

## 大阪情報コンピュータ専門学校 学校関係者評価報告書

学校関係者評価は、文部科学省が策定した「専修学校における学校評価ガイドライン」を踏まえた評価項目に即し実施した「令和4年度自己評価報告書」に基づき、7名の評価委員に評価を頂いた。

事前に「令和6年度自己評価報告書」「学校情報」を配布した上、学校関係者評価委員会では、評価項目に沿って、ご意見を頂戴した。

1. 日 時：2025年7月14日（月） 15：00～17：00

2. 場 所：6-D 教室

3. 参加者：7名

(1) 学校の専門分野における業界関係者

篠木 聡 株式会社ウイズ・ソフトウェア 代表取締役

(情報処理学科、IT テクニカル学科、情報システム開発学科、総合情報メディア学科)

上山 孝 Pro-X 株式会社 代表取締役社長

(情報処理学科、IT テクニカル学科、情報システム開発学科、総合情報メディア学科)

長尾 和昭 株式会社 COMET DESIGN WORKS 代表取締役

(メディアデザイン学、ゲーム学科、メディアクリエイト学科、総合情報メディア学科)

広末 貢一郎 株式会社エアーポートカーゴサービス 関西業務部 次長

(IT ビジネス学科)

(2) 保護者

瀬川 学志

(3) 卒業生 (株式会社ナック代表取締役)

野口 幸雄

(4) 接続する学校の関係者 (科学技術学園高校 大阪副分室長)

福井 武彦

#### 4. 委員会議事内容

項目	評価・意見
(1) 教育理念・目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・OICの教育の理念にある「時代に即したニーズへの柔軟な対応」を行うためにも、情報教育やコンテンツ制作における生成AIの利活用について、今後のどのように教育に取り入れていくのか？</li> </ul>
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> <li>・特に問題はない</li> </ul>
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生成AIの技術の利活用について、企業現場では生産性の向上やコストの削減などメリットが大きいため確実に広がっている。学校の教育活動の中で、生成AIをどのように学生に理解させ、正しく活用させるのか、学校として具体的に検討して欲しい。</li> <li>・ゲーム分野において、京都で開催される日本最大級のインディーゲームの祭典BitSummitに初めてブースを出展することを紹介した。学生にとって、学んだことをアウトプットする重要な機会であり、効果を最大化するその後の展開も含め検討して欲しいとの意見をいただいた。</li> <li>・基本情報技術者試験の取得率が非常に高まっている。授業運営や教授力の向上に努力されているのだと思うが、取得に向けた秘策などがあれば、企業での社員教育に活用したい。</li> <li>・留学生の入学者受入れを拡大したことによって、教育活動の中でプラスになった点や難しい点は？</li> </ul>
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・資格取得率や専門就職率の向上、コンテスト受賞等を通じて学生のモチベーションは高まっている。次年度は1年次からものづくり取り組ませる。</li> </ul>
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中退率が他大学や専門学校と比較して低いというは評価できる。学生の意識や特性の多様化していると推測するが、さらなる中退率低減を目指して欲しい。</li> <li>・学生にとって就職活動の面接は、かなり高いハードルに感じる。OICではプロ講師による個人別個別指導を行っていることは、学生にとって大変有益である。この支援を是非とも継続して欲しい。</li> <li>・高度な資格を取得した学生や、優秀な作品を制作し評価を受けた学生が参加する優秀者表彰式・祝賀会は、招待された学生の自尊心を高めると同時に、学生のさらなるチャレンジや学習意欲を引き出す機会となっている。</li> </ul>
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生ポータルシステムの導入や外壁リノベーション工事など、学生の学びや成長、安全性に配慮した教育環境整備が適切におこなわれている。</li> </ul>
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> <li>・特に問題ない。</li> </ul>
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> <li>・徹底した業務の見直し、経費節減を図りつつ、必要な教育投資は適宜行っている。特に国の修学支援制度においては、学校の財務状況が機関要件で課せられている。OICの財務は中長期的にみても安定しており、問題はない。</li> </ul>
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> <li>・特に問題なく、遵守されている。</li> </ul>
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> <li>・高校生の文化部クラブ活動を専門スキルの面から支援するため、本校の教員が高校に出向き、授業を通じた部活動支援を継続して行っている。こ</li> </ul>

	れは、部活顧問を受け持つ高校教員の負担軽減や文部科学省が示す「学校と地域が協働・融合した部活動」の具体的な方策として、評価できるだろう。
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> <li>・留学生の適切な受け入れと学内での日常的な交流を通じ、多様な価値観や発想、異文化交流を持つ機会になり、学校の活性化にもつながるだろう。</li> <li>・多くの留学生は OIC を卒業した後、日本での就職することを希望する。高度外国人材として日本で活躍することは留学生本人にとっても、日本社会にとっても有益となるだろう。</li> </ul>

## 5. 委員からの質問や意見に対する回答

### ・生成 AI に関する教育について

委員からのご意見や昨今の生成 AI の急速な利用拡大を踏まえ、本校での教育活動における生成 AI に対する取り扱いや活用について指針等の策定し、授業や教育活動への展開を進めている。具体的には教育課程編成委員会で論議し、教育の中に取り入れていく。

### ・基本情報技術者試験の取得率向上

中間層を含め基本情報に合格できるよう、通常授業から全てを見直したことが功を奏したと考える。また、教える側のメソッドだけでなく、学生自身の学習量を確保すること、そのためにもモチベーションを維持することに力点を置いている。

### ・留学生の受け入れを拡大したことに伴う教育上の変化について

プラスになった点として、留学生は一般の日本人学生よりも積極性があり、授業中も活発に意見を述べる。こうした雰囲気がクラス内に広がり、日本人等の一般学生も含め学校全体の活性化につながっている。また、学内の作品コンテストやプログラミングコンテスト等においても、留学生が上位となり、賞を受賞するケースもある。

引き続き、学内における留学生と一般学生がともに学ぶことを通じ、学生の多様な価値観や発想、文化等に触れる機会を持つばかりでなく、教育実績においても相乗効果を生み出すことを期待する。

課題としては、日本での就職や大学進学といった進路指導の面で、本校の経験や支援体制を十分に整えなければならないと考える。

## 6. 委員からの評価・意見に対する活用状況

### ・生成 AI についての教育について

各教育分野における教育課程編成委員会において、企業現場における実態を踏まえた生成 AI についてどう捉え活用していくかについて論議を行い、教育活動に活かしていくこととした。

・ゲーム分野の学生がインディーゲームの祭典 BitSummit にブースを出展した際、来場者に対しクライアントを想定したゲームの紹介やプレゼンテーションを行った。このことは、学生にゲーム作品の商品価値を意識させると同時に、作品制作のモチベーション向上や目標設定に繋がった。

・企業側は人材不足も相まって、留学生を採用したいと思っているが、採用の基準や手続きなどのフローを十分わかっておらず、ミスマッチや早期の退職など、リスクがある。こうした状況に対し、近年の留学生の指向性を企業に伝えるとともに、留学生を採用する企業開拓を行い、マッチングの精度を高める。また、留学生の日本での就職を見据えたキャリア教育を一層精緻化する。

・学内における国際化に向け、留学生と一般学生が相互に理解し、ともに学び合える環境構築に尽力した。特にフレッシュャーズキャンプやグローバルクリスマス等の学校行事と日常のクラス運営を効果的に実施し、学生の多様な価値観や発想の醸成、学校生活の活性化につなげた。

・中退者低減に向けた対策について

学びや職種に対する意識付けを行うとともに、クラスを中心とした学生生活支援の強化、担任制による個別指導や相談体制づくりを行っている。また、中途退学防止に向けた窓口を増やすことで安心して学業を継続できる環境を一層精緻化する。

以 上