

令和5年度メトロ IT ビジネスカレッジ学校関係者評価委員会 出席者一覧

実施日：令和6年4月9日（火）

※順不同

1. 評価委員

【業界関係者】

佐藤 康彦 様	システムファイブ株式会社 代表取締役
松山 賢二郎 様	日本紙工印刷株式会社 代表取締役社長

【教育関係者】

村元 宏行 様	活水女子大学 教授
---------	-----------

【卒業生】

口木 陽平 様	NBC 情報システム株式会社
---------	----------------

2. 学校運営関係者

【株式会社 METRO PLUS】

川崎 孝	代表取締役
本田 多紀子	専務取締役
小濱 孝行	メトロ IT ビジネスカレッジ校長
堀 啓輔	メトロ IT ビジネスカレッジ副校長

以上

## 令和5年度メトロ IT ビジネスカレッジ学校関係者評価委員会 議事録

1. 実施日時 令和6年4月9日(火) 10:30~12:00
2. 実施場所 株式会社 METRO PLUS 8階応接室
3. 参加者 別紙「出席者一覧」参照
4. 学校評価委員会議事内容

### (1) 学生の状況

令和5年度の学生数(5月1日現在)

1年58名、2年54名、計112名(休学含む)

令和5年度卒業生53名(1名退学)

令和6年度の学生数

1年54名、2年52名、計106名(休学含む)

- ・今年度より日本語科再開(7名)、1年コース職業訓練生受け入れ(6名)
- ・1年生は休学による再履修者がいるため入学者数は53名
- ・昨年度の1年生が5名退学している
  - プログラマ専攻: 9名減、事務専攻: 5名増、デザイン専攻: 2名減
- ・入学後、プログラム専攻およびデザイン専攻から事務専攻へ移動している学生が5名いるため、事務専攻の学生が増えている。
  - ⇒退学者を減少させることが重要
  - (入学時の専攻から移動しやすくなっており退学者減少にはなっている)
- ・事務専攻へ移動した理由: プログラム学習のイメージが違っていたことで、就職後のことをイメージし、資格がたくさん取得できる専攻へ移動した

### (2) 学校自己評価の結果について

卒業生53名中52名からの回答

全体評価は「3.0」

⇒ほとんどの学生が「満足」に近い状況で卒業している

OJTについての取り組みは学生からの評価が低くなっている

⇒デザイン・eスポーツ専攻ではOJT先の開拓も必要

⇒実践教育の充実も必要だが、学生の理解度の差があり、一律に行うことは難しいが、個々のレベルや目的に合わせた内容(プログラミングに限らず)の

教育を工夫して取り組むべきである

⇒実施企業との OJT に関する情報を密に行わないと、効果が薄くなる

⇒活水大学では「自分で勉強して取り組む」という姿勢を事前教育で繰り返し行って取り組んでいる

資格取得に対する目標達成度についても評価が低い

⇒資格取得を目指す学校ではあるのに、資格に対する目標達成度が低いという結果になった

⇒試験に合格していないのではないが、より上位（難易度の高い）試験に合格できていない学生が多いことが低評価の要因の一つと考えられる

雑誌・図書コーナーの活用

⇒読書離れが激しい状況であり、学生が「読みたい」と思うものを図書コーナーに設置することが難しい

⇒書籍および新聞の方が短時間でより広範な情報が得られる等、メリットも多い。そのような経験を学生に行わせることも学校の役割ではないか（アナログの良さ、デジタルの良さを両面から学習させる）

レクリエーションについては実施しているが、参加する側にニーズを反映できていない点もあり、回数だけではなく内容についても検討の必要がある

### (3) 就職について

内定率：95.8%（就職希望者数に対する進路決定者数の割合）

希望勤務地で長崎を当初から希望している学生は24名のみ（卒業生53名）

最終的に長崎で就職した学生は15名（未定は除く）

特にプログラマ専攻においては、長崎に就職した学生が少なくなっており、同専攻の学生においては長崎にこだわった就職活動はしていない傾向にある

（事務・デザイン専攻は長崎希望者も多い）

県外に出た学生のほとんどが、6月くらいまでに就職を決めており、県外にある企業が地元企業よりも先に就職試験等を行うことで多くの学生を確保している

プログラマ専攻以外は、求人企業数の問題もあり、希望した職種で就職できないケースもあり、求人開拓等も積極的に取り組む必要がある

### (4) 次年度の取り組みについて

- ・日本語科を再開（4月期生から）
- ・1年課程の職業訓練生の受け入れ
- ・留学生や訓練生との交流を取り入れることで、広い視野をもった、柔軟性のある人材育成に取り組む
- ・eスポーツの広報的活用も行う
  - ⇒高校生対象のみではなく、より幅広い人材が参加できるイベントを開催することで、学校の知名度向上につなげる
- ・通信制課程の設置準備（計画段階）
  - ⇒実現には各種課題もあるが、今後の学校運営を考えても不可欠なことであり、実現に向けて取り組む

#### （5）その他

##### eスポーツ専攻の就職先および学習内容について

- ・就職先は製造業など（eスポーツを支援している企業も）比較的勤務時間が決まっている職種で就職し、卒業後もeスポーツが継続する学生が多い。
- ・学習内容：午前中は他の専攻同様、パソコンスキル向上やビジネスマナー、動画編集等の学習を行っており、午後にeスポーツに特化した学習を行っている。
- ※eスポーツをビジネスとして活用することができる人材を育成している
  - ⇒趣味の延長上に仕事があることも今後の傾向としては考慮する必要がある

##### SNSの教育への取り入れについて

- ・eスポーツの中で取り組みを行っているが、学校全体の取り組みとしてSNSサークルのようなものを立ち上げ、学生達の自己主張の場として活用できるようにして行く
- ・専門技術と複合させた活用ができるようになることが大切
  - ⇒チャット GPT 等の生成 AI の活用も同様

##### デザイン専攻の学習内容について

- ・デザイン物の制作演習が中心になっているが、今後は生成 AI 等の活用も含めた演習も計画しないとイケない。

以上