

企業コード 200104

企業業種 ソフトウェア・情報処理・ネット関連

都道府県 東京都

回答人数: 2

		全体平均		差分	
1. IS内容平均(合計)	37.5	/(max:109)	43.8	-6.3	平均点合計/(max:250): 116.5
1-1. 事前学習・目標設定	2	/(max:12)	4.4	-2.4	全体の平均点合計 128.0
1-2. 就業体験	8.5	/(max:60)	15.1	-6.6	差分 -11.5
1-3. フィードバック	9.5	/(max:18)	9.4	0.1	
1-4. プログラム全体	17.5	/(max:19)	14.8	2.7	
2. IS内容による効果平均(合計)	70	/(max:111)	68.6	1.4	
2-1. 事前事後学習	12	/(max:21)	13.1	-1.1	
2-2. 就業体験(内容による効果)	4	/(max:12)	5.9	-1.9	
2-3. 教育的効果	2	/(max:12)	5.0	-3.0	
2-4. 適職発見	7.5	/(max:9)	6.2	1.3	
2-5. 就活意欲	7.5	/(max:9)	7.0	0.5	
2-6. 総合満足度・志望度向上	12	/(max:12)	9.0	3.0	
2-7. 社会人基礎力	25	/(max:36)	22.3	2.7	
3. IS尺度による効果平均(合計)	9	/(max:30)	15.6	-6.6	
3-1. キャリアの焦点化	2.5	/(max:9)	5.1	-2.6	
3-2. キャリアの展望化	5.5	/(max:12)	6.2	-0.7	
3-3. 就労意欲	1	/(max:9)	4.4	-3.4	

新しい視点やユニークな活動

文系男子 3年 大学

実際に社内でも行なっているという価値観ゲームを体験することができた(社会に出てもそうしたゲーム性のあるツールで組織力を高める企業もあることを知るきっかけになったと思う)

文系女子 3年 大学

株式会社アイティーブレインのインターンシップでは、誰かに説明する目的で話を聞くとより理解できるということを、実際に体験しながら学ぶことができました。このような体験は他のインターンシップではありませんでした。面接や、社会人になってからも役に立つことを教えていただいたと思います。