

企業コード 200522

企業業種 食品

都道府県 東京都

回答人数: 20

			全体平均	差分	
1. IS内容平均(合計)	56.7	/(max:109)	44.6	12.1	平均点合計/(max:250): 163.9
1-1. 事前学習・目標設定	8.1	/(max:12)	4.1	4.0	全体の平均点合計 134.1
1-2. 就業体験	19.6	/(max:60)	15.0	4.6	差分 29.8
1-3. フィードバック	11.8	/(max:18)	10.3	1.5	
1-4. プログラム全体	17.2	/(max:19)	15.2	2.0	
2. IS内容による効果平均(合計)	89.2	/(max:111)	73.0	16.2	
2-1. 事前事後学習	17.6	/(max:21)	14.3	3.3	
2-2. 就業体験(内容による効果)	8	/(max:12)	6.1	1.9	
2-3. 教育的効果	6	/(max:12)	5.7	0.3	
2-4. 適職発見	8.2	/(max:9)	6.6	1.6	
2-5. 就活意欲	8.6	/(max:9)	7.1	1.5	
2-6. 総合満足度・志望度向上	11.8	/(max:12)	9.6	2.2	
2-7. 社会人基礎力	29	/(max:36)	23.5	5.5	
3. IS尺度による効果平均(合計)	18	/(max:30)	16.5	1.5	
3-1. キャリアの焦点化	6.4	/(max:9)	5.4	1.0	
3-2. キャリアの展望化	6	/(max:12)	6.3	-0.3	
3-3. 就労意欲	5.6	/(max:9)	4.9	0.7	

新しい視点やユニークな活動

理系男子 大学院1年生 大学院(修士課程)

☑マーケティングのプロから講義を受けることができる。他企業の商品を例に挙げて説明して頂き、非常にイメージしやすかった。この講義を踏まえたグループワークができるため、非常に満足感があつた。

文系女子 3年 大学

☑企業様からお送り頂いた商品を試食しながらインターンシップを進めていった点、。

文系男子 3年 大学

☑マーケティングの基礎知識を大学の講義レベルでしっかり学ぶことが出来た。

文系男子 3年 大学

☑オンライン飲み会があつた

文系女子 3年 大学

☑人事の方や社員の方と交流する機会が多かつた。|本社の様子をビデオ通話で写して下さつた。|最後にオンライン交流で学生や人事の方と自由に会話できる時間があつた

文系男子 3年 大学

☑特になし

理系男子 大学院1年生 大学院(修士課程)

☑特になし

文系女子 3年	大学	オンラインではあったが実際にゼリーを試食させて頂き、企画に消費者目線で携わることができた。
理系男子 1年	大学院(修士課程)	魚の買い付け体験ゲームはここでしかできませんでした。
文系男子 4年	大学	特になし。
文系男子 3年	大学	函産商社の仕事の買付ゲームは実際の仕事を想起させるモノで、仕事をイメージできる良いプログラムでした。
文系男子 3年	大学	特になし
文系男子 3年	大学	最初のアイスブレイクだと思っていた非常に簡単な買い付けワークが、後々に影響する非常に重要なワークだったこと。
理系男子 3年	大学	現場で働く社員の方から業務に関する講義を受けた。 オンラインでの職場案内や、食品の品質チェックなど、実際に働いている場面を見ることができ、新しいと感じた。
理系男子 大学院1年生	大学院(博士課程)	マーケティングについて分析法のレクチャーがあったこと。魚の買い付けワークがあったこと。
理系男子 大学院1年生	大学院(修士課程)	特になし
文系男子 3年	大学	班対抗で水産資源を買い付けるゲームを行いました。水産系の商社機能を持つ企業ならではのイベントであり、仕事の内容を学びつつ班の学生との仲も深められたのでユニークな活動だと感じました。
理系男子 3年	大学	食材買付ワーク
文系男子 3年	大学	函産物を模擬的に買い付けて、その原料を使って新商品を企画立案するとてもユニークな活動があった。
文系男子 3年	大学	特になし