

2023年度第2回 ECCコンピュータ専門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関係者評価委員会は、2024年2月16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。

- 1 開催日時 2024 年 2 月 16 日(金)18:30～20:00
- 2 場 所 ECCコンピュータ専門学校
- 3 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) 【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】
 - 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】

▷開会の挨拶
(納谷)

今回は第2回の学校関係者評価委員会となります。

第1回時の指摘箇所への改善および進捗報告と、2023年度の事業報告を各部署から行います。

▷第1回学校関係者評価委員会からの進捗報告

1.教員不足課題解決としての卒業生活用(納谷)

キャリアセンター主催の卒業生交流会の開催、SNSを用いた採用情報の発信で、2024年度に向けて新規3名の卒業生教員を採用することとなりました。

質疑応答

質問(伊藤)

3名のみの採用で教員不足は解決しますか？

回答(納谷)

2024年度は問題ありません。

しかし、2025年度以降に定年退職予定の教員が複数名いるため、引き続き採用活動を継続していきます。

2.経営情報学専攻の授業内容(伊澤)

経営情報学専攻ではノーコード・ローコードを中心に、プログラム言語を使用しないアプリ制作授業を行い、IT活用型人材の育成を行っています。また、CADの学習も行うことで進路選択の幅を広げています。

質疑応答

質問(小橋)

授業で使用するノーコードアプリの選定はどのように行っていますか？

回答(納谷)

アプリの使用方法が比較的簡単で、ノーコードアプリ学習への足掛かりとして相応しいものを選定しました。

3.コロナ収束後の学生募集戦略(月嶋)

コロナ収束後から、オープンキャンパスへ来校したいというニーズが増えました。その影響もあり、7～8月の高校2年生向けオープンキャンパスの来校者は前年比160%まで改善。

一方で、来校ニーズの増加に伴い高校生1人あたりのオープンキャンパス参加校数も増加するため、今まで以上に他校との差別化が必要になると考えています。

質疑応答

質問(貴治)

オンラインを活用した募集活動は継続していますか？

回答(月嶋)

オンライン個別相談会は現在も実施していますが、参加者数は大幅に減少しました。

意見(貴治)

来校ニーズが高まっていますが、来校できない遠方者のために今後もオンラインでの募集活動は必要だと感じます。

4.地域行事やボランティア活動への参加増員(納谷)

本校から25名がボランティア活動への登録を行い、山口学園としては205名が28個のボランティア活動へ参加しております。学生数に対しての参加者は低いと、オリエンテーションや学生アプリでの認知拡大を行います。

質疑応答

意見(中上)

2月10日に中崎町キャンドルナイトを実施しました。

イベントのポスター制作や当日の運営など活躍しているので、今後も参加募集をお願いいたします。

5. 高等部生徒の将来のイメージ付けのため、専門学生との交流(伊澤)

専門課程の作品展示会、試遊会への参加を通じて制作レベルの高さを体感し、将来の目標の明確化を行っています。また、企業連携セミナー、クラブサークル活動、学外展示会への参加も、専門課程学生と同行しています。

質疑応答

質問(貴治)

高等部学生は学年ごとに特徴や傾向はありますか？

回答(伊澤)

学年での特徴の違いはありません。

質問(小橋)

高等課程の学生が専門課程に進学すると、専門課程のクラスに混ざる形になるのですか？

回答(納谷)

はい。

4年制コースの2年次へ編入する想定ですが、希望によっては3年制コースの1年次に入学することも可能です。

2024年度に高等課程から専門課程へ入学する3名は、同学年の学生と同じ年齢が良いという理由から、全員が3年制コースの1年次への入学を希望しました。

質問(谷)

専門課程の1年次へ入学すると、既知の内容の授業を受けることもあると思いますが、授業内容の飽きへの対策はありますか？

回答(納谷)

カリキュラム、授業スピードは高等課程のおよそ2倍で進みますので、授業内容への飽きは少ないと想定しています。

質問(谷)

高等部の現2年生の希望進路を教えてください。

回答(納谷)

6割が内部進学、3割がその他進路希望、1割が未定という状況です。

▷2023年度運営報告(2024年1月末時点)

1. 総括(納谷)

2023 年度はコロナ禍以前と同様の形で学校行事を行うことができました。

各部署の内容については、担当者よりご説明いたします。

2. 学生募集について(月嶋・納谷)

専門課程の学生募集はエンロールメントマネジメントに基づいて、学修成果や就職実績などをタイムリーに発信しています。次年度の入学者は、日本人学生は昨年とほぼ同数、留学生は約 3 倍に増える予定

です。

高等課程の学生募集は定員 40 名に対して 47 名の出願があり、11 月時点で募集活動を終了しました。

質疑応答

質問(谷)

オープンキャンパスの開催頻度を教えてください？

回答(月嶋)

2週間に1回開催の頻度となります。

質問(谷)

高校生の来校が増える時期はありますか？

回答(月嶋)

高校2年生の夏休み、高校3年生への進級時に来校者が増加する傾向があります。

3.学校運営について

・教務課の重点目標(伊澤)

【学修成果】

コンテスト実績は下記の通りで、特にITカレッジのIoT部の活躍が顕著なものとなりました。

日本ゲーム大賞アマチュア部門佳作入賞

ゲームクリエイター甲子園 3作品入賞

脳トレゲーム制作コンペティション 2作品入賞

ITカレッジ 10個の学外コンテストで入賞

【教育力向上】

1号館の改修工事のため、満足度の低下を不安視していましたが、アンケート結果は昨年とほぼ同じとなりました。

前期学生アンケート結果 満足度:4.12(昨年:4.08) 力のつく授業:4.26(昨年:4.28)

後期学生アンケート結果 満足度:4.10(昨年:4.08) 力のつく授業:4.27(昨年:4.28)

【継続率向上】

専門課程 退学者20名(昨年同時期:22名)

高等部 退学者0名

【企業連携の強化】

ITカレッジにて新たに長期の企業連携、双日株式会社と6か月インターンシップ、株式会社NTTグローバルソリューションズと1年間の連携授業を実施しました。年間での企業連携数も昨年より増加しています。

ゲーム・クリエイティブカレッジ 前期:6社(昨年:5社) 後期:10社(昨年:5社)

ITカレッジ 前期:7社(昨年:6社) 後期:9社(昨年:9社)

・キャリアセンターの重点目標(池田) ※2024年2月14日時点

【就職内定】

就職内定率はこの時期から大幅に動くことはない見通しです。

338名/364名 内定率:93.4%

【業界就職】

業界就職については、ゲーム・CG会社への内定が初めて100名を超えることができました。

ゲーム・CG会社内定:101名(昨年:96名) IT大手内定67名(昨年:69名)

【企業連携の強化】

学内企業説明会はIT企業を中心に開催数を増やしております。一方で、いつでも説明会が受けられるという意識により、就職活動の動き出しが遅くなるなど、楽観的な学生が一定数いることが懸念点です。

2024年卒業生対象の学内企業説明会実施社数 240社(昨年:200社)

4.学校運営について【学校マネジメント】(納谷)

責任教員と5回の面談機会を設け、カリキュラムやコンテストから普段の業務での相談などを行い、コミュニケーションの回数を体系的に増やしました。結果的に、責任教員の退職者は無しとなりました。

また、一般職員とも2回の面談を行い、教員・職員ともにチームワーク強化に努めています。

質疑応答

質問(貴治)

チームは何人ですか？

回答(納谷)

専任教員は56名です。

その中で責任教員はゲーム・クリエイティブカレッジ5名、ITカレッジ7名の体制です。

以上