

令和8年度 日本電子専門学校 第一回学校関係者評価 報告書

評価対象期間 自：令和7年4月 1日
 至：令和8年3月 31日

令和8年8月

学校関係者評価委員会

目 次

I 学校関係者評価の概要と実施状況

1. 学校関係者評価の目的と基本方針・・・・・・・・・・・・・1
2. 学校関係者評価委員名簿・・・・・・・・・・・・・2
3. 学校関係者評価委員会の実施状況・・・・・・・・・・・・・4
4. 学校関係者評価（自己評価結果）の評価の仕方・・・・・・・・・5

II 学校関係者評価報告書の見方・・・・・・・・・・・・・7

III 学校関係者評価委員会 評価結果報告

総評・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8

項目別評価結果

○教育重点項目・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・9

○評価項目の達成及び取組状況・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・12

基準2 教育課程、教育方法、学習成果

基準3 学生の受入れ・支援

○総合評価・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・16

IV 学校関係者評価委員会議事録 18

1. 全体会自由意見 21
2. 分野別分科会 24

議事録

- ① アニメ分野分科会 25
- ② CG・映像分野分科会 27
- ③ デザイン分野分科会 28
- ④ ゲーム分野分科会 30
- ⑤ モバイル・AI 分野分科会 37
- ⑥ ネットワーク・セキュリティ分野分科会 39
- ⑦ DX 分野分科会 44
- ⑧ 情報分野分科会 46
- ⑨ 電気分野分科会 48
- ⑩ 電子分野分科会 51

I 学校関係者評価の概要と実施状況

1. 学校関係者評価の目的と基本方針

1) 目的

日本電子専門学校における学校関係者評価の目的を、以下のように定める。

- ①自己評価の評価結果について、学校外の関係者による評価をおこない、自己評価結果の客観性・透明性を高める。
- ②生徒・卒業生、関係業界、専修学校団体・職能団体・専門分野の関係団体、中学校・高等学校等、日本語教育機関、家族・保証人、地域住民、所轄庁・自治体の関係部局、在学生など、専修学校と密接に関係する者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図る。

2) 基本方針

日本電子専門学校における学校関係者評価は、文部科学省及び私立専門学校等評価研究機構の『専修学校における学校評価ガイドライン』に則って行うことを基本方針とする。

3) 委員会運営

令和 8 年度における学校関係者評価委員会を以下のように年 2 回の開催とする。

添付：自己点検評価

- ① 第 1 回目(7 月)に実施する委員会は、令和 7 年度(前年度)の運用実績に対する自己点検評価の結果を学校から報告する。また、令和 8 年度に定めた、重点的に取り組むことが必要な目標・計画を発表する。
- ② 第 2 回目(12 月)に実施する委員会は、令和 8 年度の運用に於ける実施状況の中間報告会として行う。

2. 学校関係者評価委員名簿

学校関係者評価委員として、卒業生、関係業界、職能団体、関係団体、高等学校、日本語教育機関、家族・保証人、地域住民、在学生に委嘱した。

属 性	氏 名	所 属	役 職
企 業	鈴木 周祐	株式会社スタジオぴえろ	管理本部 人事総務部 統括課長
	後藤 宗亮	株式会社ファンコーポレーション	研究開発部 第4研究開発室長
	木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	顧問
	渡邊 登	合同会社ワタナベ技研	代表
	佐々木 伸彦	エクスヴィジョン・ジャパン株式会社	チーフ・セキュリティ・アドバイザー
	伊藤 好宏	JTP 株式会社	技官
職能団体	宮内 舞	CG-ARTS (公益財団法人画像情報教育振興協会)	教育事業部 教育推進グループ
	満岡 秀一	一般社団法人 IT 職業能力支援機構	理事
	中野 正	一般社団法人ソフトウェア協会	管理課課長
	米井 翔	一般社団法人組込みシステム技術協会	人材交流委員会 委員
	舟山 大器	一般社団法人 日本 PV プランナー協会	EMA 認定センター センター長
	西郷 直紀	東京商工会議所 新宿支部	事務局長
高校教員等	品田 健	聖徳学園中学・高等学校	Program Coordinator
	横田 えりか	株式会社ウィザス	キャリアサポートセンター 室長
日本語学校	亀田 亜矢子	東京ギャラクシー日本語学校	教務部
卒業生	谷 伸城	株式会社アプリケーションプロダクト	ソリューション 統括本部

	大曾根 良孝	日本電子専門学校同窓会	理事
ご家族・ 保証人	田野 滋子		
	森 清子		
	小川 佳代子		
	上坂 由実		
地域住民	原田 識義	百人町西町会	会長
在校生	下園 紗月	アニメーション研究科	3 年生
	伊東 凜	ゲーム制作研究科（学生自治会会長）	3 年生
	岩永 礼矢	高度情報処理科	3 年生
	葛巻 沙織	C G 映像制作科	2 年生
	埜村 萌花	ネットワークセキュリティ科	2 年生
	小倉 昊汰朗	ゲーム制作研究科	2 年生
	鹿又 藍	C G 映像制作科	1 年生
	高久 文太	情報処理科	1 年生

3. 学校関係者評価委員会の実施状況

1) 令和8年度第一回学校関係者評価委員会実施日時・場所

日時：令和8年7月13日(月) 13:30から17:00

場所：日本電子専門学校 メディアホール

2) 学校関係者評価委員会実施方法

対面及びオンライン会議システム(Teams)を利用し、ハイブリッド運用にて実施した。

3) 学校関係者評価委員会 進行

(1) 事務連絡(スケジュール、事前配布資料確認) 13:30～

(2) 校長挨拶

(3) 出席者紹介(日本電子教職員、評価委員)

(4) 評価方法説明

(5) 議長(委員長)選出

(6) 学校関係者評価委員会開始 13:50～

自己評価結果の解説とその評価

○教育重点項目

○教育活動

○学修成果

○学生支援

○学生の募集と受入れ

・・・ 評価結果の判定(評価シート記入) ・・・

(7) 令和8年度重点項目発表 14:50～

(8) 意見交換 15:00～15:30

(9) 分科会 15:45～17:00

企業、団体の委員においては、以下の分野別に分科会を行った。

① アニメ分野分科会

② CG・映像分野分科会

③ デザイン分野分科会

④ ゲーム分野分科会

⑤ モバイル・AI 分野分科会

⑥ ネットワーク・セキュリティ分野分科会

⑦ DX 分野分科会

⑧ 情報分野分科会

⑨ 電気分野分科会

⑩ 電子分野分科会

4. 学校関係者評価（自己評価結果）の評価の仕方

1) 自己点検・自己評価の実施

日本電子専門学校は、第一回学校関係者評価委員会の実施に先立ち、「職業教育評価機構が定めた専門学校等評価基準（Ver.5）」の評価基準に則った自己点検・自己評価を実施した。

点検項目は、令和7年度における「教育重点項目」6項目及び、「評価項目の達成及び取組状況」6分類66項目であり、合計72項目である。

『令和8年度自己点検評価報告書』には、各項目の自己点検実施状況を記載し、自己評価ポイント（基準を満たしており、特筆すべき取組を行っている：3、基準を満たしている：2、基準を満たしておらず是正が必要：1）を示した。また、①課題、②今後の改善方法、③特記事項を記載し、学校関係者評価委員に提出した。

2) 自己点検・自己評価結果の報告

学校関係者評価委員会では、『令和8年度自己評価報告書』を用いて、教育重点項目、就職・中途休退学・募集の各項目、自己評価において「1:基準を満たしておらず是正が必要」となった項目について報告し、評価をお願いした。

【2-6-9】卒業認定方針に明示した学科・コースごとの職業能力（資格・免許等の取得、必要な知識や技術、技能、職務遂行能力の習得など含む。）の学生の習得状況を把握し、評価していること				
	評価項目	3:基準を満たしており、特筆すべき取組も行っている 2:基準を満たしている 1:基準を満たしておらず是正が必要		
2-6-9-26	卒業認定方針を踏まえ、学科・コースごとに職業能力（資格・免許等の取得、必要な知識や技術、技能、職務遂行能力の修得を含む。）の修得についての目標を定め、学生の達成状況を把握し評価しているか	3	2	1
① 課題				
② 今後の改善方法				
③ 特記事項				

3) 自己点検・自己評価結果の評価

学校関係者評価委員は、日本電子専門学校の説明を受け、自己評価報告書の内容及び、自己評価結果の評価方法を理解した上で、日本電子専門学校が行った自己評価結果について「適切」または、「不適切」の2分法にて評価を行い、その理由や意見を「学校関係者評価委員会 評価記入シート」のコメント欄に記載した。

ト欄に入力した。

最後に、日本電子専門学校は、評価項目や学校・学科の改善に関する学校関係者委員の自由意見を聴取した。

学校法人 電子学園
日本電子専門学校

令和8年度第一回学校関係者評価委員会
評価記入シート

令和8年7月13日

yosuke@jec.ac.jp [アカウントを切り替える](#)

* 必須の質問です

メールアドレス*

メールアドレス

評価者(ご氏名)*

回答を入力

次へ

フォームをクリア

4) 分野別分科会の実施

学校関係者評価委員会の一環として、学科の教育内容や運営に対する意見を聴取することを目的として、分野別分科会を実施した。分野別分科会には、企業、団体の委員が参加し、日本電子専門学校からは、学科長ならびにテクニカルチーフ（TC）が参加した。

分野別分科会で意見を聴取し、今後の学校運営に反映させるとともに、教育課程に関する意見は、教育課程編成委員会に申し送ることとした。

分野の別は、以下の通りである。

- ① アニメ分野分科会
- ② CG・映像分野分科会
- ③ デザイン分野分科会
- ④ ゲーム分野分科会
- ⑤ モバイル・AI 分野分科会
- ⑥ ネットワーク・セキュリティ分野分科会
- ⑦ DX 分野分科会
- ⑧ 情報分野分科会
- ⑨ 電気分野分科会
- ⑩ 電子分野分科会

Ⅱ 学校関係者評価報告書の見方

1. 自己評価結果の結果集計

学校関係者評価委員 29 名が記述した評価記入シートより、評価基準の「適切」記入数、「不適切」記入数を集計しパーセント表示した。

2. 委員コメント

評価記入シートの委員コメント欄に、学校関係者評価委員が入力したコメントを項目毎にまとめた。

3. 分科会の意見

分野別分科会で意見交換された内容や、具体的な学科に対する意見・改善提案を議事録「学校関係者評価委員会分野別分科会」にまとめた。

Ⅲ 学校関係者評価委員会 評価結果報告

総 評

本委員会は、日本電子専門学校学校の学校運営に関する自己評価結果について、学校関係者による第三者的な評価を行うことで、その客観性と透明性を高め、関係者の理解を深めるとともに、連携・協力による学校運営の改善に資することを目的としています。

令和 8 年 7 月 13 日に実施された本年度第 1 回の学校関係者評価委員会では、「令和 8 年度自己評価報告書」に基づき、日本電子専門学校から報告のあった各評価項目について検討を行いました。本委員会は、対面とオンラインのハイブリッド形式で開催され、学校側より丁寧な報告がなされました。

評価にあたっては、企業、業界団体、卒業生、保護者、地域住民、高等学校教員（日本語学校関係者を含む）、在学生など多様な立場の 29 名の評価委員が参加し、それぞれの視点から各項目について評価を実施しました。各委員は、報告内容に即して、自己評価が「適切」か「不適切」かを判断し、具体的なコメントを付して意見を述べています。

今回は、「職業教育評価機構が定めた専門学校等評価基準（Ver.5）」の評価基準に則った自己点検・自己評価が実施され、教育重点項目、就職・中途休退学・募集の各項目、自己評価でにおいて「1:基準を満たしておらず是正が必要」となった項目について報告がありました。全体として、自己評価に対する姿勢は厳格かつ真摯であり、例年同様、高い基準での自己検証が行われていたと評価できます。また、常に前向きに、飽くなき探究心をもって取り組みを進める日本電子専門学校の姿勢は、多くの委員から高く評価され、強く支持されていました。現在検討が進められている中期計画「DenshiVision2030」に対する期待も大きく、今後の展開に対する関心と応援の声が多く寄せられました。

今後も、学校運営上の課題解決に向けて、評価委員の意見や指摘を積極的に活用いただくとともに、日本電子専門学校、さらには専門学校全体の教育の質の向上につながる取り組みを継続的に実施していただくことを強く期待いたします。

我々評価委員は、引き続き良い形で関わらせていただきながら、共に未来をつくっていくことをお約束し、学校関係者評価委員会評価報告書を提出するにあたっての総評と致します。

学校関係者評価委員会
議長 鈴木周祐

令和8年度 日本電子専門学校 自己評価報告

教育重点項目

【0-1】NEXT10

0-1-1 「建学の精神」の実現に向けた「教育の質の保証・向上」

評価結果	適切：29 100%	不適切：0 無回答：0
------	---------------	----------------

コメント欄

- ① 評価は適切だと思います。(伊藤) ←適切
- ② 新しい内容・変更などの継続案件について、前回同様、結果はまだ先だとしても、真摯に取り組まれていることは、評価できと思っています。(木下) ←適切
- ③ PROG 導入による能力測定は妥当です。評価を「3」へ引き上げるため、説明にあった「PROG による要因依存関係の調査」について、具体的な分析の完了時期とカリキュラムへの反映スケジュールを今後の報告で明確に示すことを期待します。(満岡) ←適切
- ④ 事情があつての評価と判断しました。「適切」と評価します。(米井) ←適切
- ⑤ 学校教育法の改正により、これまでの取り組みが無駄になることなく、継続しながら新たな教育法に沿った学生の成果を可視化してほしい。(大曽根) ←適切
- ⑥ 教育の質を高めるための取り組みがしっかり行われていると感じました。今後も学生がより成長できるような教育環境づくりを続けてほしいと思います。(埜村) ←適切

0-1-2 学生主導で社会人基礎力を養うキャリア教育の充実

評価結果	適切：29 100%	不適切：0 無回答：0
------	---------------	----------------

コメント欄

- ① 学内だけではなく地域の行事にも参加し、一定の成果を上げていると判断できるため、「3」は適切だと考えます。(伊藤) ←適切
- ② 学生の自主的・主体的な活動は、確実に力になるので、変わらず進めていっていただければと思います。(鈴木) ←適切
- ③ 社会人基礎力の評価は、成長だけでなく、どこが伸び悩んでいるのかも分析・可視化し、何かしらの施策ができると良いと思いました。(後藤) ←適切
- ④ そのとおりだと思いますので、問題はありませんでした。(木下) ←適切
- ⑤ 行事等を通じた社会参画意識の養成は適切です。評価を「3」へ引き上げるため、今後は産業界と連携した社会人基礎力の具体的な評価基準（ループリック等）を導入し、活動成果をより定量的に可視化・検証する仕組みの構築を提言します。(満岡) ←適切
- ⑥ 「適切」と評価します。(米井) ←適切
- ⑦ 学生個人が取り組める活動もあるが、組織的に運営活動することの意味を通して理解することが、社会に巣立った時に必ず力になることと思います。(大曽根) ←適切

- ⑧ 学生が主体となって活動できる機会が充実していて、社会人に必要な力を身に付けられる良い取り組みだと思いました。今後も多くの学生が参加しやすい環境を期待しています。(埜村) ← 適切

0-1-3 学生数動向を視野に入れた学科新設・統廃合の在り方

評価結果	適切：29 100%	不適切：0 無回答：0
------	---------------	----------------

コメント欄

- ① 将来を見据えた取り組みとしては順当だと思います。(木下) ← 適切
- ② 単位制への移行や新学科の設立について、細やかに全学年の学生さんの学習に配慮されながら、着実に進めていらっしゃると感じました。(宮内) ← 適切
- ③ 単位制移行や新学科準備、リスキリング調査は適切です。評価を「3」へ引き上げるため、今回の調査結果を踏まえた「社会人向け教育プログラム」の具体的な本格稼働時期と、受講生数などの定量的な目標（KPI）設定を望みます。
(満岡) ← 適切
- ④ 「適切」と評価します。(米井) ← 適切
- ⑤ 学校教育法の変更に伴い、様々な調整が必要になっていることから、学科新設等の大きな改革をしないというやむを得ない判断だったと感じました。
(横田) ← 適切
- ⑥ 単位制移行への課題が多々ある中、検討・変更・実施することも多く大変なことと思います。更なる向上をお願いいたします。(大曾根) ← 適切
- ⑦ 時代の変化に合わせて学科の新設や見直しを進めている点が良いと思いました。今後も学生が学びやすく、将来に役立つ環境づくりを期待しています。
(埜村) ← 適切

0-1-4 遠隔授業の標準化・質保証と先端テクノロジーの利活用

評価結果	適切：28 96%	不適切：1 無回答：0
------	--------------	----------------

コメント欄

- ① 座学はオンライン、実習・グループワークは対面が良いという結果はなるほどと思いました。学修成果比較でも問題ないというところは驚きました。取り組まれている仕組みがうまく機能されているのだと思いました。(鈴木) ← 適切
- ② 環境によっては遠隔授業がやりづらいところもあると思いますので、集中できない層向けに学校側が配慮してくれる点はとても良いと思いました。(後藤) ← 適切
- ③ 先端テクノロジーとは何を指しているのか不明。(渡邊) ← 適切
- ④ GPA 分析による学修成果の安定と、質問回収タイム等の具体的な改善提案は評価できます。評価を「3」へ引き上げるため、これら優良な授業運用改善策や LMS 活用の全校的な標準化と、その組織的な活用率の数値管理を提言します。
(満岡) ← 適切

- ⑤ 改善の余地がほとんどないと判断します。遠隔授業は十分機能しているのであれば、評価は「3」が妥当であり、「不適切」と評価します。(米井) ←不適切
- ⑥ コロナ禍を経て、教育現場の仕組みが大きく変化したことと思います。コロナ禍によってオンライン授業の必要性が学生からも求められるようになりました。授業方法の研究をさらに進めてください。(大曽根) ←適切
- ⑦ オンライン授業の改善や先端技術の活用に積極的に取り組んでいる点が良いと思いました。今後も学生が学びやすい授業環境づくりを期待しています。(埜村) ←適切

【0-2】教育全般の重点項目

0-2-5 学校教育法の改正に伴う単位制への移行

評価結果	適切：29 100%	不適切：0 無回答：0
------	---------------	----------------

コメント欄

- ① 規程やシステムの見直し、教職員への説明など、必要な準備がきちんと進められています。評価は妥当だと思います。(佐々木) ←適切
- ② 職業教育の質を最優先とし、ポリシーを変更しない基本方針は妥当です。評価を「3」へ引き上げるため、単位制のメリットを活かした「学生が主体的に学修プログラムを自由に選択できる環境」の具体的な開発計画の提示を望みます。(満岡) ←適切
- ③ 事情があつての評価と判断しました。「適切」と評価します。(米井) ←適切
- ④ 対応の基本方針について資料に記載され、説明いただきました。変更する項目について触れられていないことが気になりました。(谷) ←適切
- ⑤ 単位制への移行に向けた準備がしっかり進められていると感じました。学生が安心して学べるように、今後も丁寧な説明やサポートを続けてほしいです。(埜村) ←適切

0-2-6 DENSHI VISION 2030「日本電子専門学校の確かな歩みと新たな未来」

評価結果	適切：29 100%	不適切：0 無回答：0
------	---------------	----------------

コメント欄

- ① しっかりとコンセプトを持って学校をより良くしていこうというビジョンは、とても良いと感じました。これから来る学生だけでなく、卒業生も誇りを持てるような学校の新しい未来に期待します。(後藤) ←適切
- ② 4つの取り組みについては、次回かそれ以降なのかわかりませんが、より具体的な内容をいずれ拝見させていただきたいと思います。(木下) ←適切
- ③ 新しい中期計画の準備はしっかり整っていると思います。成果が見えてくるのはこれからなので、評価は妥当だと思います。(佐々木) ←適切
- ④ AIの猛烈な進化によって勉強の在り方やモノの見方も変わるかと思うので、

適宜対応いただければと思います。(中野) ←適切

- ⑤ 新たな中期計画で施策ごとの KPI と KGI を明確に設定した点を評価します。評価を「3」へ引き上げるため、学園全体での計画浸透率(目標 100%)達成に向けた具体的な全学的活動のタイムラインと進捗の公表プロセスを求めます。
(満岡) ←適切
- ⑥ 「適切」と評価します。(米井) ←適切
- ⑦ 電子学園日本電子専門学校の新たな未来(5 年後)に期待します。(大曾根) ←適切
- ⑧ 学校の将来を見据えた取り組みが進められていて、とても良いと思いました。これからも学生が安心して学べる学校づくりを期待しています。(埜村) ←適切

基準 2 教育課程、教育方法、学習成果

【2-4】教育課程の実施

【2-4-6】授業科目内容に応じ、講義、演習、実験、実習又は実技等、適切な授業形態で教育が実施され、かつ、適切な教材が用いられているとともに、学校が定めた基準に基づき成績評価を行っていること

2-4-6-21 成績評価の公正性・厳格性を担保するために、学生からの成績評価に関する問い合わせ等に対応するしくみを整備し、かつ学生に対して明示し、適切に運用しているか

評価結果	適切：29 100%	不適切：0 無回答：0
------	---------------	----------------

コメント欄

- ① 評価は適切だと思います。先生方と話をし納得できている場合がほとんどだと思いますが、ごくまれに言っても埒が明かないときの駆け込み寺のような仕組みは必要だとは思っているので、引き続きお願いいたします。(伊藤) ←適切
- ② 企業においても人事考課結果に納得いかなない従業員が見受けられます。自己評価が高い傾向がある気がしており、このあたりは慎重に進めないと学生の満足度や成長に大きく影響し得るため、引き続きの対応を検討していただければと思います。(鈴木) ←適切
- ③ 自己評価について、以後の改善報告がされることを期待して適切とさせていただきました。(木下) ←適切
- ④ アンケート調査を行っていただきましたので、データをもとに状況が確認できました。『学園生活ガイド』への成績評価に関する記載など、既に対策が計画されていることも分かりました。(宮内) ←適切
- ⑤ システムを介した完全な可視化と成績開示を評価します。評価を「3」へ引き上げるため、課題となっている次年度『学園生活ガイド』における「成績評価に関する問合せ期間」や「相談の手順」の正式なルール化と明示を確実に完了する必要性を感じました。(満岡) ←適切
- ⑥ 「適切」と評価します。(米井) ←適切
- ⑦ 学生からの成績の問い合わせに対し 5 割以上が変更なしということでしたが、逆に 4 割は何かしらの形で変更ありという回答だった部分が気になりました。学生

の問い合わせに対して変更が出るというのは、具体的にはどんな問い合わせで、
どうして変更の必要があったのかももう少し具体的に伺いたかったです。

(亀田) ← 適切

- ⑧ 成績評価の基準や問い合わせの仕組みがしっかり整えられていて、安心して学べる環境だと思いました。今後も公平な評価を続けてほしいです。(埜村) ← 適切

【2-4】教育課程の実施

【2-4-7】企業等と連携した、実習、実技、実験又は演習等（以下「実習・演習等」という）の授業を行っていること。また、教育目標の達成に必要な企業等と連携した実習・演習等の単位時間または単位数の総授業時数に占める割合を具体的に設定していること

2-4-7-23 連携実習等の総授業時間数に占める割合を設定しているか

評価結果	適切：29 100%	不適切：0 無回答：0
------	---------------	----------------

コメント欄

- ① 「適切」かどうかについては、やや判断が難しいと感じました。理由は、時間数・割合という説明はありましたが、ガイドラインの有無よりは、実施した内容や達成結果までも評価できれば良いと思えたためです。(木下) ← 適切
- ② 企業連携授業は行われていますが、全体に占める割合はまだ示されていませんので、評価「1」は適切だと思います。(佐々木) ← 適切
- ③ 総授業時間数に占める割合の明示が課題とのことで、こちらも既に対策が検討されていることが分かりました。(宮内) ← 適切
- ④ 全学科で 30 時間以上の企業連携授業の実践を評価します。評価を「3」へ引き上げるため、単なる時間数のクリアにとどまらず、「卒業に必要な授業時間数（単位数）に対する企業連携授業の割合」の具体的な数値基準の設定・明示が必要だと感じると同時に、単位制に合わせる難しさも感じました。(満岡) ← 適切
- ⑤ 「適切」と評価します。(米井) ← 適切
- ⑥ 企業と連携した実習が充実していて、実践的な力を身に付けられる良い取り組みだと思いました。今後もこのような学びを続けてほしいです。(埜村) ← 適切

【2-6】学修成果目標の達成状況

【2-6-10】学生の進路に関する目標を定め、その目標を達成していること

2-6-10-27 学生の就職、進学等進路に関して具体的な目標を定め、その目標の達成状況を把握しているか

評価結果	適切：29 100%	不適切：0 無回答：0
------	---------------	----------------

コメント欄

- ① 担任とキャリアセンターが連携して、就職・進学の状況を把握し、早期に対応できるのは良いと感じました。学生も心強いと感じる点もあると思います。

(後藤) ←適切

- ② 高い内定率の結果が残せており、良いと思いました。(木下) ←適切
- ③ 進路状況をシステムで共有し、必要な支援につなげている点は、よく取り組まれていると思います。(佐々木) ←適切
- ④ 就職率が徐々に上がっていること、素晴らしいご指導の成果だと感じました。
(宮内) ←適切
- ⑤ システムによる一元管理と、状況に応じたプッシュ型個別支援の実績は妥当です。
評価を「3」へ引き上げるため、学科教員へのリアルタイム閲覧共有への完全移行と、
学生個別の詳細な希望進路データの早期システム一元管理を求めます。
(満岡) ←適切
- ⑥ 「適切」と評価します。(米井) ←適切
- ⑦ 就職や進学に向けた目標を設定し、達成状況を確認している点が良いと思いました。
今後も学生一人ひとりに合った進路支援を続けてほしいです。(埜村) ←適切

基準3 学生の受入れ・支援

【3-10】学生の自主的な学習等の促進に対する支援

【3-10-18】学生の学力や学習状況を把握し、入学前教育や補習授業を行うなど学習支援に取り組んでいること。学生の円滑な学習に向け、シラバスの活用による学習成果の向上や自主的な学習に関する適切な支援を行っていること

3-10-18-42 退学希望者の状況把握と対応

評価結果	適切：28 96%	不適切：1 無回答：0
------	--------------	----------------

コメント欄

- ① まだまだできることがあるという言葉に、力強さと安心を感じました。学生にとって、とても心強い体制だと思います。(鈴木) ←適切
- ② 今後の取り組みにより、ひとりでも退学者が減ることを切に願っています。
(木下) ←適切
- ③ 早めの声かけや面談、様々な支援が行われていることは、とても良いと思います。
今後、さらなる部署間の連携を深める余地もあるので、評価「2」は適切と思います。(佐々木) ←適切
- ④ 日本語・英語・数学など、基礎的な能力に関するフォローを具体的に期待します。
大学全入時代において、このような能力の不足から、身につけるべきスキルへの影響が大きいと考えられます。(渡邊) ←不適切
- ⑤ 月次報告による予兆の早期共有と組織的対応を評価します。評価を「3」へ引き上げるため、複合的要因を検知した初期段階から関係部署へ自動アラートが飛び、チーム支援が即座に起動する「組織的デジタル連携システム」の構築を提言します。(満岡) ←適切
- ⑥ 「適切」と評価します。(米井) ←適切
- ⑦ 学生の支援先の連携について、今後更に連携強化していくことを期待します。
(横田) ←適切

- ⑧ 退学を希望する学生へのサポート体制がしっかり整っていると感じました。今後も学生が安心して学校生活を続けられるような支援を続けてほしいです。
(埜村) ←適切

【3-7】 学生募集及び入学者の選抜、収容定員の管理

【3-7-11】 入学者の受入方針、入学選考基準、方法を定め、入学希望者に明示し、入学生の選考を公正に行い、可否を決定していること

3-7-11-31】 卒業認定方針及び教育課程の編成・実施方針を踏まえて学生の受入れ方針を定め、求める学生像や入学者に求める水準等を明確に示しているか

評価結果	適切：29 100%	不適切：0 無回答：0
------	---------------	----------------

コメント欄

- ① 冒頭で学校の教育方針を伝える点はとても良いと思いました。また、比較的入りやすい学校であるだけに、入学時の面談は重要になってきていると感じます。能力面だけでなく、人間性の両方が求められてくると感じました。(後藤) ←適切
- ② 自己評価されているとおり、特に課題は見つかりませんでした。(木下) ←適切
- ③ 募集要項や Web だけでなく、面談でも丁寧に伝えている点は、非常に良い取り組みだと思います。(佐々木) ←適切
- ④ A0 面談等で入学者の約 8 割に直接ポリシーを確認している実績は極めて優れています。評価を「3」へ引き上げるため、日本語能力に左右されない留学生向けビジュアル理解コンテンツの導入や、残る 2 割への周知方法の確立を求めます。
(満岡) ←適切
- ⑤ 「適切」と評価します。(米井) ←適切
- ⑥ 入学者の受入れ方針が分かりやすく示されていて、安心して受験できる仕組みになっていると感じました。今後も公平な入学選考を続けてほしいです。
(埜村) ←適切

総合評価 【学校の改善に資するご意見】

評価結果

コメント欄

- ① 発表ありがとうございました。自己評価におきましては、自らを律して対応されていることは素晴らしいと思います。また、学生に親身になって寄り添われていると改めて感じました。引き続きよろしくお願いいたします。(伊藤)
- ② 厳しく自己評価をされる姿勢を尊重させていただきますが、全般的にもっとできているのではないかという感想を持ちました。この厳しい姿勢を持って、ますますの改善・発展をお願いします。(鈴木)
- ③ 学生が学習面で挫折してしまうケースをよく聞きます。難しい問題かと思いますが、面談の段階で教育方針を伝えるだけでなく、今後の見通しや躓いたときの相談先など、少し先を見据えたお話をして理解を深めてもらうと良いかもしれません。どこかで線引きも必要かもしれないと感じました。とはいえ、この学校で経験を積んで大きな成果を上げている学生が大半であることも事実なので、その質は落とさずに、日本電子専門学校なら学生の相乗効果で質を上げられると言われるような環境作りが引き続き重要なと感じました。(後藤)
- ④ 前回から引き続き、非常に前向きに取り組まれており、大きな課題・問題はありませんでした。大変お疲れさまでした。(木下)
- ⑤ 外国人学生を含め、社会人基礎力の向上を期待します。各学科のシラバスにおいて、専門的内容に加え、社会人基礎力関係の要素を意図的に組み入れ、偶然による能力向上や素養に依存しないような能力向上を期待します。(渡邊)
- ⑥ 各項目における現状の調査や課題の洗い出し、対策の検討を丁寧に行われていることが分かりました。近年はメンタル面に不安を抱える学生の増加が全国的な課題となっていますが、一人ひとりに寄り添いながら、きめ細やかなサポートを実施されていると感じました。高度ゲーム制作科の設立も楽しみにしております。(宮内)
- ⑦ 「AI があれば勉強しなくて済む」と考えることのないよう、なにをすべきか、どうあるべきかを考えられる学生の育成に期待しています。(中野)
- ⑧ 毎回のことですが、多忙な教職員の方々の真摯な学校運営に感銘を受けました。ありがとうございました。経営視点と業界視点から追加コメントとなりますが、新中期経営計画「DENSHI VISION 2030」における定量的な KPI・KGI の設定、および長期借入金完済による「無借金経営」の強固な財務基盤確立を高く評価します。また、PROG 導入による能力の可視化や全学科での企業連携授業など、産業界のニーズに対応する PDCA が組織的に回っており、学校の自己評価プロセスは極めて妥当で「適切」であると判定します。(満岡)
- ⑨ 1.「キャリア教育」と聞くと、学生全員を対象に、学校側が何らかの教育カリキュラムを主導している姿を思い浮かべる人が多いと思います。前にも触れたかもしれませんが、私は、学生主導で行われる活動(サークル活動や自主イベント等)を指して「これこそが社会人基礎力を養うキャリア教育だ」と位置づけることに

は、どこか違和感を覚えてしまいます。

2. 退学率に関する情報提示がありましたが、退学率ではなく、何人という具体的な数値が大切だろうと思います。退学率の高低よりも退学に至る理由を重視し、一人ひとりと向き合うことが重要かと思います。(米井)

- ⑩ 他の皆様もおっしゃっていましたが、各項目、厳しいくらいにしっかりされた適切な評価だったと思います。(亀田)
- ⑪ 制度の変更対応で手探りの部分も増え、現場の負担も小さくないこととお察しいたします。そのような中、着実に前進されている姿を感じ取れました。(谷)
- ⑫ 学校教育法の改訂によって、これまで行ってきたことも考え直し、新たに取り組まなければならないことが多くなり大変なことと思います。教育現場の改善により、学生や教職員の更なる向上に期待します。(大曾根)
- ⑬ 自己評価が厳しいようにも感じますが、より良くするための改善や方法等を、しっかりと考えていらっしやると感じました。(田野)
- ⑭ 授業内容や就職支援は充実していると感じました。今後は学生アンケートなどを活用して、学生の意見をより反映した学校づくりを進めてもらえるとさらに良いと思います。(桒村)

IV 令和 8 年度第一回学校関係者評価委員会議事録

日 時：令和 8 年 7 月 13 日 13：30～17：00

場 所：日本電子専門学校 メディアホールおよびオンライン（Teams）

学校関係者評価委員：

名 前	所 属 （役 職）	区 分
鈴木 周祐	株式会社スタジオぴえろ	企 業
後藤 宗亮	株式会社ファンコーポレーション	
木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	
渡邊 登	合同会社ワタナベ技研	
佐々木 伸彦	エキスビジョン・ジャパン株式会社	
伊藤 好宏	JTP 株式会社	
宮内 舞	CG - ARTS 公益財団法人画像情報教育振興協会	職能団体
中野 正	一般社団法人ソフトウェア協会	
満岡 秀一	一般社団法人 IT 職業能力支援機構	
米井 翔	一般社団法人 組込みシステム技術協会	
西郷 直紀	東京商工会議所新宿支部	
品田 健	聖徳学園中学・高等学校	高校教員等
横田 えりか	第一学院高等学校	
亀田 亜矢子	東京ギャラクシー日本語学校	日本語学校
谷 伸城		卒業生
大曾根 良孝	日本電子専門学校同窓会	理事
田野 滋子		ご父母
森 清子		

小川 佳代子		
上坂 由実		
原田 識義	百人町西町会（会長）	地域住民
下園 紗月		在校生
伊東 凜		
岩永 礼矢		
葛巻 沙織		
埜村 萌花		
小倉 昊汰朗		
鹿又 藍		
高久 文太		

日本電子専門学校参加者：

名 前	役 職
杉浦 敦司	校長
五十嵐 淳之	クリエイター教育 部長
大川 晃一	エンジニア教育 部長
高橋 陽介	学事部 部長
木村 佑	学生募集部 部長
井上 直樹	キャリアセンター センター長
長野 善朗	財務経理部 部長

進行：

- | | | |
|-------|------------------------------------|----------|
| 13:30 | 1. 開会（挨拶、配布資料確認） | 井上 |
| | 2. 校長挨拶、学校関係者評価全体説明 | 杉浦 |
| | 3. 学校側参加者紹介、学校関係者評価委員紹介 | 井上 |
| | 4. 学校関係者評価の進め方説明 | 井上 |
| 13:50 | 5. 議長選出、委員会開始、議事進行 | 議長（鈴木委員） |
| | 6. 自己評価結果の解説とその評価の報告 | |
| | 教育重点項目 | 杉浦 |
| | 基準2 教育活動 | 大川 |
| | 基準2 学生支援 | 井上 |
| | 基準3 学生の募集と受入れ | 木村 |
| | ・・・評価結果の判定（評価）・・・ | |
| 14:50 | 7. 令和8年度教育重点項目 | 杉浦 |
| 15:00 | 8. 意見交換 | |
| 15:30 | 9. 全体会終了 | |
| 15:45 | 10. 分野別分科会（企業・職能団体委員） | |
| | 分野ごとに対面及びオンライン会議システム（Teams や Zoom） | |
| | を利用し実施 | |
| 17:00 | 11. 分野別分科会終了 | |

1. 全体会自由意見

自由意見：

自己点検評価の評価（適正・不適正）終了後、学校関係者評価委員より自由に意見を頂戴する時間を設けた。次年度の学校運営や教育活動に直接的、間接的に反映できる意見も多々あり、以下にその記録を報告する。

【（職能団体／DX）一般社団法人ソフトウェア協会 中野様】

自己評価の内容については、概ね適切であると評価いたします。一方で、近年はAI技術が急速に進展しており、学生の中には「勉強をしなくてもAIに尋ねれば解決できる」といった認識を持つ者がいると聞いております。

しかしながら、本来求められるのは、学生自身が「何をすべきか」「今後どのように成長すべきか」を主体的に考え、判断できる力の育成であると考えます。

今後、こうした自律的な学習姿勢をより一層育む教育の充実を期待しております。

【（ご父母）田野様】

昨年度より委員として参加しておりますが、今回の自己評価を拝見し、自己点検に対する姿勢が大変厳格であると感じました。教職員の皆様が、課題や問題に真摯に向き合いながら取り組まれている様子が伝わり、その過程で必ずしも思いどおりに進まないことがあったとしても、誠実に改善を図ろうとする姿勢がうかがえます。

毎回委員会に出席するたびに、本校が熱意と誠意をもって教育活動に取り組む「良い学校」であると改めて感じております。

今後とも、引き続き充実した教育活動の推進を期待しております。

【（在学生）伊東様】

自己評価において厳しい指摘があった点についても、現状に甘んじることなく改善を最優先に取り組んでいる姿勢がうかがえました。また、教職員の採用が進み、授業や実習に安心して取り組める環境が整備されていることは、学生にとって大きな支えとなっていると感じます。

引き続き、教育環境の充実と学生の安心につながる取組の推進を期待しております。

【（卒業生）大曾根様】

自己点検・自己評価の内容については、全体として適切であると受け止めております。就職活動に関して、近年はAIを活用した情報収集や応募書類の作成支援などを学生が個々に進めていると推察されますが、その実態を学校として把握されているか、また企業側からAI活用に関する意見や要望が寄せられているかについて伺いたいと感じました。

併せて、学生が就職活動においてAIをどのように活用しているのか、学校としてその活用をどのように位置付けているのかについて、見解をお聞かせいただきたいと思います。

※【井上センター長から回答】

本校では、AI の活用を基本的に推奨しており、就職活動においても禁止はしていません。授業で学ぶ内容と同様に、適切な目的であれば AI を使用して差し支えないとの考えを持っています。ただし、重要となるのはその「使い方」であり、特に就職活動におけるエントリーシートや履歴書の自己 PR・志望動機、文章の推敲等を AI に頼ることについて、一律に否定するものではありませんが、活用の程度には個人差があるのが現状です。一部の学生は AI を効果的に活用していますが、十分に活用できていない学生も多く、AI を使わずに相談に来るケースも見受けられます。面接対策についても、AI を用いた模擬面接が可能な無料アプリが存在するため、AI と自身の考えを組み合わせ活用することが望ましいと考えています。

企業側の視点としては、AI のみで作成された応募書類では本人の思いが伝わりにくい場合があるものの、面接において自らの言葉で説明できる内容であれば、必ずしも否定的に捉えられるものではないとの印象を持っています。

本校としては AI 活用を推奨しつつ、今後はその「使い方」について適切な指導を行う必要があると認識しています。

※【(企業／アニメ) 株式会社スタジオぴえろ 鈴木様から大曾根様のご質問に対するご意見】

企業の採用担当者としての立場から申し上げますと、学生が AI を用いて作成したと推察されるエントリーシートを受け取る機会は近年増加していると感じています。面接の場面では、書類に記載された内容を自分の言葉として十分に説明できず、他人事のようになってしまう学生が見受けられる傾向は、大学生を含め広く共通している印象があります。また、エントリーシートを廃止する企業も増えており、採用の現場では、書類よりも面接において人間性や経験を深く確認することが重視されつつあります。そのため、学校における指導としては、AI を単なる文章生成の手段として用いるのではなく、学生自身の経験を深掘りするための「壁打ち」として活用し、面接力の向上につなげることが有効ではないかと考えます。AI を適切に活用することで、自身の言葉で語れる内容を整理し、より実りある面接につながるものと期待しています。

【(企業／アニメ) 株式会社スタジオぴえろ 鈴木様】

本日の自己点検・自己評価の内容については、全体として適切であると受け止めております。自己評価が厳しめに示されている点についても、従来からの姿勢を踏まえれば妥当であると感じました。

学生の評価に関する項目では、異議申し立て制度に関する説明の分かりやすさについて言及がありましたが、近年の生成 AI の普及により、学生が自身の評価や成績についてより深く検討し、納得感を求める傾向が強まる可能性があると考えます。企業においても、人事考課のフィードバック面談において、生成 AI を活用して事前に整理した意見を持参する社員が増えており、従来よりも密度の高い説明や対話が求められる場面が見受けられます。同様の傾向は学生にも広がる可能性があり、自己評価や成績に対する異議申し立てに至らない場合であっても、より詳細なフィードバックや成長

の方向性を求める声が増えることが想定されます。これらは学生の主体的な成長意欲の表れである一方、学校としては、評価内容の説明やフィードバックの質を高める必要性が生じる可能性があると考えられます。

この点について、学校としての見解を伺いたいと感じました。

※【大川部長から回答】

成績評価に関しては、AI を直接活用することには一定の難しさがあると考えています。IT 分野においては、基礎的な考え方をどの程度身に付け、それを応用できるかという点が企業から最も求められている能力であり、専門学校としてもまずは基礎的な技術力の習得と IT への興味・関心を育むことを重視しています。

本校には IT 未経験で入学する学生が多く在籍しているため、AI を前提とした学習よりも、まずは基礎力の確立を優先する必要があると考えています。そのうえで、二年次・三年次において、AI を活用した効果的な学習方法や評価の在り方について段階的に取り組んでいくことが適切であると認識しています。

【(企業／ネットワーク) エクスヴィジョン・ジャパン株式会社 佐々木様】

委員会に継続して参加する中で、教育活動全般において丁寧に取り組まれている様子が一貫してうかがえます。本日示されたオンライン授業に関するアンケート結果については、年度による大きな差が見られない点が印象的であり、オンライン学習が学生にとって定着し、成熟してきている状況を示していると感じました。

一方で、学生からは「集中しにくい」といった声も依然として寄せられていることから、今後も学習環境の改善に向けた工夫を重ね、より良い学習体験が提供されることを期待しております。

【(卒業生) 谷様】

本校の卒業生としてソフトウェア開発に従事している立場から申し上げますと、近年は AI の活用が急速に進み、入社 1～2 年目の若手社員にコーディングを任せるよりも、AI を活用した方が品質・速度の両面で優れる場面が増えていると感じています。特に SES 事業に携わる中で、若手社員を育成しながら顧客企業へ同行し、実務経験を積ませる従来の姿が見えづらくなってきていることに課題意識を持っています。

こうした状況は就職活動にも影響を及ぼす可能性があり、求人数の変化や企業が求める人材像の変容が生じているのではないかと懸念しています。AI の普及により、業務の一部が自動化される一方で、若手人材の育成機会が減少する可能性もあり、企業がどのような能力や姿勢を持つ人材を求めているのかについて、学校としての見解を伺いたいと感じました。

【(企業／アニメ) 株式会社スタジオぴえろ 鈴木様】

今回の質疑応答を通じ、委員の皆様から生成 AI に対する関心が非常に高いことを改めて感じました。生成 AI の普及は、学生の育成のみならず、企業における新入社員の人材育成にも大きな影響を及ぼす可能性があり、今後の人材育成の在り方を考えるうえで重要な課題であると認識しています。

近年は、AI が単なる検索ツールではなく、業務を支援するアシスタントとして一般化しつつあり、企業によってはその運用コストを人件費と同様に扱う例も見られます。こうした状況を踏まえると、人材育成の構造が複雑化していくことが予想され、企業と学校の双方が密接に連携し、継続的な意見交換を行うことの重要性が一層高まっていると感じています。今回のような場を通じて、今後も引き続き建設的な意見交換が行われることを期待しております。

また、「DENSHI VISION 2030」に関する計画については、当ホールの完成イメージを拝見し、施設の刷新により学生が主体的に地域へ貢献する姿や、地域との新たな関わりが生まれる可能性を感じ、大変魅力的なビジョンであると受け止めました。地域にとっても価値ある拠点となることが期待され、今後の展開を楽しみにしております。

2. 分野別分科会

分野別分科会は、以下の次第に従い、各学科の教育内容について、企業や業界団体の委員より評価を受けることを目的として行っている。同時に、業界の動向や最新事情などの収集や人材育成に関する意見交換などを積極的に行っている。

【次第】

1. 分野別分科会の目的と議事進行について
2. 令和7年度の教育活動に関する報告
 - ・就職状況
 - ・休退学・進級卒業の状況
 - ・目標資格の取得状況
 - ・各種教育活動の状況
 - ・コロナ禍対応
 - ・教育課程編成委員会の意見の活用状況 等
3. 意見交換
4. その他

【分野】

- ① アニメ分野分科会
- ② CG・映像分野分科会
- ③ デザイン分野分科会
- ④ ゲーム分野分科会
- ⑤ モバイル・AI 分野分科会
- ⑥ ネットワーク・セキュリティ分野分科会
- ⑦ DX 分野分科会
- ⑧ 情報分野分科会
- ⑨ 電気分野分科会
- ⑩ 電子分野分科会

第1回学校関係者評価委員会 分野別分科会 議事録

開催日時： 令和7年7月13日（月）15：45 ～ 17：00

場 所： 日本電子専門学校 7号館5階 753教室

分 野： アニメ分野

学 科： アニメーション科、アニメーション研究科

出 席 者： ①学校関係者評価委員

（企業）鈴木 周佑 様 株式会社スタジオぴえろ 人事総務部

（合計1名）

②日本電子専門学校

坪井 翔

アニメーション科 学科長

守屋 竜史

アニメーション研究科 学科長

（合計2名）

- 次 第：
1. 分野別分科会の目的と議事進行について
 2. 令和7年度の教育活動に関する報告
 - ・就職状況
 - ・休退学、進級・卒業の状況
 - ・目標資格の取得状況
 - ・各種教育活動の状況（特別活動、プロジェクトなど）
 - ・教育課程編成委員会の意見の活用状況 等
 3. 意見交換
 4. その他

議 事： 令和7年度の教育活動に関する報告

議題1 就職状況について

アニメーション科（2年制） 就職率 100%

アニメーション研究科（3年制） 就職率 92%

<意見>

・しっかり業界に就職できているようでよかった。

議題2 休退学・進級・卒業状況について

アニメーション科（2年制） 1年次：84.6% 2年次：87.5%

アニメーション研究科（3年制） 1年次：97.5% 2年次：89.7% 3年次：92.9%

<意見>

・この数字（休退学者数）は「まずまず」ではないか。

・欠席が多い学生は不足している時間数分の課題を消化しているとの事だが、単位制になった場合はどうなるのか？

議題3 目標資格の取得状況について

色彩検定3級以上取得者

アニメーション科（2年制） 1年次：38% 2年次：67%

アニメーション研究科（3年制） 1年次：38% 2年次：52% 3年次：73%

<意見>

・色彩検定の取得者は3～4割くらいと想像していたが、6割は「多い」と感じた。

・目標資格にバラエティはあってもよいと思う。

・やはり日本語能力試験の1級（相当の日本語力）がないとどこも厳しい状況で、特に制作志望は取得の必要性を感じる。

議題4 各種教育活動の状況（特別活動・プロジェクトなど）について

<意見>

・井之頭公園でのスケッチ活動は有意義だと思う。次年度以降継続するならバリエーションがあって良いと感じる。例えば、上野美術館や上野動物園で美術鑑

賞会とスケッチが実施出来る。あるいは都内のフードフェスに参加して『食事を提供する人』『食べる人』など様々な生活芝居を観察することができるのではないか。

- ・弊社では井之頭公園でお花見を実施していて、同期や先輩とコミュニケーションをとれる機会を提供している。

議題5 教育課程編成委員会の意見活用について

<意見>

- ・業界的には就職活動が早期になっていることへの対応に関心が高い。採用試験もデジタル環境で行う企業が増えているので今後カリキュラムの検討課題にしてはどうか？

ま と め： 令和6年度の教育活動に関する報告について、高い評価をいただきました。一方で、企業の採用時期が早まっていることに伴い、2年制学科の就職状況において3年制学科との差が生じる可能性が指摘されました。なお、目標資格については、留学生の日本語能力が採用に大きく影響することから、引き続きN1取得に向けた取り組みを検討していくこととしました。

また、同社の採用試験に関する最新情報や合否判定基準、若手社員の動向など、貴重なお話を多数伺うことができました。これらの情報は、本校の教育内容の改善に役立つ多くのヒントを含んでおり、委員から頂いた意見を学科内で共有し、教育の質向上に向けた取り組みを進めていきたいと考えています。

以上

第1回学校関係者評価委員会 分野別分科会 議事録

開催日時： 令和8年7月13日（月）15:45 ～ 16:45
場 所： 本館3階会議室
分 野： CG・映像分野
学 科： コンピュータグラフィックス科、CG映像制作科、コンピュータグラフィックス研究科
出 席 者： ①学校関係者評価委員
(団体) 宮内 舞 様
小澤 賢侍 様
公益財団法人 画像情報教育振興協会(CG-ARTS)

(合計2名)

②日本電子専門学校

岡野 正信 コンピュータグラフィックス科 学科長
永井 紀雄 CG映像制作科 学科長
金 統一 コンピュータグラフィックス研究科 学科長

(合計3名)

- 次 第： 1. 分野別分科会の目的と議事進行について
2. 令和7年度の教育活動に関する報告
・就職状況
・休退学、進級・卒業の状況
・目標資格の取得状況
・各種教育活動の状況（特別活動、プロジェクトなど）
・教育課程編成委員会の意見の活用状況 等
3. 意見交換
4. その他

議 事： 議題 令和7年度の教育活動報告について
<報告と意見>

令和7年度のCG・映像分野3学科のクラス毎の就職一覧をご覧いただきながら、学生の就職状況について詳しく報告した。業界を代表する企業をはじめとする高い就職実績や、モデラー、アニメーター、コンポジター、リガー、エフェクト、テクニカルアーティスト、ジェネラリストなど、幅広い職種で就職している状況を報告するとともに、委員が企業からヒアリングした具体的なニーズ等をご意見として伺った。

資格取得については、コンピュータグラフィックス科とCG映像制作科の全学生が受験しているCGクリエイター検定ベーシックの合格状況について報告した。また、CG-Arts検定が任意受験となっているコンピュータグラフィックス研究科については、CGクリエイター検定およびCGエンジニア検定の合格状況とともに、受験指導を強化していることについて報告した。今回初めて対策講座を実施したアニメーション実技試験については、その成果とともに成績上位者の就職先を共有した。

業界におけるAIの活用状況と展望についての情報交換と意見交換を行った。併せて、各学科の取り組みについても報告した。

ま と め： 各報告内容に対して、委員からは業界や企業の状況やニーズを事例とともに具体的に伺うことができた。今後も様々にご協力を賜りながら、時代の変化を捉え、各学科の教育活動や検討に役立てていきたい。

以上

第1回学校関係者評価委員会 分野別分科会 議事録

開催日時： 令和8年7月13日（月）15：30 ～ 17：00

場 所： リモート

分 野： デザイン分野

学 科： グラフィックデザイン科・Web デザイン科

出席者： ①学校関係者評価委員
(企業) 木下 幸弘 株式会社ジェイスリー 顧問

(1名)

②日本電子専門学校

植田 誠一 グラフィックデザイン科 学科長

小山内 靖美 Web デザイン科 学科長

(2名)

- 次 第：
1. 分野別分科会の目的と議事進行について
 2. 令和7年度教育活動に関する報告（Web デザイン科・グラフィックデザイン科）
 - ・就職状況
 - ・休退学、進級・卒業の状況
 - ・目標資格の取得状況
 - ・各種教育活動の状況（特別活動授業、コンテスト・大会、プロジェクトなど）
 - ・教育課程編成委員会の意見活用状況 等
 3. 意見交換
 4. その他

議 事： 報告1 Web デザイン科の令和7年度教育活動報告について

- ・休学・退学・進級・卒業状況
- ・就職状況（内定率、内定先、職種別内訳）
- ・目標資格取得状況
- ・学科の取り組み（コンテスト関連、競技会関連、展示会関連、その他特別活動）
- ・今年度の新入生について
- ・教育課程編成委員会での意見の活用状況

報告2 グラフィックデザイン科の令和7年度教育活動報告について

- ・休学・退学・進級・卒業状況
- ・就職状況（内定率、内定先、職種別内訳）
- ・目標資格取得状況
- ・学科の取り組み（コンテスト関連、競技会関連、展示会関連、その他特別活動）
- ・今年度の新入生について
- ・教育課程編成委員会での意見の活用状況

<議題とご意見>

議題：

産学連携授業における学生指導の現状や教育効果について意見交換を行い、今後の授業運営や学生指導の充実に向けて、企業委員の皆様からご助言・ご意見をいただいた。

ご意見：

① 初学者へのデザイン教育

・デザイン未経験の1年生に対しては、まず「ものづくりが楽しい」と感じられる指導を重視し、基本的な技術を丁寧に身に付けさせることが重要である。企業側からは、過度な指摘よりも、まずは良い点を認めながら成長を促す指導が望ましい。

・定期的な企業指導では、作品講評よりも学生と直接対話しながら相談できる時間を多く設けることが効果的である。

・学生とのコミュニケーションが増えたことで、学習状況や考え方を把握しやすくなり、現在の指導方法は良い方向に進んでいくはず。

・まずは学生個々の伸び代（強み）を把握し、そこを尊重し、成長を促す指導の必要性。

② 留学生への指導

・留学生の増加を踏まえ、産学連携課題についても多様な学生が取り組みやすいテーマを検討する必要がある。

企画意図を正しく伝えるため、企画書やプレゼンテーションでは日本語による説明力を身に付ける指導が重要であり、必要に応じて AI を活用しながら文章を整理することも有効である。

企業側としては、企画内容を正しく理解できることが重要であり、流暢さよりも内容が伝わることを重視している。

③ 産学連携授業の実施時期

・入学直後は基本的な制作スキルを習得する期間となるが、1 年次後期から産学連携に取り組むことについては、「考える力」を育成する良いタイミングである。1 年次後期の産学連携授業では、完成度よりも、自ら考えアイデアを形にする経験を積み、その課題を 2 年次でさらに発展させていく教育の流れが望ましい。

・1 年次後期の企業連携授業へスムーズに繋げていくために、1 年次前期より発想を形にするオペレーション（演習課題等）を多く取り入れる方法もある。

④ 社会人基礎力の育成

・学生のうちに適度な難しさや責任感を伴う課題を経験し、社会で求められる最低限の基準を理解することが大切である。「楽しい」だけでなく、努力や試行錯誤を経験することが成長につながる。

・在学中（学生）に求められるスキルと、企業側が求めるスキルを在学中に明確にする必要性。

⑤ 企業との連携強化

・産学連携開始前に企業が学生の普段の様子や学習環境を見学する機会を設けることで、学生理解が深まり、より適切な指導につながるのではないかと。なるべく教員、学生の双方の関わりが見えやすい授業を企業が見ることで企業側も学生への理解が深まり、適切な課題内容、適切な指導の距離感も見出せるのではないかと。

以上

関係者各位

令和 8 年度

第一回学校関係者評価委員会 分野別分科会 議事録

開催日時：令和 8 年 7 月 13 日（月）15：45 ～ 16：45

場 所：441 教室（オンライン会議）

分 野：ゲーム分野（ゲーム制作研究科、ゲーム制作科、高度ゲーム制作科、ゲーム企画科）

出 席 者：①学校関係者評価委員

後藤 宗亮 様 株式会社ファンコーポレーション 第 4 研究開発室 課長

（合計 1 名）

②日本電子専門学校

松島 秀夫 ゲーム制作科 学科長

栗原 央道 ゲーム制作研究科 学科長

伊藤 靖彦 高度ゲーム制作科 学科長

横溝 健太 ゲーム企画科 学科長

（合計 4 名）

次 第：

■令和 8 年度の教育活動に関する報告

- ・就職状況
- ・休退学、進級・卒業の状況
- ・目標資格の取得状況
- ・各種教育活動の状況（特別活動、プロジェクトなど）
- ・教育課程編成委員会の意見の活用状況

議 事：議題『令和 8 年度の教育活動報告について』

【ゲーム制作科 / 報告】

○就職状況について

令和 8 年 3 月卒業生は 133 名。就職希望者は 117 名。就職率は 83.1%であり、ここ数年で最下位となった。特に留学生の就職指導の必要性を感じている。

内訳については、SE・プログラマーが 66 名となっており、就職者のうち約 8 割がプログラム関連の職に就いている。しかし、ゲームプログラマーは 5 名と昨年の半分程度となったため、作品、ポートフォリオの指導が弱かったと感じている。

○休退学・進級・卒業状況

卒業生は退学 13 名。内訳は学習 5 名、健康 1 名、その他 4 名、留年 2 名であり、数字としては 91.1%。卒業年次としては退学者が多くなってしまった。進級生は、退学 24 名。内訳は、学習 15 名、経済 2 名、健康 2 名、その他 2 名、留年 3 名となっており、学習の面を改善していきたい。

○目標資格の取得状況

卒業生はJ検、B検ともにどちらも全員取得した。進級生も残り20名程度であり、近日中に追試を行うため、100%取得を達成できると考えている。

○各種教育活動の状況

1年生は4作品を『GamePitTokyo2025』に出展。2年生は2作品を『東京ゲームショウ』『東京ゲームダンジョン7』『福岡ゲームコンテスト』『サイゲームスクリエイティブコンテスト』『全国専門学校ゲームコンペティション』へ出展した。

このうち大きな内容としては、岡山大学病院と連携しリハビリ用コンテンツの開発を実施。東京ゲームショウにて展示を行った。また岡山大学病院にも伺い、医師の方に実際にコンテンツに触れてもらうことでフィードバックを頂いた。

○教育課程編成委員会 意見活用状況

『科目「アルゴリズム」のカリキュラムについて』

・ご意見

処理速度の差を実感できる仕組みを入れるべき。より身近な具体例を導入した方がよい。

・活用状況

速度差の確認として、実行結果は同じだが異なるソースコードを配布し、実行時間を比較する演習を実施。おつりの計算やより身近な題材を用いたアルゴリズムの解説、実習課題の設定を行った。

『特別授業「東京ゲームショウ見学」の実施と目的』

・ご意見

視点が『遊び手』に偏りがちなため、事前にテーマを設定、分析シートを導入することで『作り手』の視点を持たせるべき。他校の作品、インディーゲーム、AI活用、ビジネスモデル、海外動向など多角的な視点に着目させるべき。

・活用状況

事前段階で調査・比較の観点を明確にして目的意識を高め、分析力・発信力を育む実践的な機会としたいと考えている。

【ゲーム制作科 / ご意見・ご質問】

『退学について学習の理由が多かったと思うが、それは授業に追いつけないということなのか』

⇒元々勉強をしていない、勉強をする習慣が無い学生が多い。そこにまず敷居の高さがあるように感じている。学科の特性上、別の勉強がしたかったという学生は少ないため、プログラムがどうしても合わなかったという学生が多い。できないことを理由に辞めていく学生もいるが、そこを下げてしまうと出る時のレベルも下がってしまうため、サポートの仕方を考えて底上げをしたいと思っている。

『小・中学校でプログラムを学ぶ子も増えていると思うが、そういった子たちはまだ来っていないのか』

⇒もう少し、あと何年か必要になってくると感じている。高校での情報の授業なども充実してきているようだが、どうしても大きなプログラムとの関連性が分からなくて挫折してしまうといった学生もいると感じる。

『岡山大学病院との連携プロジェクトをやっていた学生さんはこういったところに就職したのか』

⇒ゲームに進んだ子もいるが、やはり IT の方が多い。VR ということで、企業様のリアクションも少し弱くアプローチの仕方を変えていかないといけないと感じている。

『他業種でも新人教育の中でゲームを取り入れ、遊びながら学ぶ形が増えてきていると聞く。ゲームでは無いけどゲームに近いという点で、プログラマーとしてそういう方向に進むのも面白いと思う』

⇒IT の方でもゲームの案件があったりするため、そういうところでも就職を広げていきたい。

【ゲーム企画科 / 報告】

○就職状況について

令和 8 年 3 月卒業生は在籍数 30 名。就職希望者は 29 名（病気療養 1 名）。内定者数は 28 名となり、後期終了時の就職率は 96.3%。ゲーム業界就職率は 30%となった。内訳としては、エンターテインメント業界への就職が 12 名、うちゲーム業界へは 9 名の就職。IT 業界へは 5 名、営業や事務といったその他職種には 13 名が就職を決めることができた。

学生の就職活動数と活動時期についても洗い出してみたところ、6 月の時点で活動数がガクっと下がり、8 月の時点ではクラスで 1 人（1 社）しか動いていなかった。様々な要因もあると思うが、企業様の締め切りが早期化しているため、6 月以降の声掛け、フォローを意識しこの点を改善したい。

○休退学・進級・卒業状況

2 年生の年度卒業率は 100%。1 年生の年度進級率は 94.7%となった。1 年生退学者は男女 1 名ずつ。出席状況については、2 年生の前期が 95.3%、後期が 94.8%。1 年生の前期が 98.2%、後期が 96%。年度を通して高い出席率は維持できたと思うが、2 年生の後期のみ 95%を下回ってしまったため、どうしても気の緩むタイミングではあるが改善し、95%を目指して行きたい。

○目標資格の取得状況

ビジネス能力検定ジョブパス 3 級の取得率は、1、2 年生ともに 100%とすることができた。新入生についても、取得率 100%となるように取り組みを継続したい。

○各種教育活動の状況

『東京ゲームショウ 2025』には学科から 3 作品、学科連携プロジェクト（5 名参加）からは 2 作品の展示を実施。会期中は会場での企業様対応によって、プランナーとして業界就職が決まった学生がおり、常にあることでは無いものの本イベントの価値を感じる出展となった。

その他『全国専門学校ゲームコンペティション（アイデア部門）』『CEDEC+KYUSHU2025』への参加、『ゲーム企業の講演会（株式会社ハイド）』『卒業展示会』を実施、学生に対して指導を行った。

○教育課程編成委員会 意見活用状況

『オリジナル教材〔ターゲット検討シート〕作成について』

・ご意見

できる学生はどんどん、できない学生は少しでも良いので取り組ませる。フレームワークとしては

良いが、シートを埋めれば良いという形にならないようにしてほしい。教員がターゲットを指定し、それを分析させるという形も良いのではないか。

・活用状況

全て埋める必要は無いことを事前に伝え「まずやってみる」という方向で活用した。苦戦する学生もいたが、チーム内での意見交換時に発言が変化するなど良い兆候が見られた。

『1年生科目「ゲームプレイ評価」授業運用について』

・ご意見

ゲームを分析することはとても良い。分析したうえで「続編を作るとしたら」を考えさせても良いのでは。ターゲット検討シートのようにテンプレートがあっても良いと思う。古いゲームばかりではなく、新しいゲームにも触れる必要があると感じる。

・活用状況

Switchのゲーム分析を取り入れた結果、要素の多さから苦戦する学生も多かったが、楽しみながら取り組む姿が印象的であった。また一部の作品のみではあるが、架空の続編を検討・企画立案することも実施し、分析を活かす形で授業に取り入れることができた。

【ゲーム企画科 / ご意見・ご質問】

『授業のアップデートを考えながらやられているので良い感じだと思う。学生の意識的なところで大分変わるとは思うが、新しいゲーム、古いゲームと言ってしまうから変な線引きができるのであって、『遊び』をキーワードにすれば、新しい古いは関係ないはず。鬼ごっこも昔からある遊びだが、古いという感覚は無い。この『遊び』を体験してみよう、分析してみようというところがブレなければ、面白さを見出しやすいのではないか。ドットと3Dなど視覚的な情報の違いは大きいため、線引きされがちかと思うが、うまくコントロールできると尚良いと感じる』

⇒仰って頂いたように、ゲームの『遊び』に着目して学生へ発信していきたい。

【ゲーム制作研究科 / 報告】

○就職状況について

就職率は98%。在籍人数は95名であったが、2名が不登校。ゲーム業界への就職を希望する学生が年々減っているのも課題と捉えている。ITなら受かりそう、給料が高いといったところだけを見てしまう学生も多いが、そのような中で業界を希望した学生の56%が内定を獲得することができた。

○休退学・進級・卒業状況

退学率について、昨年は35名。内訳は意欲低下11名、学業不振4名、心的11名、経済2名、家庭事情3名、その他4名となった。勉学に関する部分が15名となっているため、この部分は改善しないといけない。今年入学した学生も多く出ているため気を引き締めて教育していこうと考えている。

○目標資格の取得状況

情報デザイン試験は取得率100%。ビジネス能力検定ジョブパス3級は卒業学年が89%、進級学年が82%となったが、今後実施される追試で9割方決まると考えている。

○各種教育活動の状況

ドラマを毎年やらせて頂いている。NHK『ひらやすみ』、フジテレビ『プロフェッショナル』、テレビ朝日『探偵さん、リュック開いてますよ』『未解決の女』にて番組内に出てくるゲーム作品を制作・提供。映画『高校生家族』では、テニスのゲームを約1か月で納品した。その他としては『東京ゲームショウ 2025』『Japan Mobility Show 2025』『卒業進級展示会』など。『全国専門学校ゲームコンペティション』では審査員特別賞を頂いた。

○教育課程編成委員会 意見活用状況

『ゲームプログラミング初期教育の改善』

・ご意見

面白い取り組み。短期間で沢山のゲームを作って欲しい。『体験の分解と再現』をさせるのは非常に有効。複数のミニゲームを組み合わせるなど、もう少しテンポよく進めてもよいかもしれない。大事なのは、1つ1つの処理がどう動いているかを細かく理解すること。

・活用状況

ゲームだけでなく、プログラム、デザインもまずはやってみよう、体験してみようという形で動いており、昨年よりは少し前向きな学生が増えたように感じている。

【ゲーム制作研究科 / ご意見・ご質問】

『授業も課外活動も意欲的に取り組んでいる学生にとっては、刺激のあるカリキュラムになっていると感じる。ただ、そこに自分なりの楽しさを見出せない子がダメになってしまうのかなという印象を受けた。同じような問題を抱えている学校も多いと伺っているので難しいと思うが…』

⇒可能な限り救ってあげたいが、学生の受け取り方、保護者への伝え方によってズレが生じてしまうこともあり、それが課題にもなっている。教員スタッフがモチベーションを下げることなくやれる環境を整えつつ、学生へはしっかりと説明をすることでフォローを継続していきたい。

『ドラマ・映画のゲームを作るという案件が増えている印象があるが、需要は多いのか？』

⇒すごく多い。HAL や工学院が断った案件がこちらに流れている部分もあるが、ここ最近は日本電子がやりやすいという話がプロデューサーレベルで回っているようで、お声掛け頂いているような状況。

『社会と関われるプロジェクトなので、負担にならない程度に継続するのが良いかと思う』

⇒WEB にも載せられないものだったりするため、地味ではあるが継続していきたい。

【高度ゲーム制作科 / 報告】

○学科説明

名称は「高度ゲーム制作科」。4年制であり、この4月より開始された。在籍41名、1クラス運用。文科省からの通達もあり、単位制を始めから実施している。ゲームCGデザイナー、ゲームプログラマーのどちらを目指す学科である。

目指す職種はゲームCGデザイナー、ゲームプログラマー、テクニカルアーティストの3つ。ゲームプランナーも学生の状況に応じて選択肢の1つとするが、デザインとプログラムが中心となる。

○学生の入学状況

CG デザイナー志望 9 名（1 名が休学）、プログラマー志望 32 名（CG に興味がある学生含む）。募集活動の中では入学対象者が 220 名ほどだったが、CG をやりたい子が 2 割ほどしか来ていないため、結果的に CG デザイナー志望の入学者が少なくなってしまった。

○学科の学習内容

1 年次は CG デザインとプログラムの両方を学習、そこから 2 年次にそれぞれのコースに分かれる。3 年次はコース制を継続しながら企画科目が追加。これはプランナーになるというよりはゲームを作るための企画を学ぶというイメージ。4 年次は 3 年間学習してきたことを形にしていく。

現時点の 1 年生が学習している内容として、3DCG は MAYA を使用し造形、テクスチャーを貼るところまで実施。2DCG は CG の基礎的なところを含めて学習している。3DCG が座学を入れて 3 コマ 270 分、2DCG が 90 分、デッサンが 180 分という形となっており、比重としては CG の方が 1 年次は多くなっている。プログラム科目については、前期プログラミングのみ、C++をしっかりと学習させている。後期からはゲームプログラミングをプラスで学習していく予定。それ以外は基礎科目としてコンピュータの基本的な仕組み、Office 等の学習を実施。

○コース制について

2 年次からのコース制では、どちらかのコースを必ず選択。選択したコースの科目が必修となる。デザインコースは、3DCG、2DCG、デッサンは変わらずに厚みを持たせ、プラスでエフェクトを取り入れる。プログラムコースは、プログラミング、ゲームプログラミングに加えて数学、3D プログラミングが学習に加わる。自由選択で英会話、共通必修でゲーム制作、ゲーム基礎も実施する。

意欲の高い学生は追加で科目を選択することが可能だが、授業コマ数の兼ね合いと、1 単位 45 時間計算では物理的に難しいことから、コースで選んだもののプラス、2、3 科目ぐらいが現実的なラインとなっている。

3 年次、デザインコースは映像系の勉強が加わる。プログラムコースはデータエンジニアリングというデータを集めて解析し、どのようにゲームに反映させていくかを学ぶ科目が追加される。自由選択には企画科目、企画概論や企画設計、UI/UX デザイン、制作管理、ゲームエンジンを学ぶ科目を設定。必修科目として、必ずゲーム制作を実施する。

4 年次は卒業制作が必修科目。自由選択に企業連携、プロジェクトマネジメント、プロデュース論を設定している。

○休退学・進級・卒業状況

2026 年度 1 年生は 42 名入学。1 名休学となった。中学時代に適応障害と診断され、丸々 3 年間不登校、高校も通信制で登校していなかった。一大決心で専門学校を希望して入学したが、最初のガイダンスを 2、3 回来てそこから登校できなかった。

○目標資格の取得状況

色彩検定、CG クリエイター検定を取得できるよう 2DCG の科目の中で指導している。色彩検定は 3 級を受けようとしている学生が 1 名、CG クリエイター検定は通常とエキスパートを両方受けている学生もいる状況。

○各種教育活動の状況

入学段階で、ゲーム会社講演会（株式会社バンダイナムコフォージデジタルズ様）を実施。今後の予定としては、東京ゲームショウの見学、学園祭にてデッサン・CG 科目の作品展示、1 年次終了時の作品発表会を計画している。

○今後について

半年運用してきたが、比較的真面目な学生が多い。プログラム・デザイン両方やることを理解して入ってきた学生が多いため、苦手でも努力をしているような状況になっている。これから試験もあるが今のところは順調だと感じているため、また 1 年後に良い報告をしたいと思っている。

【高度ゲーム制作科 / ご意見・ご質問】

『これからの学科なので、とても期待している。4 年制だと学生の意識は違ったりするのか』

⇒3 年制も見ているが、志という部分ではあまり変わらないと感じる。入ってきた意識として「絵とかをちゃんとやる」という認識の部分の違いはあると思うが、先日実施した SPI を見ても能力的には大きな違いを感じてはいない。

『「2 年次までは同じような授業をやって 3 年次から選択する」という形は美大などでも多いが、その時得意なことを選んでしまい、その後潰れてしまうような人もいた。モチベーションが続く方で選んでもらうのが良いと思う。その時の能力だけで判断してしまわないようにご指導頂ければと感じた』

⇒途中での変更ができないため、本当にその道で続けていけるのか 1 人ずつヒアリングして決めていくよう指導を行う。頂いた意見をしっかり参考にさせて頂きつつ、やっていきたいと思う。

【総括】

全体を通して、各学科のカリキュラムや実施内容についてはご理解頂くことができた。その一方で、ドロップアウトの主な要因となっている「学習面」に質問が集約された。これについては、各学科とも大きな課題として捉え、継続的な対策を講じている旨をご報告した。あわせて、入学時点で学習意欲が低い学生も多く、学科として対応に苦慮している現状についても一定のご理解を得ることができた。

また、今後も業界や外部との繋がりを生む活動には意欲的に参加してほしいとのご意見も頂いたため、これらのフィードバックを今後の運営に活かしていきたい。

以上

第1回学校関係者評価委員会 分野別分科会 議事録

開催日時： 令和8年7月13日（月）15：30 ～ 16：50
場 所： オンライン会議
分 野： モバイル・AI 分野
学 科： モバイルアプリケーション開発科、AI システム科
出 席 者： ①学校関係者評価委員
(企業) 伊藤 好宏 JTP 株式会社 グローバルビジネスオペレーション統括本部 技官 (合計1名)
②日本電子専門学校
大川 晃一 エンジニア教育部 部長 兼 モバイルアプリケーション開発科 学科長
福田 竜郎 AI システム科 学科長
石黒 元康 AI システム科 (議事録) (合計3名)

- 次 第： 1. 分野別分科会の目的と議事進行について
2. 令和7年度の教育活動に関する報告
・就職状況
・休退学、進級・卒業の状況
・目標資格の取得状況
・各種教育活動の状況(特別活動、プロジェクトなど)
・教育課程編成委員会の意見活用状況 等
3. 意見交換
4. その他

議題1 令和7年度の就職状況および目標資格の取得状況について

<意見>

- ・年齢の高い学生や留学生の日本語力もばらばらで指導が大変だと思う
- ・受験料が高額になっているが、受験料の低い資格もフォローができています
- ・JDLA E 資格のような難易度の高い資格を取得している学生がいて素晴らしい
- ・難易度の低い資格でも、多くの学生を受験させている取り組みは良い
- ・技術力を持ちながらも資格を受験しない学生に対しては、自身の知識やスキルを体系的に学習した証として資格の取得を促して欲しい

議題2 令和7年度の休退学、進級卒業の状況について

<意見>

- ・様々な学生が在籍していて学生対応が大変だと思いますが頑張ってください。

議題3 令和7年度の各種教育活動の状況（特別活動、プロジェクトなど）

<意見>

- ・外部コンテストへの参加や外部イベントに参加する取り組みは素晴らしいと思う。
- ・学生のうちに多くの刺激を受けて欲しい
- ・コンペティションの知名度が高まるにつれて、入賞の難易度が難しくなっている可能性があるのではないか？
- ・学生に対して親身に対応している点に加え、地域貢献を強く意識した取り組みを行っている点が印象深かった。評価できる点だと思う。
- ・モバイルアプリケーション開発科の卒業研究はとても面白いと思います。

議題4 教育課程編成委員会の意見活用状況

■モバイルアプリケーション開発科

<意見>

- ・コードはAIで自動生成できる時代であり、今後は「どのようなアイデアを形にするか」

という企画力が勝負になる。アプリケーション開発の教育において、技術起点に偏りすぎると、「何のために使うのか」が不透明なプロダクトが生まれてしまう懸念がある。

- ・データベースを操作する際の共通言語として、SQL の習得は必須であると考える。一方で NoSQL は製品ごとに仕様や設計思想が大きく異なるため、必要に応じてその都度学習せざるを得ないのが実状である。
- ・もし授業で NoSQL を扱うのであれば、代表的な製品を 1 つ選定してベースとして教えるに留め、学習の優先順位は汎用性の高い SQL にしたほうがよいと思います。

■AI システム科

<意見>

- ・コンピューターリテラシーにおいて、使うときに学ぶ形式に変更することはよいと思う。
例えば、クラウド環境の普及に伴い Linux の重要性が高まっている。そのため、理論の学習だけに留まらず、実際に Linux の環境に触れながら「パス」や「IP アドレス」などの設定を学ぶ実技重視の指導を行うべきである。
- ・すべてを教える時間がない中で何を教え何を捨てるかという「取捨選択の基準」の設定が非常に難しい。
- ・HTML や CSS に関しては、コードを深く知る必要性は低くなっており、実務でも深く追求しなくても大丈夫だと思う。

ま と め: モバイル・AI 分野の分科会では、多様な学生が多く在籍する中、就職率および休退学の学科の対応については問題ないとの評価を頂いた。また、教育課程編成委員会での意見活用についても問題はないとの評価を頂いた。専門学校生には技術を持っていることが前提なので、AI システム科およびモバイルアプリケーション開発科ともに学生のうちに多くの刺激を受けて欲しいとの期待があった。個別指導が必要な学生が増加傾向にあるが、細かな学習状況のチェック及びフォローの方法を模索してゆきたい。

また分科会の最後に、AI 技術が急速に進化していく中で専門学校における教え方は変わっているのかという質問があり、企業サイドと学校サイドの視点で有益な意見交換ができた。

以上

令和 8 年 7 月 13 日

第 1 回学校関係者評価委員会 分野別分科会
＜議事録＞

- 開催日時： 令和 8 年 7 月 13 日（月） 15：45 ～ 16：45
- 場 所： オンライン
- 分 野： ネットワーク・セキュリティ分野
- 学 科： ネットワークセキュリティ科
- 出 席 者： ①学校関係者評価委員
(企業) エクスヴィジョン・ジャパン株式会社
チーフ・セキュリティ・アドバイザー 佐々木 伸彦様
- ②日本電子専門学校
姜 怜和 ネットワークセキュリティ科 学科長
明石 憲佳 ネットワークセキュリティ科 教員
- 次 第： 1. 分野別分科会の目的と議事進行について
2. 令和 7 年度の教育活動に関する報告
・就職状況
・休退学・進級卒業の状況
・目標資格の取得状況
・各種教育活動の状況
・教育課程編成委員会の意見の活用状況
3. 意見交換
4. その他

議 事：

1 就職状況

クラス	卒業者数	就職希望者数	内定者数（率）
24CC01	23 名	21 名	20 名（95.2%）
24CC02	20 名	20 名	19 名（95%）

※ 就職希望以外は、進学及び自己都合による就職せず

卒業生 43 名のうち就職希望者 41 名に対し、40 名が内定を獲得し、就職率は 95.1%となった。

未内定者については、留学生は日本語でのコミュニケーション能力が採用基準を満たさなかったこと、日本人学生は勤務地へのこだわりや就職活動開始の遅れにより応募先が限定

され、授業との両立が難しくなったことが主な要因として報告した。

委員からは、就職活動は早期開始が重要であり、授業との両立を見据えた指導を継続するとともに、個々の状況に応じた支援を引き続き実施してほしいとの意見があった。

2 休退学、進級・卒業等の状況

学年	入学時	進級	退学	休学他
1 年	72 名	60 名	12 名	0 名
	進級時	卒業	退学	休学他
2 年	45 名	43 名	2 名	0 名

※ 退学には除籍及び職業能力訓練生の退校も含む

1 年次は 72 名中 12 名が退学、60 名が進級した。2 年次は 45 名中 43 名が卒業し、退学者は 2 名であった。

退学理由については、メンタル面の不調や人間関係、学習負担の増加などが挙げられた。また、就職先が決定したことにより本人の意思で退学するケースもあり、前向きな進路変更として捉えられる事例もあった。

委員からは、退学理由は多様化しているため、学生一人ひとりの状況を把握しながら継続的な支援を行うことが重要であるとの意見があった。

3 目標資格の取得状況

資格名		取得者数
Linux (LPIC LinuC)	レベル 1	9 名
	- 101	33 名
	- 102	9 名
	レベル 2	0 名
	- 201	2 名
	- 202	0 名
	レベル 3	0 名
CCNA		2 名
IT パスポート試験		2 名
基本情報技術者試験		2 名
応用情報技術者試験		2 名
情報セキュリティマネジメント試験		3 名
AWS Certified Cloud Practitioner		2 名
さくらのクラウド検定		26 名

LinuC101 取得者 33 名、LinuC レベル 1 認定 9 名をはじめ、CCNA、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、AWS Certified Cloud Practitioner などの資格取得状況について報告した。

企業連携授業の実施に合わせて「さくらのクラウド検定」を導入し、26 名が取得したことを報告した。

学科では、一人一資格の取得を目標として支援を継続しており、LinuC については協会の割引制度やリテイク制度を活用しながら取得率向上に取り組んでいることを説明した。

委員からは、企業連携による授業は学生の理解促進につながっており、情報処理安全確保支援士試験などセキュリティ関連資格の取得にも積極的に取り組んでほしいとの意見があった。

4 各種教育活動の状況（特別活動、プロジェクトなど）

- (1) 第 20 回若年者ものづくり競技大会 IT ネットワークシステム管理職種 1 名出場（銅賞 獲得）
- (2) 第 63 回技能五輪全国大会 IT ネットワークシステム管理職種 選考会 2 名出場（技能優秀賞 獲得し、技能五輪全国大会 東京都代表に選出）
- (3) 第 63 回技能五輪全国大会 IT ネットワークシステム職種 2 名出場
- (4) Cisco APJC NetAcad Riders 2025 Round 1 2 名出場（日本国内 1 位 2 位 獲得）
- (5) Cisco APJC NetAcad Riders 2025 Round 2 2 名出場（2 位 3 位／18 か国 獲得）

若年者ものづくり競技大会、技能五輪全国大会、Cisco APJC NetAcad Riders 2025 における学生の大会実績について報告した。

特に Cisco APJC NetAcad Riders では、日本国内 1 位・2 位、アジア太平洋地域大会では 2 位・3 位という優秀な成績を収めたことを報告した。

これらの成果は他の学生への良い刺激となっており、今後は学生が主体的に大会へ挑戦できる環境づくりを進めるとともに、参加学生による勉強会などを実施し、後輩への技術継承につなげていく方針を説明した。

委員からは、大会実績を学生募集にも積極的に活用してはどうかとの意見があった。

5 教育課程編成委員会の意見の活用状況

- (1) 令和 7 年度第 1 回 教育課程編成委員会からの意見の活用状況について

【議題】昨今の世間の話題である「生成 AI」について、本学科でもカリキュラムに導入を検討するタイミングと考えている。どのようにこの業界に関連しているのか、現状を知りたい。

<現状>

学科内では以下の問題点があると考えている。

- ・現カリキュラムにあるプログラミングにおいて、提出課題に AI を利用したコードが見受けられる（生成されたコードを検証もせずに提出しているのが見受けられる）
- ・提出資料（発表資料）などの文言や文章に、生成 AI で作成したであろう文言や文章が見受けられる

【意見】

- ・自分の考えについて、別の捉え方を知るために利用（AI の内容を鵜呑みにしない）
- ・理解しているか、担当者と個別に面談を実施（面談者の負荷は増える）
- ・環境設定や障害時の調査など、補助ツールとして利用（状況などの伝え方の経験値が上がる）
- ・英語文章の添削、新技術の習得の参考などに利用
- ・AI を利用することにより作業効率が現実にはアップするが、必ず人のチェックをするようにしている
- ・ガイドラインを作成し、公開情報がどうかを確認してから利用する

【活用状況】

- ・理解度確認の運用について、「AI の内容を鵜呑みにさせないこと」「本当に理解しているかの確認が必要である」との意見を踏まえ、提出課題に関連した小テストを実施するとともに、課題提出時には内容に関する口頭質問を行う運用とした。これにより、学生が AI の出力をそのまま使用するのではなく、自身の理解として定着しているかをその場で確認できる体制を整えている。
- ・補助ツールとしての指導方針について、「あくまで補助ツールとして活用する」「必ず人による確認を行う」との方針に基づき、AI の利用範囲を、環境設定の補助、エラー調査の参考、添削など、効率化および学習支援を目的とした領域に限定している。最終的な検証や判断は必ず学生自身が行うよう指導し、主体的な学習姿勢を維持することを重視している。
- ・学校全体の取り組みについて、倫理面、著作権、情報セキュリティ等のリスクに適切に対応するため学校全体として共通の利用ガイドラインの策定を進めている。適正利用の基準を明確化することで、安全かつ教育効果の高い運用体制の構築を目指している。

6 まとめ

委員からの意見を踏まえ、以下の事項について継続的に取り組むことを確認した。

- ・就職活動の早期開始を促し、学生一人ひとりに応じた就職支援を実施する。
- ・学生の状況に応じたきめ細かな支援を継続し、退学防止に努める。
- ・企業連携を活用した授業を推進し、実務に直結する資格取得を支援する。
- ・大会への継続的な挑戦と技術継承を推進するとともに、成果を広報活動にも活用する。

- 生成 AI を適切に活用する能力と、基礎的な専門知識・実践力の双方を育成する教育を推進する。

以上

令和8年7月15日

第1回学校関係者評価委員会 分野別分科会 議事録

DXスペシャリスト科

科長 植山 沙欧

開催日時： 令和8年7月14日（月）15：30 ～ 16：40

場 所： 職員室 会議室（大）

分 野： DX分野

学 科： DXスペシャリスト科

出 席 者： ①学校関係者評価委員

中野 正（一般社団法人ソフトウェア協会）

（合計1名）

②日本電子専門学校

植山 沙欧（DXスペシャリスト科 科長）

（合計1名）

次 第： 1. 分野別分科会の目的と議事進行について

2. 令和7年度の教育活動に関する報告

- ・就職状況
- ・入学者、休退学、進級・卒業の状況
- ・目標資格取得の状況
- ・各種教育活動の状況
- ・教育課程編成委員会の意見活用状況

3. 意見交換

4. その他

議 事： 令和7年度の教育活動に関する報告

別添資料をもとに、次第に沿って報告した。報告の結果は以下の通りである。

1. 就職状況
2. 入学者、休退学、進級・卒業の状況
3. 目標資格取得の状況
4. 各種教育活動の状況
5. 教育課程編成委員会の意見活用状況

<ご意見>

・AI活用の学習について

AIでコードを書ける時代だからこそ、基礎（フローチャート・if文・文法等）を理解している人材を育ててほしい。DXというキーワードから、表面的・楽な学び方を志向する学生も見られるが、論理的思考力は必須であり、プログラミングだけでなくプ

レゼンテーション（誰に何を伝えたいか）など論理的思考を要する活動全般を通じて育成していくと良いのではないかと。

- ・ 特別活動（展示会・地域連携）のあり方について

地方自治体や町内会でのアナログ作業の電子化体験、IPA 地域 DX 推進ラボの視察、多学科横断でのプロジェクトマネージャー／チームビルディング育成など、「目的型の現場連携」を軸に特別活動を設計すると良いのではないかと。

- ・ DX を伝える難しさ

DX の範囲が広すぎるため対象領域を絞り込む必要があり、デジタルを使って新しいビジネスを作るという方向を打ち出すことで学生への訴求力を高め、地域（ロータリークラブ等）で話す機会の創出や、外部講師の確保と複数先生による分担体制の構築も、今後の課題として挙げられた。

ま と め： 募集活動において、DX は高校生に対する訴求力が十分ではなく、想定対象との間に意識面のギャップを抱えていることを改めて確認した。あわせて、就職率の低迷（78.9%・特定活動ビザ申請者 4 名）・留学生比率の継続上昇、学習意欲低下など、運営面にも複数の課題が顕在化している。これらを踏まえ、学科として今後の方向性を再考する必要性を感じた。

以上

学校関係者評価委員会 分野別分科会 議事録

開催日時： 令和8年7月13日（月）15：45 ～ 17：00
場 所： オンライン会議
分 野： 情報分野
学 科： 情報処理科、情報システム開発科、高度情報処理科
出 席 者： ①学校関係者評価委員
(企業) 渡邊 登 合同会社ワタナベ技研
代表取締役

(合計1名)

②日本電子専門学校
蓮見 圭亮 情報処理科 学科長
柳橋 宏樹 情報システム開発科 学科長
松谷 信平 高度情報処理科 教員

(合計3名)

- 次 第：
1. 分野別分科会の目的と議事進行について
 2. 令和7年度の教育活動に関する報告
 - ・就職状況
 - ・休退学・進級卒業の状況
 - ・目標資格の取得状況
 - ・各種教育活動の状況
 - ・コロナ禍対応
 - ・教育課程編成委員会の意見の活用状況
 3. 意見交換
 4. その他

議 事： 議題1 令和7年度の教育活動に関する報告について

1. 情報処理科

①ドロップアウト状況（日本人・留学生の比較および要因）

学校側課題：精神面による不調や経済面によるドロップアウトが増加しており、担任や学科だけでは対応が難しいケースが増えている。

企業側質問：ドロップアウト（中退）における日本人学生と留学生の割合はどうなっているか。

学校側回答：日本人学生・留学生ともに同程度の割合で発生している。

②資格試験の受験について

学校側課題：昨年度から留学生が増加しており、日本語に問題を抱える学生が増えている中で、資格対策等の指導方針に課題を感じている。

企業側質問：留学生がJavaの資格試験を受験する際、何語で受けているか。

学校側回答：多くの留学生が日本語で受験している。

③生成AIの活用と卒業制作の評価基準

学校側課題：生成AIの普及により卒業制作の見た目（アウトプット）が画一化し、適切な評価が難しくなっている。

企業側意見：組み込み開発等でも表面的な成果物より「エンジニアとしての本質的な理解度」が重視される傾向にある。卒業制作でも同様に、プロセスの理解や内部構造の把握を評価軸に据えるとよい。

2. 情報システム開発科

①留学生割合の増加と今後の就職支援

学校側課題: 留学生の割合が急増しており、今後は就職活動が厳しくなることが予想される。

企業側意見: 外国人採用に積極的な企業と連携して団体を設立するなど、日本国内での留学生採用枠・支援機会を広げる仕組みづくりを検討していくとよい。

②生成 AI 普及に伴うプレゼンテーション教育の見直し

学校側課題: AI ツールの進化により、プレゼン資料などの成果物が簡単に自動生成できるようになっている。

企業側意見: 資料の完成品を作成すること自体の価値は薄れているため、マインドマップ等を活用して「どのような構成や論理で伝えるか」という思考プロセス自体を検討させる授業内容へとシフトしていくのが望ましい。

3. 高度情報処理科

①生成 AI 普及における資格取得の意義

学校側課題: 生成 AI の登場により、単なる知識記憶を問うような資格の価値が薄れてきている。

企業側意見: 資格に対する企業の捉え方は変化しているため、複数企業へのヒアリングや調査を実施し、現在どのような資格が現場で求められているかデータを収集・分析した上で方針を決めるのが望ましい。

②卒業制作におけるグループワークと個人の課題解決（フリーライダー対策）

学校側課題: チーム制作において貢献度の低い学生（フリーライダー）が出てしまう問題を受け、設計フェーズをチーム制から個人課題へと変更した。

企業側意見: 開発現場ではチームワークが不可欠であるため、引き続き集団での開発経験は重要である（※学校側としても後期の実装フェーズではグループワークを行う予定）。現場ではプロジェクトマネージャー（PM）が作業を細分化し進捗・分担を管理しているため、授業内でも PM 役を立てるなどの管理することで、個人評価の明確化とチームプレイの両立を図るとよい。

4. 全体まとめ

本会議では、留学生比率の増加に伴う就職支援の仕組みの構築、生成 AI 普及に応じた教育・評価軸の見直し（表面的な成果物から思考プロセスや本質的理解の評価へのシフト）、および実践的な開発現場を模したグループワークの運用法について企業側から有益な知見が得られました。今後の各学科でカリキュラムおよび指導方針に活かしていきたい。

以上

第1回学校関係者評価委員会 分野別分科会 議事録

開催日時： 令和8年7月27日（月）15：00 ～ 16：00

場 所： オンライン会議

分 野： 電気分野

学 科： 電気工事技術科、電気工学科、高度電気工学科

出 席 者： ①学校関係者評価委員

(企業) 舟山 大器 一般社団法人 日本 PV プランナー協会
EMA 認定センター長

(合計1名)

②日本電子専門学校

高橋 俊幸 電気工事技術科 学科長

山路 哲平 電気工学科 学科長

(合計2名)

次 第： 1. 分野別分科会の目的と議事進行について

2. 令和7年度の教育活動に関する報告

・就職状況

・休退学、進級卒業状況

・目標資格

・各種教育活動の状況（特別活動、プロジェクトなど）

・教育課程編成委員会の意見活用状況 等

3. 意見交換

4. その他

議 事： 議題1 就職状況について

<意見>

学科	人数	就職率
電気工事技術科	29 名	100%
電気工学科	36 名	100%

・毎年安定して就職できている点、大手企業に多くの学生が就職している点を評価していただいた。

・2025年度に引き続き、2026年度も入学学生のうち留学生比率が高くなっているため、今後も留学生対応がキーポイントになるとご意見をいただいた。

議題2 ドロップアウトの状況

<意見>

学科・クラス		年度 初期人数	年度 終了時 人数	ドロップアウト理由
電気工事 技術科	24KK	29 名	29 名	・なし
	25KK	37 名	34 名	・精神的 (2 名) ・進路の見直し (1 名)
電気工学科	24KJ	36 名	36 名	・なし
	25KJ	41 名	38 名	・学習意欲の低下 - 軽度の発達障害歴あり (1 名) - テストの不正行為 (1 名) ・家庭の事情 (1 名)

- ・休退学理由はいずれも仕方ない内容で、対応も十分実施しているのご意見いただいた。
- ・精神的な理由など、これまでに続いて学生ごとに個別のケアが必要であるのご意見をいただいた。

議題3 資格の取得状況

<意見>

学科・クラス		第二種 電気工事士	第一種 電気工事士	第三種 電気主任技術者 ※1
電気工事 技術科	24KK	—	21/29 名, 72.4%	—
	25KK	—	—	—
電気工学科	24KJ	36/36 名, 100 %	33/36 名, 91.7 %	8/36 名, 22.2 % (19/36 名, 52.8 %)
	25KJ	32/38 名, 84.2 %	24/38 名, 63.2 %	1/38 名, 2.6 % (9/38 名, 23.7 %)

※1 括弧内は科目合格者数

- ・十分な実績を出せているため、今まで通りサポートを続けていくのが良いのご意見をいただいた。

議題4 各種教育活動の状況

<意見>

【KJの特別活動報告】

活動名	期間	概要
施工管理現場見学会	令和7年8月25日 ～9月1日	・電気及び空調設備工事に関する施工管理会社に協力していただき、現場見学会を実施した。 ・ご協力いただいた企業の中から学生の希望を集計し、各自1社以上見学するよう調整した。
第二級陸上特殊無線技士養成課程	令和7年10月8日 ～10月9日	・電子応用工学科で実施している当プロジェクトに対し、電気工学科の希望する学生も参加させていただくよう調整した。 ・2日間の講習と試験合格により、参加学生が当該資格を取得することができた。
CQ EV ミニカートレース プロジェクト	令和7年10月3日 ～10月19日	・電子応用工学科と合同でプロジェクトを運用し、両学科の希望する学生が参加した。 ・CQ出版より発売しているEVカートのキットを組み立て、つくばサーキットで開催される同大会に参加した。
教材開発プロジェクト	令和7年9月16日 ～令和8年3月13日	・パワーアカデミーの主催する「電気工学教材企画コンテスト」に向けた活動として、希望する学生5名1チームが参加した。 ・最優秀賞を受賞し、作成した教材の概要について電気学会の同団体のブースにて発表した。

【KKの特別活動報告】

- ・労働安全衛生教育（危険体感、昇柱訓練）（25KK 34名）
 - ・情報ネットワーク 学生日本一決定戦（2名）
 - ・技能五輪全国大会 ネットワーク施工（1名）
 - ・若年者ものづくり競技大会 電工職種（1名）
 - ・電気工事士技能競技大会（2名）
- ・特別活動について、実務に即して十分な量及び内容の物を実施できているため、授業や付帯業務とのバランスを考慮しつつ運用するのが良いとご意見いただいた。

議題5 令和6年度教育課程編成委員会での意見の活用について

<意見>

- ・昨年度の教育課程編成委員会の意見の活用状況は問題ないにご意見いただいた。
- ・上記に追加して、アルミケーブルの使用及びペロブスカイト太陽電池の展望について、意見交換を行った。

ま と め： 専門教育に加えて資格取得や就職面など、学生に対して十分な教育ができていると前向きな意見をいただいた。留学生のケア及び就職指導については、採用を実施する企業を手広く探しつつ、引き続き学生に合わせた対応を実施していくことが望ましいこととなった。

以上

第1回学校関係者評価委員会 分野別分科会 議事録

開催日時： 令和7年7月13日（月）15：45 ～ 16：45

場 所： オンライン会議

分 野： 電子分野

学 科： 電子応用工学科

出 席 者： ①学校関係者評価委員

（団体）米井 翔 一般社団法人組込みシステム技術協会
研修副委員長

（合計1名）

②日本電子専門学校

仲田 英起 電子応用工学科 科長

（合計1名）

- 次 第：
1. 分野別分科会の目的と議事進行について
 2. 令和7年度教育活動に関する報告
 - ・休退学、進級・卒業の状況
 - ・就職状況
 - ・目標資格の取得状況
 - ・各種教育活動の状況（特別活動、プロジェクトなど）
 - ・教育課程編成委員会の意見活用状況
 3. 意見交換
 4. その他

議 事： 議題1 令和7年度教育活動報告について

<意見>

- ・進級・卒業、就職状況、および休退学の状況等について
就職のうちあわけをご説明し合わせて業界の説明を行った。最終的に卒業後も含めて就職できた点は良い点が良かった、就職先についても各分野の良い会社に行っている点は評価できるというご意見をいただく。
今年度進級率が例年より悪い点について状況等を含めて説明を行った。ただし学業や学校を理由とするケースが少ないため、教員サイドでできることが少ないのではないかとご意見をいただく。
学業についてはフォローの効果が出ているのではないかとのご意見も頂いた。
- ・学生募集について
近年留学生の伸びが多いことに関して意見交換を行う。国際情勢なども関係しているのではないかとご意見をいただく。
- ・資格取得状況について
今年度は基本情報合格者と電験二種試験合格者が点について評価を受けた。
合わせて電工を目指す学生がおりその指導状況なども説明を行った。
資格については順調という評価をいただく。
- ・特別活動等について
今年度も継続して Edge Tech 展の見学会を予定をお伝えする。会期等の情報提供を受ける。

・課外活動について

参加しているマイクロマウス。EV カート、ゲームショウ（学科横断 VR ゲーム）について説明を行う。

今年度はマイクロマウスの学生大会で特別賞を受賞できたことについて評価を受ける。

EV カートは完走はできても結果は残せなかったことについては今年度に期待するとのことである。

VR ゲーム（当科はデバイス作製）および岡山大学との共同開発（リハビリデバイス）についてもご説明した。これらの活動は着実に継続していくとノウハウも溜まること、実践的な活動であることが良いというご意見をいただく。

・教育課程編成委員会の活用状況

今年度の議案と質疑の状況、活用状況について説明を行い問題ないとの意見を頂いた。

特に組込み関係では低レイヤーの部分の部分をしっかり教えるのは業界としては歓迎するカリキュラムであるとのことをご意見をいただく。

・その他意見等

現在の企業連携授業についての質問を受け回答を行う。具体的な内容や学生の反応などを確認された。

業界の留学生の採用状況などのお話を伺う。特に中小企業の場合は採用にハードルが高い状況があることを伺った。ただ日本語能力が高ければ近年は採用に結びつく例が多い。特に読み書きと話せることは別物で判断しているとのこと。

生成 AI に関する意見交換を行った。

ま と め： 状況を報告して概ね方向性等は問題ないことが確認できた。合わせて当科のカリキュラムも業界としてもしっかりやってほしい部分であるとのことをお話を頂いた。これらの情報は今後学生の就職指導などに役立てていきたい。また現状のカリキュラムについての学科の考えは業界の方向性にあわせても問題がないことが確認できたため、業界で必要な要素技術を抑えつつ基礎基本をしっかり教育できるようにしていきたい。

以上