上級にレベルを分けたのは素晴らしいと思いますが、学生の中での英会話授業の重要性は変わっていないのではないか？

#### 回答（納谷）

世間的に英語の必要性が高まっており、昨今では英語学習があるので入学を考えたという学生がいるため、高校生も英語を重要と感じている動きは高まっている。

さらに今年は英会話授業の出席率は9割近くという高い数値となっている。

#### 意見（大西）

IT の分野では英語の重要性は非常に高い。

論文は英語で読むことが多く、技術を正確に理解しようと思うと英語力が必要なので、そのあたりを学生に伝えることで、英語学習の重要性をつたえればよいと思います。

#### ・基準4 学修成果

##### （池田）

・2020年3月卒の全体的な就職率98.9% 272名中269名（ゲーム：53.0% IT：90.9%）

IT 業界昨年は非常に売り手市場で比較的スムーズに内定が決まったが、ゲーム業界にチャレンジしてほしい学生が、IT 業界に流れてしまったことが原因でゲーム業界就職率が低くなっている。

##### （納谷）

・応用情報技術者、高度情報技術者の合格人数は増えているが、基本情報技術者試験の合格率下がっている。資格からモノづくりメインのカリキュラムになっていることが理由。

#### ・質疑応答

##### 意見（大西）

弊社ではレベル4は持っていて当たり前という感覚。

就活時に資格が多くて書類選考に通った経験があるため、資格取得には重要性を感じている。

##### 意見（伊藤）

弊社では資格を持っているから社会人、エンジニアとしてスキルが高いのかが不明の為、資格は無視している。大企業では人材査定やスキルアップのために資格を用いる場合はあるが、小さい会社やベンチャーでは持っているに越したことはないが、実際に技術がある方が大切。

##### 意見（郡山）

案件落札の条件に資格が必要になることがある。

##### 意見（大西）

学生本人が目指す方向、どういう仕事をしたいかによって資格の必要不必要を判断すればよい。

#### 回答（納谷）

今までは、入学して半年で資格を取るというカリキュラムを組んでいたが、今では入学してから1年に延ばしている。

#### 回答（徳田）

今までは入学後すぐに座学で資格取得を目的に知識を詰め込んでいたため IT の面白さを理解することが難しか

ったが、今では IT でも技術を学んでプログラミングの楽しさなども知った上で、その結果として自分の技術を証明するものとして資格を取るという流れになりつつある。

#### 意見（伊藤）

社会人になってからの資格取得は難しく、学生の間はとてもチャンス。学校にいる間に資格に合格できるように教育やチャンスを与えてあげてください。

#### ・基準 5 学生支援

##### （池田）

学校として、学生一人ひとりのサポートを重視しており、一方的な進路指導は行わず個人にフォーカスした進路指導を行っているが、留学生へのサポートが足りていないのが課題。

##### （伊澤）

- ・中途退学率、年間退学率 5%を目指したが、7.4%と目標達成できず。
- ・2019 年度からピアチューター制度を導入し、質問しやすい環境をつくり授業に置いて行かれないようにしている。
- ・2020 年度から、授業についていけない学生を対象にした専攻を検討中。コンピュータの簡単な知識を使った新たな道を探すことで就職に繋げてあげたい。
- ・2020 年度に向けて放課後チューターを検討中
- ・留学生 182 名に対応するための体制構築急務。
- ・経済的困難者へ奨学金の紹介などを行っているが、現状学校として踏み込めていない。
- ・健康診断は別日を設定して対応している。
- ・保護者会の参加率は暗愛の方法や、内容により増加傾向。学生アプリで保護者との連携を図っていく。

#### 質疑応答

##### 意見（松尾）

保護者会は平日にも実施して頂けると参加しやすくなります。

##### 質問（伊藤）

現在のチューター制度の導入の意図は何ですか？

##### 回答（伊澤）

チューター講師、チューター学生が存在し 科目によっては多ければ 4 人で教える体制が整っている。今年コロナの影響で行えなかったが、放課後にも個別で対応するチューター制度を設ける計画あります。

##### 質問（伊藤）

大西さんは在籍時に実際にチューターに教えてもらっていかがでしたか？

##### 回答（大西）

在籍時にチューターから何かを教えてもらったといった経験はないが、先輩と関わる機会は多ければ多いほど良いのでピアチューター制度はとても良いと思います。チューター制度はもっと増やしてもいいと思います。

## ・基準 6 教育環境

### (伊澤)

- ・昨年、一昨年と学生からネットワーク関係に対する要望が多く、優先 LAN の施設を設けることで学内のネットワーク回線を強化し、学生からのクレーム減少。
- ・限られた予算の中で改装を行っており、モノづくりの拠点となるような環境を整えているところです。
- ・担任は防災マニュアルを携帯。

### (納谷)

- ・ゲームクリエイティブカレッジでは、東京ゲームショウ CEDEC の見学などを行っていたが、IT の学外実習機会が少なかったため、2019 年度より CEATEC に出展、見学ツアーを行う予定でしたがコロナの影響を受けオンライン開催。
- ・2020 年 3 月に IT カレッジの学生を 1 名選び、セブ島 IT 留学実施し、学生から好評。今年度から 10 名を定員に行う予定で、IT の学生が学んでいることがどのように使われるのか、英語も使えるといった部分を感じてほしい。

### (宇佐見)

IT の学生が放課後にモノづくり出来るように 2 号館 3 階を改装しました。

## ・質疑応答

### 意見 (郡山)

コロナの影響等で、インターネットでできる通信が非常に重くなっているため、徐々に改善していているところです。違うエリアから回線を引っ張ってくる等で可能な限りの対策を行っています。

## ・基準 7 学生の募集と受け入れ

### (下西)

- ・2020 年 4 月入学者数 510 名 (ゲーム : 273 人 IT : 237 人)
- ゲームの学生が多く IT の学生が非常に少なかった状態から、ゲーム・IT とともにほぼ同規模になりつつある。
- ・広告表現のチェックが不十分であったため、法令・コンプライアンス遵守の認識の徹底により改善が必要。
  - ・日本人と留学生の募集方法を同じにして (オープンキャンパスも同じものに参加) 学校理解を深めてもらっています。
  - ・高等教育の修学支援制度 (無償化) について、しっかり情報提供を行うことで進路決定をサポートしていきたい。

## ・基準 8 財務

### (宇佐見)

高等教育無償化の件により、学校の財務状況はすべて学校 HP に公開しておりますので、機会があれば見てください。現状財務状況は問題ありません。

## ・基準 9 法令等の遵守

### (宇佐見)

- ・法令順守等は学園本部で行っているため特に問題はありません。

・委員のメンバーが偏っているため、新たに保護者の方や、卒業生委員にご依頼。

学校の質保証につながるため専門職高等教育質保証機構から第三者評価を受け、結果は学校 HP に掲載しております。

・基準 10 社会貢献・地域貢献

(宇佐見)

IT カレッジの国際交流に課題があったため、セブ島 IT 留学は副校長納谷に実際に現地まで赴いてもらい、今年度から取り入れる予定。

・質疑応答

意見 (中上)

今年は役所関係の会議等もコロナの影響で行えていない。

地域の対応として、役所関係のスタンスを見直さなければいけない。

自己評価報告書に関してはここまで

2019 年度事業報告について

(宇佐見)

昨年の事業報告、配布資料の通りとなっております。

昨年 1 年間のことがわかる内容となっております。

2020 年度前期教育活動報告書について

(納谷)

コロナの影響により 3 月に一斉休講要請や 4 月に緊急事態宣言などがあり、休校・オンライン授業の期間を設けました。

登校始まるとやはり例年より未内定の学生が多く遅れており、見学頂きました未内定のゲーム作品発表会でも、未内定の子が例年より多くなっている。

4 月 13 日～5 月 11 日 休校

5 月 11 日～5 月 29 日 オンデマンド配信によるオンライン授業実施

6 月 1 日～6 月 12 日 登校授業の段階的開始

6 月 15 日～9 月 11 日 通常登校

そんな中、日本ゲーム大賞アマチュア部門に今年も入賞し 7 年連続の受賞。

基本情報試験は受験回数 6 月無くなり。7 月 1 回になり、またオンラインでの指導がメインであったため、合格率 56% から 45% に低下。

内定率 8 月 28 日時点で 35.5%、昨年はこの時点で 67.1%

前期授業アンケート：

質問：オンライン授業よりも対面授業のほうが良かったと思いますか？

5 点満点中 3.93 点

質問：授業満足度

5点満点中 4.05点

コロナの影響で、対面授業へのありがたみが深まったのが要因か。

質問：学校生活への充実度

5点満点中 3.71点

1年生は3.67点で、コロナの影響で、こんなはずじゃなかった、クラスに硬さが見られた、友達ができにくかった等の要因で低くなっていると考えられる。

#### ・質疑応答

質問（松尾）

発表会を見学しましたが、プレゼンの仕方は勉強されていないのですか？また、もっとプレゼン力上げる施策はありますか？

意見（伊藤）

エンジニア系やオタク系といった学校の特質上、プレゼンの力を高めるのは難しいと思います。

過去に比べるとプレゼン能力は向上している。

回答（宇佐見）

授業の中でも発表の機会を増やすなどの試みを行っているが、まだまだ初見だと非常にプレゼン能力が低く感じるという意見は、企業様からもある。

コロナについて（宇佐見）

コロナ対策で、朝教職員が検温消毒を行い、マスクがないと授業受けさせない。換気、1日4回の校内放送により意識づけ。現状感染者0名。姉妹校は1名ずつ出ている。

感想

（淵脇）

私が在籍していた3年前と比べると設備などの改善が行われており、より良い環境になっている。

対策や変化の結果はすぐには出ないだろうが、来年にも期待します。

（大西）

自分が在籍していたころと比べ、大きな改善がされていると思います。

当時はモノづくりに課題を感じていたが、今ではモノづくりがメインになっていることに感心しました。

資格の取得も、モノづくりと並行して注力していければもっと良いと思いました。

（松尾）

学校がどんどん進化しているのを感じました。

コロナの影響により、息子の卒業式があるのか心配ではありますが、無事内定も頂くことができ、ありがとうございました。

（中上）

学生の皆さんがしっかり勉強されて、私の学生当時と比べると学習環境もとても良いと思います。

(郡山)

学校の中身は当初に比べると、年々良くなっているように感じます。  
引き続きご協力できるところは尽力いたします。

(野間)

コロナ禍の中就職率が上がってきているのは素晴らしい。  
我々も企業として協力いたします。

(伊藤)

弊社ではテレワークを採用しているなど、根本的に仕事のやり方が変わってきている。  
学校でも自宅テレ学習がスタンダードの時代が来るのではないかと。  
時代の変化に伴うスタンダードの変化に、学生も世の中にでたら対応できるように、効率の良い学習環境を提供してあげてください。

最後に(宇佐見)

これからのニューノーマルの時代に対応できる学校運営を行います。  
学校関係者評価委員会 2 回目は予定通り 3 月頭に行う予定です。  
次回は、次年度に向けての話になると思います。