

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平成28年9月2日に「2015年度自己評価報告書」に基づいて学校関係者評価を実施しましたので報告いたします。

平成28年9月30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.学校関係者評価委員（「ECCコンピュータ専門学校 学校評価実施規程」選出区分）

【関連業界等関係者 「同第12条第1項（1）」】

委員長

伊藤 裕一 氏 （インフォームシステム株式会社 専務取締役）

野間 伸治 氏 （株式会社アコードセブン 代表取締役）

【卒業生 「同第12条第1項（2）」】

郡山 太志 氏 （ITエンジニア：キャノンITソリューションズ株式会社）

谷垣 允哉 氏 （ITエンジニア：カコムス株式会社）

【保護者または地域関係者 「同第12条第1項（3）」】

前田 雅範 氏 （済美福祉センター連合運営委員会 会長）

【その他校長が必要と認める者 「同第12条第1項（4）」】

土江 彩奈 氏

【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）

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）

河西 雄輔 （ECCコンピュータ専門学校 広報課）

三木 武志 （山口学園 自己点検評価室）

■【冒頭】

今回は、3名の新しい方にご参加いただくこととなりました。

学内で評価した自己評価報告書をもとに、外部の方から率直な意見をお伺いし、学校運営に反映していくことがこの委員会の最大の目的です。長時間になりますがご意見のほどよろしくお願いたします。

項目1は、昨年に引き続き変更なし

項目2は、今年度重点的に行っている項目となります

将来的に本校が大学化となる可能性があり、大学化を見据えた学校運営を行うために、より質の高い実践的な職業教育を提供できる学校を目指している（宇佐見）

※項目1：学校の教育目標

※項目2：本年度に定めた重点的に取り組むことが必要な目標や計画

■【自己評価報告書に基づく報告・質疑応答】

(1)教育理念、目標

項目	内容
学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか	昨年は評価を3にしましたが、今年度は改善したため評価を4に変更（宇佐見）
各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか	昨年は評価が4でしたが、今年度は改善したため評価を5に変更（宇佐見）
②今後の改善方策	今年度は、入学式終了直後に入学式会場を仕切り、本校はこういった教育方針でこういった学生を育成します、といった教育理念や、目標を保護者向けに周知する場を設けた（宇佐見） 保護者会を年間2回開催。教育成果を保護者に向けて周知（宇佐見）
質疑応答	Q 保護者会の参加率と、規模を教えてくださいませんか？（谷垣様） A 全校生徒の37%が参加（1年生の出席率が高く、卒業学年につれて参加率が下降傾向）（納谷） A 入学生330名に対して、保護者300名が参加。入学式での実施が最も参加率が高いと判断（納谷） A 個人的には、7割程度の参加率を予想していたが、予想を上回る参加率だった（宇佐見）

	<p>Q (株)ECC も EOS を実施しているが、なかなか意図した人に来てもらえていない。御校の EIP の状況や今後の活性化に向けての施策があればお聞かせください ※現状と課題の項目 (伊藤様)</p> <p>A 昼休みと放課後に予約制で英語でカンバセーションができる場を設けている。現在本校在校生 900 名のうち、45 名程度が国際外語の EIP に参加。今年の後期からは、本校に EGP (ゲームをテーマに英語でカンバセーションをする場) を作ります。今年の春からオーストラリア出身のゲーム講師を雇用したので、後期から週 2 回、EGP を実施予定。ランチ中にゲームをテーマに英会話でカンバセーションをする場を設けることで進めている。既にゲーム制作総合演習にオーストラリア出身講師に入ってもらい、英語で生徒に指導している。モチベーションの高い子にとってはすごく良い学習状況になっている (納谷)</p> <p>A 今後ますます国際力が必要になるので 1 割以上の参加を目指してもらいたいですね (伊藤様)</p> <p>A まずは、ゲームをテーマに実施することで、とっつきやすく興味を持ってもらいたいです (納谷)</p> <p>Q 在学中に学校の教育理念や目標を知っていましたか？ (宇佐見から卒業生 2 名 (郡山様、谷垣様) に質問)</p> <p>A まったく知りませんでした (両名)</p> <p>A ですよ。在校生本人が知らないなら親御さんは知らなかったはず (宇佐見)</p>
--	--

(2) 学校運営

項目	内容
②今後の改善方策	<p>今後の改善方策の項目をご確認ください (宇佐見)</p> <p>コンピュータの学校なのでグループウェアを使って共有を行っている。また、週 1 回担任会を実施しているが、現状各カレッジごとにどんな取り組みを実施しているかまでは詳しく共有できていなかった (グループウェアでメールを流して周知するだけが多かった) 今後は、さらに各カレッジの情報の交差を強化できればと考えています (宇佐見)</p>

(3)教育活動

項目	内容
報告	<p>昨年に比べ、ゲーム・IT・デザイン全分野において企業様とカリキュラム向上における話し合いを多く実施しました。完成した作品を企業様に見てもらう場を増やすことができました。伊藤様にも ECC EXPO にはご参加いただきありがとうございました。IT カレッジに関しては、資格取得だけではなく、より実践的な授業を実施（今年の夏に 25 名を対象にしたシステナインターンシップを初めて実施。内容は、ペッパーを用いてチームごとにシステム制作をするといったもの</p> <p>※参加した 4 年制 3 年次の学生が話した内容が印象に残った【内容】：チームでのコミュニケーション、SE の仕事内容がようやく理解できたという声を耳にした。本校にとっては恥ずかしいことではあるが、IT はどうしても資格偏重型だったので、外部の力を借りてこういった実践的な取り組みができたことは学校として良かった（納谷）</p>
成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか	資格を持っていないと就職に不利になることもあるので、資格取得には引き続き力を入れる（納谷）
関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行われているか	卒業生や教員のネットワークを使い、継続して力を入れている（納谷）
関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか	夏休みに CEDEC に参加してもらった。その他にも実施している（納谷）
現状と課題	毎回の授業のデリバリーの制度。同じ科目でも先生によって教えるスキルが異なる。例えば、同じ C 言語でも学生アンケート評価が 4. 7 の教員がいれば、2. 6 の教員もいる。学生からすれば当たりはずれがあるのが課題。教え方が優れた教員の授業を見学するや、教授法など、今後はますます強化していく必要がある（現在もやっていますが・・・）（納谷）
質疑応答	Q 最近の卒業生は、すごくコミュニケーション能力の低下を感じる。特にアウトプット能力が非常に乏しいと感じ

る。僕らの在学中は、自分で何かを書くことが少なかったが、いざITの現場に入ると、仕様書や設計書をたくさん作るので、もっとアウトプットができるようになる授業を取り入れてもらえると就職後の力となるかと思いません（郡山様）

Q3カレッジそれぞれの中で試行錯誤をされているとは思いますが、カレッジ間をまたいだ取り組みは何かあるのですか？人間関係にもまれる仕組みがもっとできるのではないかと思います（土江様）

A 企業様にも同じ意見をもらいました（納谷）

A 今回出席の卒業生2名のように活発にやってくれた学生は別だけど、現状は縦割りになっていることが多いと感じている（宇佐見）

A 目指すべきは、カレッジ間をまたぐ取り組みです。ゲーム・クリエイティブカレッジは、学年をまたいだ取り組みを実施中。ITカレッジは、学生をシャッフルしてハッカソンを夏に実施。ITカレッジはこれから強化していくが、レギュラーの授業で学生のシャッフルまではできていない。ITカレッジの先生に、まずチーム制作の重要性を知ってもらう。その基礎ができれば、もっと大きな体制を作ることができるので、最終的には3カレッジごとのシャッフルを実施しようと考えている（納谷）

Q 毎回の授業の理解度ををはかる仕組みについてどのように個人の理解度ををはかる仕組みを作っているのでしょうか？（伊藤様）

A 現在実施しているのは、C、JAVA、VBの授業で、理解していなかったら強制的に残って勉強してもらう仕組みによって今の仕組みでは、理解できていない学生の特定ができるのみ。他校を見学した際、毎回の授業で10問の小テストを行う。10点中5点以下の学生を分け、毎回のテストにより学生をデータ化している仕組みを拝見した（納谷）

Q ITは、就職時に資格が必要だとは思いますが、資格だけではダメだと思い、実践的な授業を取り入れてきましたが、この方向で良いと思いますか？（納谷）

	<p>A 資格は最低限取得すれば、あとは実務についてからでも良いと思います（谷垣様）</p> <p>A 僕は、基本情報を持っていないが一番必要なのはコミュニケーション能力だと思う。ただ、最低限自分はこの分野が得意です、という資格は取得しておいたほうが良いと思います ※例：CCNA（郡山様）</p> <p>Q それを踏まえて、本校の授業でコミュニケーションの力は身に付きましたか？（納谷）</p> <p>A 正直なところさほど身に付かなかったと感じている。内山先生が顧問のネットワーク研究会で実施しているようなことをもっと授業に取り入れるべきかと思う。実際の業務でも、自分で設計したものを上司にレビューする、の繰り返しなので、内山先生が部活でやっていることと非常に似ている（谷垣様）</p>
--	---

(4) 学修成果

項目	内容
報告	<p>評価項目は、自分で4、4、3、4で評価した。決して控え目に採点にしたのではなく、目標がもっと高いのでこの採点にした。今は、普通に頑張っている学生がゲーム業界に就職できる学校にはなっている。が、プラスアルファで下の層の指導にも力を入れて全体の底上げを行っている。目標は、全員業界就職と、一人ひとりへのサポートに力を入れること。今年7月の前期作品発表会には、150名以上の企業様に来校してもらったので、学生のチャンスは増えている。IT、デザインカレッジは、業界就職率が高いが、ゲーム・クリエイティブカレッジはさらに伸ばしていきたい。5年前に比べると、企業訪問数は格段にあがっている。あとマッチングの話をいつも私はするのですが、入社させて終わりではないので、うまくいった話、うまくいかなかった話を含め、卒業生から聞き取りを行い、早期退職の改善をはかっている（池田）</p>
質疑応答	<p>Q 早期退職者は、どのように把握しているのですか？（野間様）</p> <p>A 企業様から確認したり卒業生から聞いたりです。退職理由は様々だけど、思っていた内容と違ったなどが挙げられる（池田）</p>

	<p>A 昔よりもやればやるだけ評価される企業（ベンチャーのような企業）を希望する学生は少なくなっている。20代から役員になれるチャンスなどの言葉には響かない傾向（池田）</p> <p>A 卒業生の状況を学校として把握していますか？については、なんとなくでしかなかった。そこで、アンケートを作成し企業様に協力してもらい、今そのアンケートが少しずつ戻ってきている最中。100数社にアンケート協力してもらっているので、また追って結果報告をさせてもらえると思います（宇佐見）</p> <p>A 今はもう社会に終始雇用の概念がなくなっている。欧米化ですよ、僕は個人的に良くない制度だと思っているのですが・・・（伊藤様）</p> <p>A 姉妹校のアーティストは、キャリアアップ目的で転職する人が多いので、一概に3年以内の退職がダメではないと考えている（宇佐見）</p> <p>A 最近社内のコンプライアンス、コンプライアンスと些細なことでもパワハラだと言われることが多い。そこは学生さんを指導してほしいですね（笑）（伊藤様）</p> <p>A 僕ら卒業生2人も早期退職組みですが、退職の原因が原因なので早期退職も理由によりけりかとは思いますが（郡山様）</p>
--	--

(5) 学生支援

項目	内容
報告	<p>退学者は以前に比べ少なくなっているが（7%）、1%の退学率の学校さんも他にはあるので、まだまだ力を入れる余地はある。あと担任の見立てだけでなく、HYPERQUをもって客観的に学生の状態を把握できる仕組みを取り入れた。担任任せではなく、学校全体が学生ケアを強化している最中です（納谷）</p>
卒業生への支援体制はあるか	<p>この項目に関しては、特にニーズがないと考えている。例えば卒業生が会社を退職しました、と報告にはあまり来ません。あと、社会人が学び直したいという理由で本校に入学したいという学生ニーズも少ない（納谷）</p>
質疑応答	<p>Q 卒業後に母校に対する要望などがありますか？（伊藤様）</p>

	<p>A EIP は受けてみたいです（笑）（土江様）</p> <p>Q 他に、社会に出てから母校に実施してほしいことはありますか？（納谷）</p> <p>A 特にありません（郡山様、谷垣様）</p> <p>A 卒業生の就職支援に関して、納谷さんとは少し認識が違います。僕個人にはたまに卒業生が相談に来ることがあります（池田）</p> <p>A あとは、個人個人の先生に直接連絡をすることが多いですよ（下西）</p> <p>A それこそグループウェアで共有されてはいかがですか？（伊藤様）</p> <p>A 卒業生から学校に対しては、要望が少ないかもしれませんが、逆に学校から卒業生にお願いすることは多い（後輩の作品を見に来てやってよ、とか授業やってよとか）（宇佐見）</p> <p>Q 就職の話と重なるかもしれませんが・・・ キャリアカウンセリングをしてくれる人は学内にいますか？（土江様）</p> <p>A 専門資格を持っているスタッフはいないが、我々進路がそのあたりは実施している。専門的な話ができているかはわからないが、一人ひとりへのサポートはできているかと思う（池田）</p> <p>A 例えば、大学だとキャリアカウンセリングをする場所がありますよね。キャリアカウンセリングは、学生が希望する業界が本当にその学生にマッチした仕事なのも含め、心理的な部分のサポートにもつながる気がする（土江様）</p>
--	--

(6) 教育環境 ※委員会開始から 1 時間 15 分経過

項目	内容
報告	昔は、放課後にみんなでカードゲームで遊んだりする学生が多くいたが、今は自分の専用ノート PC で作品作りに励んでいる子が多い。また、直近だと IT カレッジの教室を綺麗にし、各分野の専用部屋作りに力を入れている。大がが

	りな改装は、年度末の2月前後にいつも実施しているが、学生からのアンケート結果を加味し、より良くなるようにしている。全員が満足というのは無理だと思いますが、少しでも多くの学生の声に応えていきたい（宇佐見）
質疑応答	Q 僕が思うに、ECCさんの環境は本当に恵まれていると思いますよ（伊藤様） A みなさんは、他の専門学校さんを見ることはあまりないとは思いますが、他校さんにはひどいところもたくさんある（宇佐見）

(7) 学生の受入れ募集

項目	内容
報告	入学希望者に入学後のイメージを伝えるのが難しいと感じている。よって、今回アンケートを実施した。限りなく全員に入学後のイメージを持ってもらう必要があると感じている。動画活用にも力を入れて、より伝わりやすくしていく。また、集客方法に関してもイベントの魅力だけではなく（プレゼントをあげます、こんなランチが食べられます、などではなく）学校の本当の価値で集客ができるように力を入れている 入学後のイメージや、学校の本質的な部分をどのようにうまく伝えていくのが今後の課題です（下西）
質疑応答	Q 主観で結構ですが、今と昔の学生像で何か変化を感じますか？（伊藤様） A 本質的な部分は変わらないと思いますが、高校生の進路決定時期が早くなっている。（昔は、ゲーム一辺倒なところがあったが、今は情報社会で高校生でも簡単に情報を集められることもあり、ITに寄ってきている印象を受ける（下西）

(8) 財務

項目	内容
----	----

報告	現在、本校のホームページですべて公開しているので財務に関しては特に問題はないと思います。2018年問題があり、18歳人口が減少するので、今後さらに入学者確保に力を入れる必要がある（宇佐見）
----	--

(9) 法令等の遵守

項目	内容
報告	職業実践専門課程で決まりがあるので、ここは徹底している（宇佐見） 学内の意見だけで決め進んでいくのではなく、あくまで外部の声を真摯に受け止め、取り組んでいく姿勢があるということをご理解いただきたい（宇佐見）

(10) 社会貢献・地域貢献

項目	内容
報告	デザインカレッジの学生がポスターを作ったりはしているが、一方でゲーム・クリエイティブカレッジの学生がどのように地域貢献ができるのかな？という疑問はある。中崎町の周辺地域からの依頼があれば積極的に協力させていただいている状況。できることは前向きに実施させていただいている状況ですが、他校さんと比べると満足にはできていない（宇佐見）

(11) 国際交流

項目	内容
報告	現在、77名の留学生在本校に在籍中。昔は、中国人留学生在が圧倒的に多かったが、今は国際色が豊かなので、留学生的の就職先開拓にも力を入れる必要があり、進路指導課に強化してもらっている最中（宇佐見） 留学生は、これから積極的にとっていく必要がある（例えばベトナムの留学生など）
質疑応答	Q 地域貢献のところでは何かご意見はありませんか？（宇佐見） Q 1点質問ですが、留学生は日本で就職希望の方が多いのですか？（前田様）

	<p>A はい。ただ、中国の学生にあることですが、親からの帰ってきなさいの一言ですぐ帰国するケースもあるので、企業側はシビアになっているところもある（宇佐見）</p> <p>Q 最近コンピュータのハンズオンセミナーが多いですよね？ゲーム・クリエイティブカレッジで地域貢献があまりできていないのであれば、子供にゲームを教えるセミナーを実施するというのはいかがですか？（伊藤様）</p> <p>A たしかにそうですね（宇佐見）</p>
--	---

コン専事業報告について（別紙）

項目	内容
報告	<p>ゲーム・クリエイティブカレッジの業界就職率が上がっているのは良い結果。IT とデザインカレッジは、ほぼ全員業界就職しているが、より高い質を求めていきたいと考えている</p> <p>資格については、先生方に尽力いただき資格合格者数を伸ばすことができた</p> <p>日本ゲーム大賞は3年連続入賞が決定。広報視点だけでなく、学生の自信にもつながるので今後も積極的に狙っていきたいと考えている</p> <p>進級率を高めたい（今年は95%に目標を設定） より質の高い職業実践を行っていくのもブれない方針の一つです（宇佐見）</p>

学生アンケートについて（別紙）

項目	内容
報告	<p>納谷に確認してもらったところ全体的にIT分野の満足度が低い傾向。IT分野の学生が教員と授業に対して不満を持っていることが判明。来週、納谷が学生アンケートが5点満点中2点台の教員に対し、個別でMTGを実施予定（宇佐見）</p>
質疑応答	<p>Q 卒業生2名に質問。自分たちが在学中に答えたアンケートに関して、そのアンケートのフィードバックはありましたか？（下西）</p>

	<p>A アンケートを書くだけで、学校がどう考えているのか？どう改善しようとしているのか？は全く見えてこなかった（郡山様）</p> <p>A 実施したことは共有しないとイケないと思っている。※例えば先日クーラーの掃除を行いました、学生に伝えなかったら「あれ？エアコンの匂い少し直ったのかな？」くらいしか感じないですね。（宇佐見）</p> <p>Q 学生アンケートを取るとは逆に、学校側が学生をフィードバックすることも大事では？（伊藤様）</p> <p>A そうですね。まだまだ不十分なのでフィードバックのことも含めて考えていきます（宇佐見）</p> <p>A 設備環境ってもともと評価がすごく低い。去年ネットワークのトラブルなどがあり、改善したところ、今回はその項目の評価が回復していたので、今後も学生の声を取り入れながら改善していきたいと思う（宇佐見）</p>
--	---

■ 【最後に何か意見あればぜひ】

項目	内容
質疑応答	<p>A 学生アンケートを拝見したところ、厳しい意見が多いですね。ですが、学校が意図をきっちり学生に伝えていければいいかと思います（谷垣様）</p> <p>A 自分の在学中にわからなかったことが、今日参加したことで理解できてすごく良かったです。学校ときっちりやっているという印象をすごく受けた。この点に関しては、学生にどんどんフィードバックしていただけたらと思います。総評としては、すごく頑張られているなと思いましたので、この方向性で引き続き頑張ってください（郡山様）</p> <p>A 私の在学中とはまるで違う魅力的なカリキュラムなのでこの方向で引き続き進めていてもらいたい（土江様）</p> <p>A 学生はお金を出して学校に入学しているのだから、評価が悪い教員は何らかの対処が必要ですね（前田様）</p> <p>A ゲーム・クリエイティブカレッジの就職率が非常に良いのですが、その恩恵が私の会社にはなかなか・・・ないような・・・（野間様）</p> <p>A それはこれから・・・（笑）（池田）</p>

	<p>A 学校の思いをどれだけ学生に伝えられるかが今回の論点かと感じました。あと1点気になることとして、ECCさんは姉妹校も含め、学生を子供扱いし過ぎていると感じることがある（親と子の関係のような）。学生に手をかけすぎて、弱い学生しか育たない気がしなくもない。よって、今後はそのあたりも検討材料にいただければと思います（伊藤様）</p>
--	--

■【最後に】

次回2回目は、1年間の総括として報告させていただきます。

ぜひ次回もよろしくお願いいたします（宇佐見）

以上