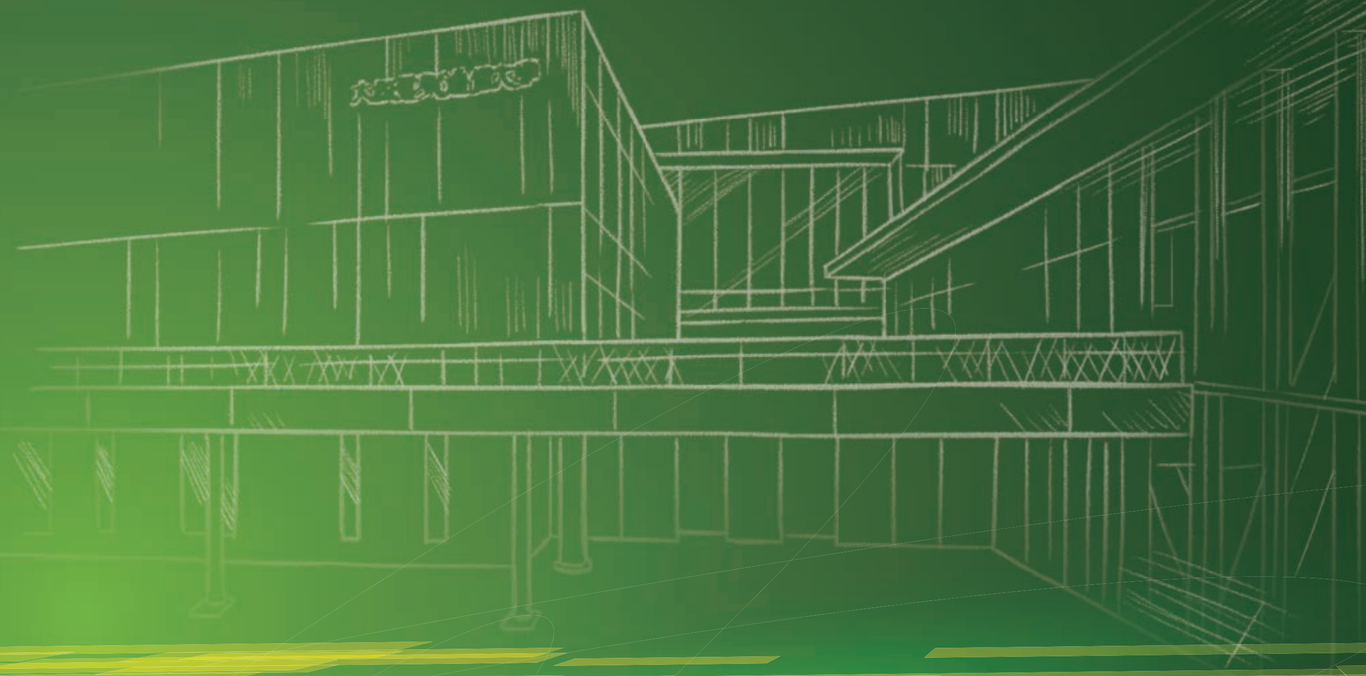
2024年度 専願制
AO入学試験
概要



つなぐ知　かなえる技

大阪電気通信大学
Osaka Electro-Communication University

AO入学試験 専願制

AO入学試験では、

本学の教育内容に強い関心を持ち

学びに対して意欲的で探究心旺盛な方を対象とし、

通常の学力試験では評価できない、

やる気や適性（センス）を

高く評価する入試制度です。

評価のポイント

- 調査書
- 課題小論文
- 課外活動実績
- 保有する資格
- 作品制作
- 面接

総合的な観点から
本学での学びを熱望する
人材を選抜

AO入学試験

募集学部	**工　学　部／情報通信工学部／建築・デザイン学部／医療健康科学部／総合情報学部**
試　験　日	**10月14日(土)**
試験会場	本学(寝屋川キャンパス)
出願期間	インターネット出願:9月22日(金)0:00～10月2日(月)20:00まで 出願書類送付期限:10月2日(月)消印有効
合否発表日	**11月1日(水)**
手続期限	1次:11月10日(金)　2次:1月17日(水)

※インターネット出願は書類送付をもって完了します。

試験内容

工学部/情報通信工学部/建築・デザイン学部/医療健康科学部/総合情報学部

- ◆ **小論文タイプ**（全学部学科/専攻対象）
- ◆ **課外活動評価タイプ**（全学部学科/専攻対象）
- ◆ **資格評価タイプ**
  （情報工学科・理学療法学科を除く9学科/4専攻が対象）
- ◆ **作品評価タイプ**
  （建築専攻、空間デザイン専攻、デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科の2学科/2専攻が対象）

受験種別と対象学科/専攻について

	電気電子工学科	電子機械工学科	機械工学科	数理科学専攻	環境化学専攻	情報工学科	通信工学科	建築専攻	空間デザイン専攻	医療科学科	理学療法学科	健康スポーツ科学科	デジタルゲーム学科	ゲーム&メディア学科	情報学科
小論文	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
課外活動評価	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
資格評価	●	●	●	●	●		●	●	●	●		●	●	●	●
作品評価								●	●				●	●	

試験内容

工学部/情報通信工学部/建築・デザイン学部/医療健康科学部/総合情報学部

◆ 小論文タイプ（全学部学科/専攻対象）

「小論文」・「面接」・「書類審査」による総合評価で判定

◆ 小論文タイプ（全学部学科/専攻対象）

学部	学科/専攻	小論文（800字）：出願時に提出（各学科/専攻独自のテーマを出題）※
工学部	電気電子工学科	電気・電子工学分野で挑戦してみたいことについて述べてください。
	電子機械工学科	機械・電気・コンピュータ・ロボットと私について述べてください。（出会いと将来の夢）
	機械工学科	身の周りにある機械や器具などで使われている面白い構造や原理、物理現象を、図を用いて説明し、興味を持った理由を述べてください。なお、新しい構造を提案しても構いません。 （図は市販A4サイズの方眼紙（グラフ用紙）を使用してください。図の枚数は制限しませんが、内容の説明は小論文本文中で行うこと。）
	数理科学専攻	「余弦定理や数列の和などの数学の定理や公式」または「宇宙や物質などの物理・化学に関連するトピック」について説明し、興味を持った理由を述べてください。
	環境化学専攻	最近気になる環境問題について述べてください。（食の安心・安全、エネルギー資源の枯渇と自然エネルギーの利用、地球温暖化、大気や水の汚染と浄化、地球環境の変化と生物、災害と防災、放射能汚染、ゴミ問題、外来種の問題など）
情報通信工学部	情報工学科	「あったらいいな」と思う新しい情報システムを1つ提案してください。
	通信工学科	自分の通信体験（インターネット、携帯電話、アマチュア無線等）と、通信工学科で学びたいこと、将来進みたい分野について述べてください。

※テーマの内容については、各学科/専攻の意向により変更することがあります。

◆ 小論文タイプ（全学部学科/専攻対象）

建築・デザイン学部	建築専攻	あなたがあって欲しいと考える「人が出会う場」について、次の3つの単語「空間、コミュニティ、建築」のいずれか（複数選択可）を使って説明してください。文中に説明図（表現方法、レイアウトは自由）を用いても構いません。
	空間デザイン専攻	
医療健康科学部	医療科学科	本学科のアドミッションポリシーを読み、次のテーマから1つ選択して小論文を作成してください。 1）臨床工学技士に関するテーマ 医療技術の進歩に伴い医療職の中で臨床工学技士の役割が益々重要になっています。臨床工学技士の仕事や役割について調べ、その魅力と将来像について述べてください。次に、臨床工学技士を志望する理由について具体的に述べてください。 2）医療機器に関するテーマ AI（人工知能）技術を応用した画像診断など、ICTを活用した医療機器または健康機器は健康寿命を延ばす重要な役割を果たします。身近にある機器・システムを1つ取り上げて、そのしくみや使われ方を調べ、医療健康機器の将来について述べてください。次に、医療機器に興味を持った理由について具体的に述べてください。 3）知能情報に関するテーマ AI（人工知能）やロボット技術を活用して人間が快適に暮らせる超スマート社会・健康社会では、いろいろな情報をセンサーにより収集して人間を支援します。人間や環境などに関する情報を計測する方法を1つ取り上げて、その原理やしくみを調べ、情報技術との融合について述べてください。次に、人間の優れた機能を学びシステムをつくる知能情報に興味を持った理由について具体的に述べてください。
	理学療法学科	80歳になったあなたとその生活について、こだわりなく自由な発想で述べてください。
	健康スポーツ科学科	ICT（情報通信技術）を用いた「健康づくり」や「スポーツ指導」の例を挙げ、その特徴、利点や問題点について説明し、あなたなりの活用方法を紹介する等、あなたの考えを述べてください。

※テーマの内容については、各学科/専攻の意向により変更することがあります。

◆ 小論文タイプ（全学部学科/専攻対象）

総合情報学部	デジタルゲーム学科	社会生活の豊かさについて論じ、それに沿った新しいゲームを1つ提案してください。
	ゲーム&メディア学科	「メタバース（Metaverse）がもたらす人と社会との関わり」について、あなたの考えを身近な視点からの論点3つで、それぞれにあなたの経験を含め、文章構成を概要・本論・結論とし、次の点に注意して論述してください。 (1)項目番号と項目名（1.概要、2.本論、3.結論）は記述しないで、それらの区分は段落とすること。 (2)数値データを使うときは、出典（名称、年など）を明記すること。 (3)特定の政党・政治団体の名称を使用しないこと。
	情報学科	「身のまわりで情報通信技術（ICT）が使われている製品やサービスを具体的に1つ挙げて、情報通信技術がどのように活用されているかを説明してください。」または、「コンピュータプログラミングの体験で、どういう目的のプログラムを作成したか、そこで工夫や苦労したことを述べてください。」

※テーマの内容については、各学科/専攻の意向により変更することがあります。

試験内容

工学部/情報通信工学部/建築・デザイン学部/医療健康科学部/総合情報学部

◆ 課外活動評価タイプ（全学部学科/専攻対象）

「課外活動実績」・「面接」・「書類審査」による総合評価で判定

◆ 課外活動評価タイプ（全学部学科/専攻対象）

	分　野	活動内容
対象課外活動実績	ものづくり注)	ものづくりに関わる大会･コンテスト等への出場経験またはそれに関わる活動
	文化･芸術注)	都道府県大会レベル以上のコンクール･コンテストなどへの出場経験またはそれに関わる活動
	スポーツ注)	都道府県大会レベル以上の試合･競技会などへの選手(競技者)、チームマネージャーなどとしての出場経験またはそれに関わる活動
	生徒会活動 ボランティア 自主活動 など	･生徒会の活動や、社会的に注目･評価を得た活動(新聞に掲載されたなど)、その他社会的な活動(ボランティアなど) ･「日本の次世代リーダー養成塾」など、高校生対象の人材育成プログラムへの参加経験 ･高校生を対象とする弁論･スピーチ、ビジネスプラン、課題学習等各種コンテストへの出場経験またはそれに関わる活動
	留学経験	1ヶ月以上の海外留学経験

注)活動分野、種目は特に限定しません。

【課外活動の例】

［ものづくり］　高校生ものづくりコンテスト、全日本ロボット相撲大会、ジャパンマイコンカーラリー、全国高校生プログラミングコンテスト、全国高等学校ロボット競技大会、ロボカップジャパンオープン、ロボカップジュニア･ジャパンオープン、技能五輪全国大会、全国製図コンクール、工高生デザインコンクール、高校生の「建築甲子園」、日本学生科学賞、自治体･大学･企業等が実施した各種コンテスト･競技大会 など

［文化･芸術］　合唱、演奏、演劇、書道、美術、芸能活動 など

試験内容

工学部/情報通信工学部/建築・デザイン学部/医療健康科学部/総合情報学部

◆ 資格評価タイプ

（情報工学科・理学療法学科を除く9学科/4専攻が対象）

「取得資格」・「面接」・「書類審査」による総合評価で判定

◆ 資格評価タイプ

（情報工学科・理学療法学科を除く9学科/4専攻が対象）

学部	学科/専攻	資格（各学科/専攻独自に指定）
工学部	電気電子工学科	電気主任技術者（3種以上）、応用情報技術者、基本情報技術者、アマチュア無線技士（1級）、実用数学技能検定[数学検定]（2級以上）、TOEIC®（500点以上）、実用英語技能検定（2級以上）
	電子機械工学科	電気主任技術者（3種以上）、機械設計技術者（3級以上）、CAD利用技術者試験（2級以上）、陸上特殊無線技士（2級以上）、海上特殊無線技士（2級以上）、実用数学技能検定[数学検定]（2級以上）、TOEIC®（500点以上）、実用英語技能検定（準2級以上）
	機械工学科	機械設計技術者（3級以上）、CAD利用技術者試験（2級以上）、電気主任技術者（3種以上）、電気工事士（1種）、実用数学技能検定[数学検定]（2級以上）、TOEIC®（500点以上）、実用英語技能検定（2級以上）
	数理科学専攻	実用数学技能検定[数学検定]（2級以上）、統計検定（3級以上）、計算技術検定（1級）、TOEIC®（500点以上）、実用英語技能検定（2級以上）、実用理科技能検定（物理または化学）（2級以上）、天文宇宙検定（2級以上）、星空宇宙天文検定（3級以上）
	環境化学専攻	環境社会検定[eco検定]、危険物取扱者（乙種以上）、公害防止管理者（区分指定なし）、実用理科技能検定（2級以上、分野指定なし）、CAD利用技術者試験（2級以上）、アソシエイト･インテリアプランナー、実用英語技能検定（準2級以上）、TOEIC®（500点以上）
情報通信工学部	通信工学科	電気主任技術者（3種以上）、応用情報技術者、基本情報技術者、電気工事士（2種以上）、アマチュア無線技士（1級）、陸上特殊無線技士（3級以上）、海上特殊無線技士（3級以上）、工事担任者（総合通信、第一級アナログ通信または第一級デジタル通信）、ITパスポート、実用数学技能検定[数学検定]（2級以上）
建築・デザイン学部	建築専攻	エクステリアプランナー（2級以上）、アソシエイト･インテリアプランナー、CAD利用技術者試験（2級以上）、建築CAD検定（2級以上）、品質管理検定（2級以上）、CGエンジニア検定（エキスパート）、ITパスポート、応用情報技術者、基本情報技術者、色彩検定（2級以上）、カラーコーディネーター検定（2級以上）、実用数学技能検定[数学検定]（準1級以上）、TOEIC®（500点以上）、実用英語技能検定（準2級以上）、TOEFL iBT®（45点以上）、IELTS（4.0以上）
	空間デザイン専攻	
医療健康科学部	医療科学科	ME技術実力検定（2種以上）、電気主任技術者（3種以上）、電気工事士（2種以上、1種は技能試験合格で可）、独立行政法人情報処理推進機構が実施する情報処理技術者試験（ITパスポート、応用情報技術者、基本情報技術者など）、情報技術検定（2級以上）、パソコン利用技術検定（2級以上）、ボイラー技士（二級以上、一級は一級ボイラー技士試験に合格で可）、福祉用具専門相談員、福祉住環境コーディネーター（3級以上）、同行援護従業者（応用課程）、機械製図検定、計算技術検定（2級以上）、危険物取扱者（甲種）、危険物取扱者（乙種4類）、TOEIC®（450点以上）
	健康スポーツ科学科	基本情報技術者、ITパスポート、情報セキュリティマネジメント試験、情報検定（J検）で実施する試験（情報活用試験（2級以上）、情報システム試験（基本スキル以上）、情報デザイン試験（初級以上））、ICTプロフィシエンシー検定（P検）（準2級以上）、情報技術検定（2級以上）、パソコン利用技術検定（2級以上）、実用英語技能検定（準2級以上）、TOEIC®（500点以上）
総合情報学部	デジタルゲーム学科 ゲーム&メディア学科	応用情報技術者、基本情報技術者、ITパスポート、情報技術検定（1級）、パソコン利用技術検定（1級）、情報処理検定（ビジネス情報部門1級）、情報処理検定（プログラミング部門1級）、CG-ARTS検定エキスパートレベル（2つ以上取得）、MIDI検定（2級以上：2級1次筆記試験に合格以上で可）、色彩検定（2級以上）、カラーコーディネーター検定（アドバンスクラスまたは2級以上）、ジュニアマイスター（ゴールド）、ジュニアマイスター（シルバー）、実用数学技能検定[数学検定]（準1級以上）、TOEIC®（500点以上）、実用英語技能検定（2級以上）
	情報学科	情報処理推進機構（IPA）が実施する情報処理技術者試験（ITパスポート、情報セキュリティマネジメント、基本情報技術者、応用情報技術者などの試験）、情報技術検定（2級以上）、情報処理検定（プログラミング部門1級）、CGエンジニア検定（エキスパート）、画像処理エンジニア検定（エキスパート）、実用数学技能検定[数学検定]（準1級以上）

※資格の内容については、各学科/専攻の意向により変更することがあります。　※実用数学技能検定は、1次試験、2次試験の両方に合格していることを条件とします。
※CAD利用技術者試験については、2次元、3次元いずれも認めます。

建築・デザイン学部/総合情報学部（デジタルゲーム学科・ゲーム&メディア学科）

◆ 作品評価タイプ

（建築専攻、空間デザイン専攻、デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科の2学科/2専攻が対象）

「作品」・「面接」・「書類審査」による総合評価で判定

【作品の評価基準】

建築専攻・空間デザイン専攻	デジタルゲーム学科・ゲーム&メディア学科
・表現力（制作者の考えを伝える力があるか） ・構成力（形と色を使って独創的な世界を作ることができているか） ・提案力（ユーザーに新たな気づきを与えられているか）	・独創性（他にない表現や内容があるか） ・技術力（表現の習熟度はどうか） ・メッセージ性（主義主張の表現があるか） ・発展性（技術や能力が伸びるかどうか）

◆ 作品評価タイプ

（建築専攻、空間デザイン専攻、デジタルゲーム学科、ゲーム＆メディア学科の2学科/2専攻が対象）

建築専攻、空間デザイン専攻

(1)平面表現(デジタル)	デジタルイラスト、ポスター、各種デザインなど、デジタルツールを使って制作された表現
(2)平面表現(アナログ)	デッサン、手書きイラスト、絵画などアナログ素材で描かれた作品
(3)立体表現	建築模型、立体構成作品、3DCG作品など立体作品を動画にまとめた作品
(4)動画表現	既存の建築や空間などを解説した動画

◆ 作品評価タイプ

（建築専攻、空間デザイン専攻、デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科の2学科/2専攻が対象）

デジタルゲーム学科

(1)イラストレーション・絵画等　平面作品	イラストレーション、3DCG、絵画、デッサン、などの平面作品で、10作品以内まで提出可とする。デジタル・アナログ（ハンドワーク）どちらでも可。 ※デジタル作品のファイル形式は（PNG、JPEG、PSD、BMP）のいずれかであること。 　また、カラープリント（A4サイズ 10枚以内）を添付すること。 ※アナログ作品は、郵送による作品送付が可能なものであること。
(2)デジタルゲーム・アプリケーション作品	Unity、Unreal Engine、プログラミング言語等を用いたデジタルゲーム・アプリケーション作品 WindowsもしくはMacで実行可能な形式のファイルを提出。 ゲームプレイ画面を収録、編集した動画（時間は10分以内で、テロップやナレーションをつけるなど、ゲーム内容や遊び方が理解できるもの）をMP4、WMV、MOVのいずれかの動画形式で添付すること。 画面をキャプチャしたカラープリント（A4サイズ 10枚以内）を添付すること。
(3)映像・動画作品	2D、3DCGアニメーション、実写映像等。 作品はQuickTime Player、Windows Media Playerで再生できること。 画面をキャプチャしたカラープリント（A4サイズ 10枚以内）を添付すること。
(4)Web・オンライン作品	Webを使用したインタラクティブ作品。 HTMLファイル、画像ファイル等、オフラインのまま閲覧できるデータを提出すること。 画面をキャプチャしたカラープリント（A4サイズ 10枚以内）を添付すること。 公開している場合はURLを記載すること。
(5)その他複合的な要素を持つ作品	立体作品やアナログゲーム等、複合的な要素をもつ作品は、上記の（1）～（4）のいずれかに該当する形式にして提出すること。

◆ 作品評価タイプ

（建築専攻、空間デザイン専攻、デジタルゲーム学科、ゲーム&メディア学科の2学科/2専攻が対象）

ゲーム&メディア学科

(1)ハンドワーク作品	鉛筆デッサン、手書きイラスト、プリントアウトし加工されたイラストなど。 郵送による作品送付が可能なものであること。
(2)デジタルコンテンツ作品	デジタル端末で表示することを想定した、イラスト、デザイン、グラフィック、マンガ、ゲームなど。 デジタル画像作品(ゲームを除く)は、AI、BMP、GIF、JPEG、PNG、PSD、TIFFのいずれかのデータ形式であること。 デジタル画像作品のカラープリント(A4サイズ 10枚以内)を添付すること。 ゲーム作品に関しては、WindowsもしくはMacで実行可能な形式ファイルであること。ゲームプレイ画面をキャプチャした動画(映像の長さは10分以内でゲーム内容および遊び方が理解できるもの)をMP4、WMV、MOVのいずれかの形式で添付すること。
(3)動画作品	2D、3DCGアニメーション、実写映像など。 作品は、QuickTime Player、Windows Media Playerで再生できるデータであること。 画面をキャプチャしたカラープリント(A4サイズ 10枚以内)を添付すること。
(4)音楽作品	楽曲、効果音など。作品は、QuickTime Player、Windows Media Playerで再生できるデータであること。
(5)ウェブ作品	ウェブブラウザを介して表示されるインターネット上のウェブコンテンツ。 コンテンツを構成するデータを提出すること。(公開している場合はURLなどを含めること) 画面をキャプチャしたカラープリント(A4サイズ 10枚以内)を添付すること。
(6)オンライン作品	Pixiv(ピクシブ)、YouTube、Vimeo、ニコニコ動画、SoundCloud、piapro(ピアプロ)、Scratch、unityroom、cluster、VirtualCast等のオンライン作品配信サービスを利用して発表している作品。 発表している作品データを提出すること。(作品が特定できるURL等を含めること) 画面をキャプチャしたカラープリント(A4サイズ 10枚以内)を添付すること。
(7)アナログゲーム作品	作品は、カードゲームやボードゲームなどアナログゲームの企画書とルールブック、カードデザインや盤面画像など。 カラープリント(A4サイズ 10枚以内)を添付すること。

※その他、複合的な要素を持つ作品の場合は入試部に問い合わせてください。

詳細は入学試験要項にてご確認ください

不安な点やわからないことがありましたら
入試課にご相談ください。
入試課スタッフが丁寧にお答えします!!

大阪電気通信大学は、全学部で情報教育を進化させ
AI・IoT時代のニーズにマッチした確かな技術力を身に付け
社会で役立つ人材を育成・輩出することを使命としています。

寝屋川キャンパス大規模リニューアル
「OECUイノベーションスクエア」2022年竣工

つなぐ知　かなえる技

大阪電気通信大学

Osaka Electro-Communication University