

学校法人河原学園 河原電子ビジネス専門学校  
令和元年度 学校関係者評価委員会 議事録

令和元年 10 月 1 日

開会:

令和元年 10 月 1 日 15 時 00 分より、401 教室にて、  
河原電子ビジネス専門学校 令和元年度 学校関係者評価委員会の開催されました。

委員名簿:

- 第 1 号委員:ゲームクリエイター科保護者 喜永 哲(学生氏名)
- 第 2 号委員:卒業生 長野 佑紀
- 第 3 号委員:株式会社ユイ・システム工房 代表取締役 中谷 恭治
- 第 3 号委員:愛媛県情報サービス産業協議会 会長 アカマツ 民康
- 第 4 号委員:新田高等学校 教頭 山橋 史仁
- 第 5 号委員:近隣住民代表 岩田看板広告株式会社 代表 岩田 諭毅
- 第 7 号委員:河原電子ビジネス専門学校 校長 森岡 宏
- 第 7 号委員:河原電子ビジネス専門学校 教頭 神馬 一博
- 第 8 号委員:河原電子ビジネス専門学校 教務課長 清原 隆行
- 第 8 号委員:河原電子ビジネス専門学校 学科責任者 山下 恭司
- 第 8 号委員:河原電子ビジネス専門学校 学生課 主任 平儀 恵美

## 1. 前回議事要旨と結果報告

- (1) 社会人入学(大学・中退)に対する学校の方針決定
- (2) 学生同士が教え合う環境づくりと並行した休退学率の改善
- (3) 卒業生データベースの作成と地域企業へのリクルート支援

### 1-1. 前回議事要旨

(1) 地域業界のリクルート支援のための卒業生データベース作成について、社会人入学は目的意識も高く、クラスを引っ張り全体が伸びる可能性が高い。また、異業種で働いた経験がある者は視野も広く人材として有望であるため、平日夜や土日などの空き時間を利用した講座などを設け、会社側がお金を出して学べるような機会を設ける工夫をしてみてもどうか。

(2) 休退学率の改善のあまり、授業出席に無理をかけてしまいクラス全体の士気が下がることが懸念される。学生同士が教え合えるような環境をつくるなど工夫をしてみてもどうか。

(3) 企業としては、新卒よりも東京などで一度働いて実力を付けた人材がほしい。県外就職者が多く、卒業生も多い学校なので、ネットワークを作り、就職希望者や企業からの求人にも最適な人材を斡旋できる仕組みを作るべき。また、ハローワークなどでは欲しい人材が選べない状況であり、学校や OB・OG の紹介で人材をもらえると、非常に有難い。

### 1-2. 前回議事における成果(評価結果・改善案・検討事項)

#### 【議題1】「社会人入学(大学・中退)に対する学校の方針決定について」

・評価結果

専門実践教育訓練給付金制度の適用学科(Web システム科、IT ビジネス科)を継続すること、公共職業訓練

長期高度人材育成訓練(IT 技術者養成コース)の委託実施を継続する。

・改善案

公共職業訓練 長期高度人材育成訓練(IT 技術者養成コース)の委託について、ビジネス領域についての講座開設と受託について愛媛県に打診する。

・進捗結果

ビジネス領域について講座解説と受託について愛媛県に打診した。結果通知はこれからだが、可能性は薄い。

**【議題2】「学生同士が教え合う環境づくりと並行した休退学率の改善について」**

・評価結果

第三者による機関評価を実施し自己点検評価に加えて、教育サービスの質向上に努めた。

・改善案

開発実習科目の随所でグループ制作を行う。また、学外コンテスト等への作品出品を科目と連動させて実施する。

・進捗結果

実習科目の随所でグループ制作を行う点は、ゲームクリエイター科においてのみ、カリキュラムとコンテスト出品が連動しているため実現できている。その他の学科はなかなか毎年の実現が難しい。

第三者による機関評価を実施自己点検評価に加えて、教育サービスの質向上に務めている。学生同士が教え合う環境づくりに直結して改善がなされたとは言い難いが、教室の修繕やショートホームルームの厳密な実施などを通じて、学びやすい環境づくりに力を入れた。

**【議題3】「卒業生データベースの作成と地域企業へのリクルート支援について」**

・評価結果

データを集積するために就職キャリア支援センターと卒業生の状況を確認することからスタートする。卒業後のサポートを受けることができるように学生に伝達するとともに、ポータルサイトを通じて簡単に連絡ができる仕組みを計画実施していく。

・改善案

企業の求人ニーズを調査するためのアンケートを実施し、そのアンケート項目中に卒業生の状況を伺い、在職／離職を確認する。その上で離職の場合は、学校からその後のサポートをしていく。

・進捗結果

具体的に改善がすすんでいない。学園就職キャリアセンターと連携する必要がある。県内の中小企業家団体やハローワーク、人材派遣会社などが、大学短大などの卒業生に対して、母校を会場としてUターンや転職セミナーなどを開催しており、当校もこのような取り組みを並行して実施したい。

・委員より意見

特に卒業生 OB などと関わりをもち、在校生への情報発信などカリキュラムと連動させて実現させていくべきである。同窓会などの実現も行ってほしい。

**2.今回議事要旨**

## 2-1.議事要旨

### 【議題1】「平成30年度自己点検評価報告と第三者評価について」

本校は、平成30年2月に文科省「職業実践専門課程等を通じた専修学校の質保証・向上の推進」事業において、自己点検評価と第三者評価を実施した。

この第三者評価は、機関評価に加えて分野特有の教育活動や学修成果について第三者評価を行うもので、情報・IT 分野では、情報処理推進機構 (IPA) 作成の i コンピテンシ・ディクショナリ (iCD) を活用して作成される「学習成果評価基準」により実施されたものです。

将来的な第三者評価に先立って、平成29年8月に第三者評価研修 (内部質保証人材養成セミナー: JAMOTE 認証サービス) に神馬、清原の2名の教職員が参加し、学修サービスに関する国際規格 ISO29990 に基づいた評価基準と内部監査 (自己点検評価) の方法について学習し、内部質保証人材養成セミナーの全課程を修了した。

文科省の平成29年度「これからの専修学校教育の振興のあり方について」(報告)においても、職業実践専門課程の質保証・向上観点から、認定後の取り組みの充実および促進を図る枠組みとして「第三者評価の導入を進めていくことが必要となると考えられる」とされているおり、専門学校をめぐる教育・授業の質向上の取り組みや学習成果に関わる評価方法が確立されてきている。

令和元年度は、この第三者評価の実施予定はないが、当校の自己点検評価項目とあわせて点検を行っていくこととする。

また、当校は2019年9月20日に、2020年4月から実施予定の高等教育の修学支援新制度の機関要件として認められたことから、今後は、なお一層の自己点検評価を行い改善を進め、当校の利害関係者に十分に認められるよう努力していく。

### 【議題2】「平成30年度に定めた重点的に取り組むことが必要な目標と計画」

(1)学校・学科の教育理念・人材目標および3つの柱(ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、アドミッション・ポリシー)

#### ①学位授与の方針 (ディプロマ・ポリシー)

本校は、専門的な知識・技能・資格を有し、かつ社会常識と基本マナーを備えた、明るく健康的で自発的・意欲的に物事に取り組める調和のとれた企業人となり、地域社会に貢献できる者に学位を授与する。具体的には、以下の三つの能力を以って卒業要件とする。

- ・自己の目標を定め、計画的な学習を通じて、より高度な知識・技能・資格の修得に努めること。
- ・地域社会が直面する課題に対して専門的な理解を深めるとともに、実践的な能力を有すること。
- ・グローバルな視野を持ち、地域社会に貢献できる力を有すること。

#### ②教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)

高度情報社会が抱える諸問題における様々な関連性を見出し、各専門分野で必要とされる知識や技術を実践的な学びによって修得し、広い視野と思考力をもって地域社会で活躍できる人材を育成する。

#### 『IT エンジニア科(4年制)』

IT エンジニア科(4年制)では、情報処理全般に関する知識を有し、先端基盤技術を修得するための企業と連携した実践技術を通じて、「専門分野の深み」を学ぶことにとどまらず「産業界で必要とされる幅広い知識」、「産業界やマーケットの動きに柔軟に対応できる能力」を修得する。

### 『IT エンジニア科(3年制)』

IT エンジニア科(3年制)では、情報処理全般に関する知識を有し、業界の激しい変化に柔軟に対応でき、長いキャリア全般に渡り最先端を歩むことができる技術者を育成する。専門分野の知識と高度な技術との関わりについて体系的に理解し、業務に活用できる実力を修得する。

### 『Web システム科』

Web システム科では、情報処理全般に関する知識を有し、コンピューターシステムの設計・開発手法を身につけ、システム詳細設計や下流工程に関わる業務力を身につける。急速に多様化する IT 社会に対応するために専門的な知識・技能をもち実践的な活用能力を有する人材を育成する。そのため、Web 関連教科(540 時間)、プログラミング関連教科(510 時間)でプログラミング実習を通じて、順序立てて考えたり、仕組みを考えるなどの合理的、論理的思考力を向上させる。またプログラミングを完成させるという目的達成のために前に進む主体的な行動力を身につける。システム開発設計関連科目(270 時間)では、システムの設計・開発においてシステムに対する要求を整理し適用できる技術を身につけ、創造的に取り組む力、コミュニケーションを通じた要求分析、問題解決能力を向上させる。国家試験関連科目(330 時間)においては、IT の基本的な知識や技能を体系的に学び、情報システム、ネットワーク、データベースなどの設計・開発・運用において技術的問題を解決できる能力を向上させる。

### 『ゲームクリエイター科』

ゲームクリエイター科では、ハードウェアの知識、アルゴリズム、数学など、ゲーム制作における基礎的な知識・技術とリアルタイム CG プログラミング、ゲームエンジン活用などを通して、発展的で最先端の知識・技術を学びます。これらを学ぶことにより、変化の激しいゲーム業界で 10 年、20 年先でも活躍できる人材を育成します。そのために、1 年次にはコンピュータの知識に関する教科(360 時間)、プログラミング関係の教科(540 時間)を展開し基礎的な知識を身につけます。2 年次からはリアルタイムCG関係の教科(360 時間)、ゲームエンジン関係の教科(360 時間)ゲーム制作演習(270 時間)などを行い、発展的な技術を身につけます。3 年次からはデザインパターン、ネットワークプログラミングなどより高度な教科を勉強しゲーム分野だけではなく、広くコンピュータサイエンスに精通した人材を育成します。

### 『IT ビジネス科』

ビジネスに必要な法律やマーケティング、会計、経営などの知識を専門的に学び、ビジネスリーダーとなるためのプロジェクト管理能力や経営戦略の立案に必要な知識を修得し、新たな事業を展開できる人材を育成する。また、職業人として備えておくべき情報技術に関する共通的な基礎知識を修得し、広くビジネス分野で活用できる人材を育成する。そのためには、販売士(390時間)、e-コマース(90時間)、簿記(540時間)の科目で、マネジメントに必要な売上データから動向の分析、将来の予測を計画する力、戦略の立案、種類などの知識を身に付けさせる。また、顧客ニーズの多様化および専門性の高度化が求められる中、質の高いサービスの提供ができるよう IT スキルの向上を、Office 実務(120時間)IT パスポート(270時間)の時間で取得させる。さらに、ビジネスの業界で必要とされる、現状の理想とのギャップを解決させるための問題解決能力の提案ができるよう、プランニング力、プレゼンテーション能力を、Office 実務応用(270時間)の時間で取得させる。

### ③入学者受入れの方針 (アドミッション・ポリシー)

本校の教育課程編成・実施の方針 (カリキュラム・ポリシー)を理解した上で、「常に感謝の心を持って、何事にも素直な心で、見聞きし、考え、鼓動する」を基本に、次のことを身につけることを目標としている。

- ・めまぐるしく変化する新しい次代に対応できる高度な専門知識と技術
- ・マナー、コミュニケーション能力等の職業意識
- ・何事にもあきらめず、徹底して取り組める人間力

### 【議題3】「2020 年度からの学科編成変更について」

全国で AI に関する新学科の設立が急増しており、当校も業界のスピードに遅れをとらないよう、校全体の学科構成を再編します。学科名称は入学希望者にとっては、学科で学ぶ職種イメージを伝えることが難しく、入学

する学科の迷いが多い状態です。競合専門学校・大学においては、学科名やコース名が明確であり、今回、見直しを図ります。

また、近年、IT 業界の変化は激しく、トレンド技術を扱えるエンジニアの雇用も増加していると聞いています。そのため、企業のさまざまなニーズに対応したいと考えます。

2020 年4月より情報処理技術者試験(情報系国家試験)の試験内容が変更され、AI に関するプログラミング言語の出題やこれに関わる理数能力に関する出題が追加されることも踏まえた、学科構成やカリキュラムの対応が必要となっています。

現在、当校は開発系学科4学科(2年制、3年制、4年制)を設け、2年制で IT 技術者の即戦力人材を育成し、3年制でリーダー人材、4年制は幅広い分野でも活躍できる人材育成目標としています。

3年制課程以上で業界のトレンド変化に対応できる学科を設置し、2年制学科でそれらの基盤技術を身につける学科として応えていきたいと考えます。

#### 旧(2019入学者まで)

学科名	コース名	修業年	年定員
ITエンジニア科	4年制 大学併修コース ※サイバー大学併修	4年	10名
	3年制 クラウド開発・ セキュリティコース	3年	20名
Webシステム科	※専門実践教育訓練 ※長期高度人材育成訓練受託 (リカレント)	2年	40名
ITビジネス科	※専門実践教育訓練	2年	40名
ゲームクリエイター科		3年	30名
		計	140名

#### 新(2020年入学者から)

学科名	コース名	修業年	年定員
ITイノベーション科	※産業能率大学併修(選択)	4年	30名
ITエンジニア科(3年制)	AIデータサイエンティストコース	3年	30名
ITエンジニア科(2年制)	プログラマ・システムエンジニアコース ※専門実践教育訓練 ※長期高度人材育成訓練受託 (リカレント)	2年	30名
情報ビジネス科	※専門実践教育訓練 ※産業能率短期大学併修(選択)	2年	30名
ゲームクリエイター科		3年	30名
		計	150名

#### 【議題4】「評価項目の達成及び取組状況について」

自己点検評価項目の結果報告と主要項目(入学者の推移、在学率・退学率・休学率、出席率、卒業率、履修判定試験合格率、進学率、就職内定率 など)について協議を行った。

2018 年度 自己点検評価表は「<https://kbc.kawahara.ac.jp/disclosure/>」に掲載。

以下、主要項目について意見交換を行った。

#### (1) 入学者数の推移

国際系学科の入学者の増減があるが、情報系学科の入学者は増加している。教室の整備を図り、カリキュラムの整備を行う。留学生が地域に増えていることから、今後、地域住民から課題や要望があれば学校までご連絡をいただきたい。

学科	2017 年度	2018 年度	2019 年度
IT エンジニア科	27 人	13 人	38 人
Web システム科	22 人	19 人	36 人
ゲームクリエイター科	30 人	37 人	31 人

ITビジネス科	19人	19人	19人
国際観光ビジネス学科	19人	19人	15人
日本語学科	57人	18人	5人
合計	174人	125人	144人

※日本語学科は4月入学生と10月入学生の合計。2019年度は4月入学生のみ。

## (2) 在学率・退学率・休学率

休退学者は2017年6名、2018年4名、2019年9月現在3名である。休退学の主な要因は「病気によるもの」、「学業不振」、「ビザの取得・更新」によるもので、2018年度は学業不振者による休退学者は少なかった。留学生学科の退学率の改善は、さまざまな規則の整備をはじめ、募集方法の改善計画を行っていく。

項目	目標	情報系		国際観光	
		2018年度	2017年度	2018年度	2017年度
退学率 (単年度)	3%以内	2.0%	2.8%	28.6%	0%
休学率 (単年度)	1%以内	0%	0%	0%	0%

## (3) 出席率

出席率は目標の97%に達することができなかった。軽い体調不良によると思われる欠席が目立ち、出席指導による改善が図れなかった。特に留学生はアルバイトによる生活不安定に起因するもの、補習ありきで欠席する者が多かった。全般的に目標値に達することができなかったが、補習によって進級・卒業率は目標内に収まった。今後は、補習に頼らずに出席率を改善させる計画を立て、2020年度に実施する。

項目	目標	情報系		国際観光	
		2018年度	2017年度	2018年度	2017年度
単年度	97.0%	95.1%	94.6%	91.7%	86.9%

## (4) 卒業率

国際観光ビジネス学科は、卒業年度に退学者が4名でたことで卒業率は71.4%となった。(3)にあるように、改善計画を立て、2020年度に実施する。

項目	目標	情報系		国際観光
		2018年度	2017年度	2018年度
卒業率	99.0%	100%	100%	71.4%

## (5) 履修判定試験合格率

履修判定試験(前期期末試験、後期期末試験)の結果は、約10%~15%の学生が再試験を実施している状況であり、ここ数年間平行している。履修判定試験の成績分布を分析するなどし、履修判定試験自体が良い試験であるかどうかを検収する。同時に、授業改善計画を立て、2020年度に実施する。

項目	目標	情報系		国際観光	
		2018年度	2017年度	2018年度	2017年度
受験率	99.0%	98.0%	94.6%	100%	100%
再試率	10.0%	10.0%	8.0%	14.0%	21.0%
合格率	90.0%	100%	100%	98.0%	100%

## (6) 進学率

項目	情報系		国際観光
	2018年度	2017年度	2018年度
進学率	0%	0%	0%

### (7) 就職内定率

就職希望者における内定率は 100%であった。学科のカリキュラムに関する業界への就職は約 90%である。国際観光ビジネス学科は就職内定は、日本語語学力が企業水準に満たしていないことや、学科のカリキュラムと適合する職種の外国人採用が難しい状況にある。内定は獲得しても就労ビザの取得に課題がある。これらの課題改善のため計画を立て、本年度就職で改善を図る。

項目	情報系		国際観光
	2018 年度	2017 年度	2018 年度
進学率	100%	100%	100%

※ 卒業年次 3 月末就職希望者分母における 3 月末就職内定率

### 3. 次回の議題

- (1) 自己点検結果からの改善状況の報告
- (2) 令和元年度 年間計画の実施報告
- (3) 令和2年度 年間計画の発表

### 4. 次回開催日

令和2年2月に、河原電子ビジネス専門学校にて開催予定。

閉会： 本会議は、16時05分に閉会されました。

書記： 神馬 一博

承認： 学外関係者出席者全員による承認