

つながりPLUS

- 01 [特集]
Digital Technology in Action!
社会とつながる、学びの最前線。OECUで実装中!
- 05 [卒業生インタビュー]
かなえびと
TECOPARK株式会社
代表取締役／ゲームデザイナー
三宅 俊輔さん
- 07 大学 NEWS & TOPICS
- 08 研究室オフショット
- 09 大阪電気通信大学高等学校
2学科9コース3年間の学び
- 10 高校 NEWS & TOPICS
- 11 CLUB & CIRCLE
- 13 2024年度 決算・2025年度 予算
- 14 ネット募金のお願い
ラグビー部へのご寄付御礼
一般・継続募金寄付者芳名録
ご支援への御礼
学園報アンケートのお願い
- 15 WHO'S LAB
PICK UP 研究紹介

社会とつながる、
学びの最前線。
OECUで実装中!

Digital
Technology
in Action!



つながり かなえの技

学校法人 大阪電気通信大学

Osaka Electro-Communication University



Digital Technology in Action!

大阪電気通信大学では、デジタルテクノロジーを活用した多彩なプロジェクトが進行中。ドン・キホーテ初の無人小型店舗「キャンパスドンキ」や、東映トークン研究所と連携して映像制作に取り組む「電トークンプロジェクト」など、企業とのコラボレーションを通じて、授業だけでは体験できないリアルな学びが広がっています。

社会とつながる、
学びの最前線。
OECUで実装中！

Action

01

ドン・キホーテ初の無人小型店舗が ドドンとオープン！

7月1日(火)、寝屋川キャンパスに無人小型店舗「キャンパスドンキ大阪電通本店」がグランドオープンしました。この店舗は、ドン・キホーテが展開する新業態の第1号店で、約15㎡の空間に、食品や飲料、文房具、日用品など約450点の商品をラインアップ。学生や教職員のキャンパスライフをサポートします。最大の特徴は、スタッフが常駐しない“無人店舗”であること。AIカメラと重量センサを活用した「Catch & Go®」を導入しており、商品を手に取ってそのまま退店するだけで自動的に決済が完了します。「キャンパスドンキ」は、大学と企業が連携して生み出した“未来の店舗体験”の第一歩。日本初の取り組みとして、大きな注目を集めています。



入店はLINEでスムーズに！
「キャンパスドンキ」のLINE公式アカウントを友だち登録すると、入店のQRが表示されます。QRを専用端末にかざすだけで、簡単に入店できます。



学生生活を支える3つのPoints

Point 01 忙しい学生の強い味方

朝8時から夜9時まで営業しているため、大学生協の閉店後や登校・帰宅前のちょっとした時間にも利用可能。研究や課題に励む学生たちの毎日に寄り添う、心強いサービスです。

Point 02 「取って、出る。」だけの新体験

AIカメラが動きや姿勢、手に取った商品を認識し、棚に設置された重量センサが購入商品を自動判定。レジ不要の、スムーズなウォークスルー型ショッピングが可能です。

Point 03 実証実験の場

本店舗は、省人化と学生との接点づくりを目的とした実証実験の第1号店。限られたスペースでの効率的な運営や、学生向け商品のニーズ検証にも活用されています。



夜遅くまで開いているので、研究で遅くなった時に本当に助かっています。



ほしいものを選んであとは、出るだけ！レジに並ばなくていいのがめっちゃラク。

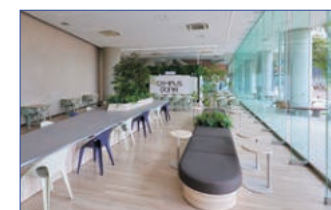


ちょっとした買い物に便利！週1ペースで利用しています。

(Column)

**エデュケーションセンター (J号館)
1階ラウンジがリニューアル！
もっと快適、もっと素敵に。**

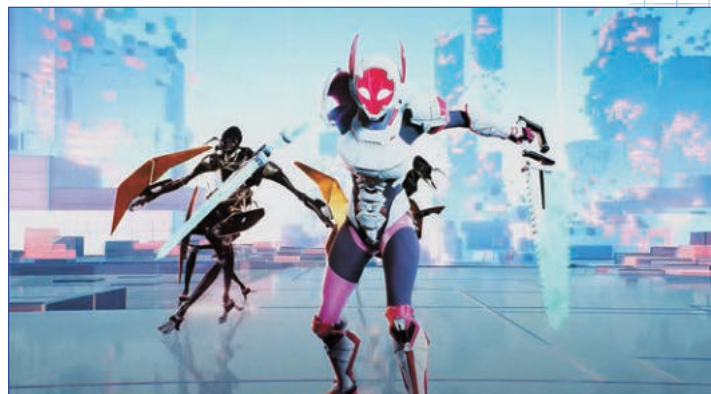
寝屋川キャンパス「エデュケーションセンター(J号館)」1階ラウンジがリニューアルしました。学生がゆっくり過ごせるようにソファなどを配置。隣にある「キャンパスドンキ」で買い物をし、くつろげるスペースになりました。



D2

東映トークン研究所とタッグを組み 大迫力の3Dアクション映像に挑戦！

東映株式会社トークン研究所と連携し、WebCMを制作。主人公の学生がバーチャルゲームの開発に挑む姿を、迫力あるアクションシーンとともに描いたWebCMです。実写パートでは学生自身が役者として出演し、CGと実写を組み合わせた演出も見どころのひとつ。スピード感と臨場感に満ちた展開で、見る人の心を惹きつける映像に仕上がっています。



完成したWebCMは
こちらからチェック！



電ch!

電ch!(でんちゃん:大阪電気通信大学チャンネル)は、プロのスタッフと学生が協力して、さまざまなデジタルコンテンツを制作する実践型プロジェクトです。



電トークンプロジェクト

ゲームエンジンやモーションキャプチャー、AIなどの最先端テクノロジーを駆使し、プロクオリティの映像表現に挑みました。制作にはトークン研究所に所属する卒業生やクリエイターとして活躍する卒業生も参加。リアルな制作現場で実践的なスキルを習得しました。



“やりたい”を叶える3つのPoints

Point 01 教員の指導のもと学生自身が キャラクターデザインを担当

主人公が変身するキャラクターのデザインを学生が担当。教員のサポートを受けながら3Dモデリングにも挑戦し、細部までこだわり抜いて仕上げました。精巧なアーマーをまとい、躍動する姿は必見。

Point 02 最先端技術と 大学の施設をフル活用

教育機関最大級の広さを誇るモーションキャプチャスタジオや音像スタジオなど、大学が誇る最新設備を最大限に活用。技術やノウハウを結集し、WebCMの制作に取り組みました。

Point 03 デジタルツールで チームの力を最大化

SlackやDiscordなどのオンラインツールを活用し、企画から制作までを効率的に進行。場所にとらわれない連携体制を構築し、スピード感と柔軟性を持った制作を実現しました。

Interview

一瞬でも感動を生み出せるなら、何度だって、つくりなおす。

音楽やデザインに夢だった私が映像の世界に惹かれたのは、あらゆる表現が詰まっていると感じたから。このプロジェクトで担当したのは、実写とCGを融合させ、まるで本当に存在しているかのようなリアリティを生み出すコンポジットという最終仕上げです。1mmのズレも見逃さず、修正を重ねました。たとえ1年以上制作に費やしたとしても、誰かの心を動かせたなら、それだけで報われる。完成したWebCMを見たとき、映像制作は感動をつくる仕事なのだと実感しました。これからは監督業にも活動の幅を広げ、心に残る一瞬を届けていきたいです。



総合情報学部 ゲーム&メディア学科※ 3年
赤松 洗征さん
(滋賀県 比叡山高校 出身)
※2026年4月よりデジタルゲーム学科 ゲーム&メディア専攻へ改組予定

D3

第3のキャンパスを メタバース上に生み出す

国内最大級のメタバースプラットフォーム「cluster」を運営するクラスター株式会社との産学連携により、新たなプロジェクトが始動。寝屋川、四條畷に続く「第3のキャンパス」として、メタバース空間に学びと交流の新拠点を構築します。学生や教職員、企業が自由に集い、学び合う、次世代型キャンパスをめざしています。



かなえびと

KANAEBITO

VOL.
04

自らの力で人生を切り拓いていける教育を大切にしてきた大阪電気通信大学。ここから広がる世界と可能性は果てしない。卒業生が気づかせてくれる、未来は自由だと。

TECOPARK株式会社
代表取締役／ゲームデザイナー

三宅 俊輔さん
MIYAKE Shunsuke

PROFILE

岡山県出身。1986年生まれ。大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科を卒業。新卒で株式会社セガに入社。ゲーム開発を13年経験後、2021年に独立しTECOPARK株式会社を設立。個人制作ゲーム『PICO PARK』が世界中で500万ダウンロードを記録している。

現実世界の人の感情や会話を観察して、ゲームの世界に落とし込む。
それが、私の開発哲学。

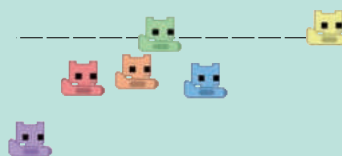
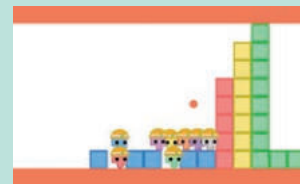
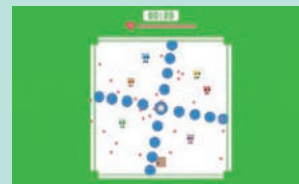
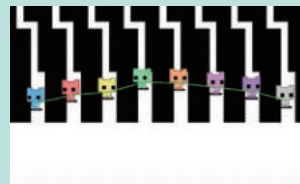
アカデミックな場で ゲームと向き合いたい

「どんな感情を引き出すのか？どんな会話を生み出すのか？ゲーム制作は、いつもその問いから始まるんです」。そう語るのは、世界累計500万ダウンロードを突破した協力型アクションパズルゲーム『PICO PARK』の開発者である三宅俊輔さん。ゲームとの出会いは、幼稚園の年

長組の頃。両親が買ってくれたスーパーファミコンをきっかけに、ゲームの世界にのめり込んだ。なかでも夢中になったのが、コナミの『実況パワフルプロ野球（パワプロ）』。ゲームショップに足繁く通い、試遊台でサクセスモードを何十時間もプレイし、一人の選手を育て上げるまで没頭したという。「きっと迷惑な客だったと思います(笑)」と当時を振り返ってくれた。そんなパワプロとの出会いは、



三宅さんが開発した協力型アクションパズルゲーム『PICO PARK(上)』『PICO PARK2(下)』



おもしろいかどうか悩んだことはない

引き出したい感情から逆算すれば

必ず、おもしろいは生み出せる

彼の人生を大きく変えた。野球そのものが好きになり、高校では軟式野球部に入部。高校時代には、すでにゲームプログラマーになるという夢を抱いていた。進学先に選んだのは大阪電気通信大学。パワプロの生みの親である故長江勝也さんが教授を務めていたこと、そしてゲームをアカデミックに追究したいという強烈な好奇心が決め手だった。入学後は1年次の頃からRubyでポーカーゲームを制作したり、ファミコン版スーパーマリオの完全再現に挑戦したりと、好きなことに好きなだけ取り組んだという。特に印象深かったのは、2年次の夏に参加したゲーム会社でのインターンシップ。自作ゲームにバグが見つかった際、「プログラムは君が書いた通りにしか動かない」という言葉をかけられたことで、現在というUnityやUnreal Engineといったゲーム開発の土台となる仕組みを、表面的でなく本質的に理解する大切さを痛感したという。3年次からは高見研究室に所属し、WiiリモコンやDSのタッチペンのような一般的ではないデバイスやコントローラーを活用したゲーム開発に挑戦。大型タッチパネルを用いた作品や、学内のモーションキャプチャスタジオで活動する同級生と制作した3Dゲームなど、多様な技術に触れながら表現の幅を広げた。そうした実績と姿勢が評価され、三宅さんは株式会社セガから就職の内定を獲得する。

自分はどこまでいけるのか
試してみたかった

セガは、業界でも異色の存在。「またセガが変なことをやっている」と噂されるような、良い意味で“いじられキャラ”的な社風が、三宅さんにとっては心地良かった。社内にはゲームエンジンをゼロから開発する人や、おもしろさを突き詰める人、マネジメントに長けた人など、実力と個性を兼ね備えたプログラマーが多数在籍。彼らの姿勢に触れ、ソースコードを読み解く日々は、まさに学びの宝庫だった。そんな刺激的な日々の中で、三宅さんの関心はオリジナルゲームの開発へと広がっていく。

30代を「人生の中でも大事な時期」と位置づけ、35歳までは会社に貢献し、そこからは自分自身の挑戦に時間を使いたいと考えるようになった。その決意のもと、開発したのが『PICO PARK』である。開発において三宅さんが最も重視したのは、感情に寄り添う設計だった。「プレイ中に“つまらない”と感じたら、それは感情がきちんと引き出せていないということ。原因を細かく分解して、引き出したい感情という原点に立ち返る。そこからまたつくりなおすんです」。その思想の根底には、ビートたけしさんの「お笑いギャップだ」という言葉がある。偉そうな人がデスクの脚に小指をぶつけて悶絶する。そんな意外性こそが、笑いを生み、感情を動かす。その発想を軸に、『PICO PARK』をはじめ数々のゲームを制作してきた。現在は、感情を起点とするこの制作スタイルを、他分野にも応用しようとしている。たとえば、三宅さんの感情を大きく揺さぶった出来事を題材にした漫画企画が進行中だ。ゲームはあくまで“手段”。おもしろいものをつくるという信念のもと、三宅さんの挑戦はこれからも続いていく。



01 AIカメラで防犯対策強化 四條畷警察と協定締結

7月23日(水)、大阪東部農業協同組合本店(大阪府大東市)に、本学が四條畷警察と共同開発した「AIカメラ」を設置しました。このAIカメラは、ATM利用時に携帯電話で通話しながら操作する行為を検知するシステムで、情報通信工学部情報工学科 岩本祐太郎准教授と、その研究室に所属する学生たちが開発に協力しました。本取り組みは、8月1日(金)に施行された「大阪府安全なまちづくり条例」(高齢者が携帯電話で通話しながらATMを操作することを禁止)に先駆けた実践的な防犯対策として、多くのメディアに取り上げられました。



03 大阪経済大学・京都文教大学と 大学間連携協定締結

6月9日(月)に大阪経済大学、7月28日(月)に京都文教大学と、それぞれ連携協定を締結しました。本協定は、文理の枠を超えた相互履修・単位互換、共同研究、学生や教職員の交流などを推進することを目的としています。これらの協定を通じて、新たな知の創造・イノベーションの実現をめざします。



その他の新着情報は
こちらから



02 2025年大阪・関西万博に 続々出展

4月から開催されている2025年大阪・関西万博に教員や学生が出展しました。5月下旬には、甲冑工房と総合情報学部ゲーム&メディア学科 ナガタ研究室が出展。甲冑工房の出展では、手づくりの甲冑を身にまとった学生がイベントに参加し、9月にも「なりきり体験」イベントに参加しました。ナガタ研究室はナガタケシ准教授が開発したWEBアプリ「STREET WRITER」を活用した体験イベントを開催。来場者と出演者による「応援メッセージカード」をAR空間に展示しました。さらに、7月には、工学部電子機械工学科 小川研究室が徳島県阿波市の国指定天然記念物「阿波の土柱」の3Dデータを活用したVRゲームを出展、8月には、アバタープロジェクトがアバターロボットを遠隔操作する未来の観光体験イベントを実施しました。万博を通じて多彩な取り組みが世界へ発信され、本学の挑戦はこれからも広がっていきます。



04 数字が証明する、 大阪電気通信大学の実力

各種ランキングで高い評価を獲得しました。日経HR「価値ある大学 就職力ランキング2025-2026」の「新・就職力ランキング」では近畿私大6位(全国57位)、同「大学の人材育成力ランキング」では近畿私大5位(全国27位)となりました。また、大学通信調べ「2025年実就職率ランキング」では関西3位(全国16位)を獲得し、5年連続で関西圏の大学TOP5入りを果たしています。さらに、リクルート「進学ブランド力調査2025」のイメージ項目別ランキング「専門分野を深く学べる」では、関西エリア2位に選ばれました。

【日経HR】
価値ある大学 就職力ランキング2025-2026
「企業人事から見た大阪電気通信大学の評価」



【大学通信】
「2025年実就職率ランキング」



【リクルート】
進学ブランド力調査2025
「イメージ項目別知名校ランキング」



研究室[オブ]ショット VOL.04

大阪電気通信大学には今日も、楽しみながら研究に打ち込む先生や学生たちの姿があります。
その活動内容とともに、研究室の普段の様子や、学生たちの素顔をお届けします。



総合情報学部 ゲーム&メディア学科※ 准教授
大学院 総合情報学研究科
デジタルアート・アニメーション学コース 准教授
ナガタ タケシ
NAGATA Takeshi

総合情報学部
ゲーム & メディア学科※
映像研究室

実世界とデジタルを融合させ、その場にいるみんなで空間と体験を共有する「リアルワールド・メタパース」をはじめ、CGや実写の垣根を越えて映像作品を企画・プロデュース。地域の観光やアートなど、多くのひととの共同制作を通して、自分たちの新たな可能性を発見していきます。



総合情報学部
ゲーム&メディア学科※
4年 伊藤 美海さん

東京ゲームショウ出展に向けて
おもしろさを追求しています!

「爪痕を残すゲームをつくりたい!」そんな思いからプロジェクトチームを立ち上げ、現在は3Dアクションゲームの制作に取り組んでいます。



総合情報学部
ゲーム&メディア学科※
4年 石田 実蘭さん

SAKISHIMA
LIGHTING ARTで入選!

After Effectsなどの映像ソフトのスキルはもちろん、作品のコンセプトをどう組み立てるかという思考のプロセスも、研究室での活動を通じて大きく成長しました。





大阪電気通信大学高等学校

高い専門性が魅力の 2学科9コース 3年間の学び

普通科

アドバンスコース

進学探究コース
2026年4月
進学総合コースから
名称変更予定

ゲーム&メディアデザインコース
2026年4月
ゲーム&メディアコースから名称変更予定

健康スポーツコース

工学科

工学特進コース
2026年4月 工学理数コースから名称変更予定

工学連携コース

ロボット開発コース
2026年4月 ロボット機械コースから名称変更予定

デジタルデザインコース
2026年4月 新コース開設予定

AI・情報活用コース
2026年4月 新コース開設予定

デジタルゲーム開発コース

入試説明会
[中学生/保護者対象]

10/18^土
12/6^土

11/15^土
11/16^日

【内容】2026年度入試説明・施設見学・入試相談
【会場】本校〈要予約〉

2026年度 入学試験 概要

詳細はこちら



学 科	普通科	工学科
募集人員	160名	160名
出願期間	(1) 出願情報登録期間 …… 12月15日(月)9:00~1月27日(火)16:00 (2) 入学検定料納付期間 …… 1月10日(土)0:00~1月27日(火)16:00 (3) 出願書類受付期間 …… (郵送) 1月20日(火)~1月27日(火)必着 (各中学校で取りまとめ)	工学特進コース 工学連携コース
出願手続き (Web出願)	(1) 出願情報登録 インターネットを利用して、出願登録情報を入力します。 顔画像をアップロードできない場合は、印刷した入学志願書への顔写真貼り付け可とします。 (2) 入学検定料納入 支払方法を選択し、入学検定料の支払いを完了します。 (3) 出願書類郵送 出願サイトにて入学志願書・受験票を印刷します。 入学志願書と個人報告書を各中学校で取りまとめ、郵送での出願を原則とします。 ※インターネット環境・プリンターがない場合は、中学校を通じてご相談ください。	
試 験 日	2月10日(火) 午前9時開始(集合 午前8時50分)	
合格発表	2月12日(木)に速達にて本人宛に郵送します。〔注〕可否についての電話での問い合わせは一切受け付けません。	

NEWS & TOPICS

HIGH SCHOOL

01 文部科学省「DXハイスクール」重点類型に採択! 大阪府私立高校で唯一

文部科学省「令和7年度 高等学校DX加速化推進事業(DXハイスクール)」において、本校が重点類型(プロフェッショナル型)に採択されました。全国で40校、大阪府下では3校が採択され、大阪府下の私立高校で採択されたのは本校のみです。「高等学校DX加速化推進事業」は、未来社会の実現をめざす変革期(Society 5.0)において、生徒が主体的に学び、社会で活躍できる力を育むことを目的に、国が推進する重要な取り組みです。本校が選ばれた「プロフェッショナル型」は、高度な専門性を育成する学科やコースを持つ学校が対象となり、その特色を活かしながら教育活動にDXを積極的に取り入れ、質の高い学びを展開することを期待されています。これまで本校では、大学との連携やICT教育の実践を通じて、生徒一人ひとりの可能性を広げる教育に取り組んできました。今回の採択を契機に、さらに学びの質を高め、生徒の未来を拓く教育を推進してまいります。

02 学校生活の魅力を凝縮 新たな学校紹介動画が完成

2026年4月からスタートする新コースや、新たな取り組み「DSP Time(Dentsu Self Produce Time)」の導入に先立ち、本校の魅力を紹介するプロモーションビデオ(PV)を制作しました。今回の動画は、クラブ活動に励む生徒たちの姿や、日々の学校生活を楽しむ様子を中心に、本校ならではの雰囲気を感じていただける内容となっています。



完成した動画はこちら



03 バレーボール部、卓球部が近畿大会出場! 卓球部は8年連続13回目

大阪府高校選手権大会(インターハイ予選)で、バレーボール部がベスト16、卓球部が6位となり、いずれも近畿大会への出場を決めました。バレーボール部の近畿大会は7月19日(土)から21日(月)に京都府で行われましたが、惜しくも1回戦敗退となりました。卓球部の近畿大会は7月12日(土)から14日(月)に奈良県で行われ、男子ダブルスの部と男子学校対抗の部の2種目に出場。男子ダブルスの部は2年ぶりの出場でしたが、接戦の末、1回戦敗退。男子学校対抗の部では、夏冬あわせて13大会連続の出場でしたが、2回戦敗退となりました。これからも生徒たちの健闘にご期待いただき、温かいご声援をよろしくお願いいたします。



04 甲子園の舞台でエール 吹奏楽部が応援演奏に参加

吹奏楽部が、第107回全国高等学校野球選手権大会に出場する東大阪大学柏原高等学校 硬式野球部の応援演奏に参加しました。8月12日(火)の第3試合に登場した東大阪大学 柏原高等学校の応援スタンドで、演奏を通して、甲子園という大舞台で戦う皆さんに熱いエールを送りました。



その他の新着情報は
こちらから



UNIVERSITY

卓球部

DATA | 部員 | 19人
| 活動日 | 授業期間：月・水・金 17:00~21:00
学休期間：月・水・金 10:00~14:00
| 場所 | 寝屋川キャンパス アクティビティホール

個々が目標を持ち 「一人ひとりが成長できる」

卓球部は「第57回会長杯争奪卓球大会」で男子シングルス3位に入賞するなど、今大きく実力を伸ばしている部活のひとつです。日々の練習では基礎を大切にしながら、各自の課題練習や試合形式を取り入れ、実戦で勝てる力を養っています。部の魅力は、先輩・後輩の垣根がなく、上下関係にとられない仲の良さ。経験者から初心者まで和気あいあいと活動し、技術面や試合に向けたアドバイスなど、学年を問わず意見交換ができます。また、ミーティングでは一人ひとりが意見を出し、互いに尊重し合える環境があります。全員で練習メニューを工夫し、自主的に行動することで、チームとしてのまとまりを強めています。今後は「関西学生リーグ2部昇格」と「強化指定クラブ入り」を目標に、部員全員でさらなる高みをめざします。



部長 高岸 祐樹さん
工学部 機械工学科 4年

「仲間とともに、高みをめざして」
切磋琢磨できる環境がここにある

中学・高校と卓球を続けてきたこともあり、大学でも引き続き卓球に打ち込みたいと思い入部しました。この部の魅力は、仲間と切磋琢磨できる環境です。学年を問わず意見を出し合えるので、互いに高め合えます。目標は「関西学生リーグ2部昇格」を実現することです。部員一人ひとりと力をあわせて、必ず達成したいと思います。



HIGH SCHOOL

女子バスケットボール部

DATA | 部員 | 4人(全員1年生)
| 活動日 | 平日：月・火・水・金 15:30~18:30 土日：15:30~18:30
| 場所 | 体育館、大阪電通大 寝屋川キャンパス・四條畷キャンパス、
守口市西部コミュニティーセンター



女子バスケットボール部、始動！ 「周りから応援されるチーム」へ一歩ずつ

今年度、新たに創部された女子バスケットボール部は、現在1年生4人で活動しています。少人数ながら日々熱心に練習に励み、新入部員の勧誘も順調です。来年度からは初の公式戦に挑戦する予定です。創部3年以内での大阪府ベスト32入りを目標に、基礎練習を大切にしながら、個々のスキル向上とチームとしての総合力アップに力を注いでいます。指導を担当する赤松千紘先生は、国体選手として活躍し、Bリーグのアンダーカテゴリーでの指導実績を持つ実力派。顧問の唐原太先生は「技術面だけでなく、人間形成も重視し、感謝の気持ちを忘れずに何事も積極的に行動できる大人に育ってほしい」と話します。ここから大阪電通高校女子バスケットボール部の新たな歴史が始まります。



部長 高橋 愛佳さん
普通科 進学総合コース 1年

モットーは
「楽しんでバスケットボールをすること！」

私たち女子バスケットボール部は、まだ立ち上がったばかりの新しいチームです。メンバー4人は同じクラスで、仲の良さが自慢。毎日の練習は笑顔が絶えず、楽しく取り組んでいます。現在は部員が少なく公式戦には出場できませんが、個々のスキルアップをめざしてコツコツ練習中です。これから部員を増やし、公式戦で活躍できるチームに成長することが目標です。初代メンバーの私たちがロールモデルとなり、女子バスケットボール部をさらに大きく、魅力的なチームにしていきます。



2024年度 決算

事業活動収支計算書

事業活動収支計算書は、当該年度の事業活動収入と事業活動支出の内容を示し、事業活動収支の均衡状態を把握して学園の経営状態を見る重要な計算書です。概要は、次の通りです。

当年度の事業活動収入の合計は、112億2,824万円で前年度より1億4,152万円の減額となりました。次に事業活動支出の合計は、98億965万円で前年度より4億3,909万円の減額となりました。

結果として、2024年度の基本金組入前当年度収支差額は14億1,859万円の収入超過となり、基本金組入額合計3億8,193万円を控除した当年度収支差額は10億3,666万円の収入超過となりました。

2024年度事業活動収支計算書

単位:千円		
科 目		決算額
教育活動 収支	事業活動 収入の部	学生生徒等納付金 8,796,291
		手数料 120,123
		寄付金 21,163
		経常費等補助金 1,834,621
		付随事業収入 55,065
		雑収入 258,862
	教育活動収入 計 11,086,126	
	事業活動 支出の部	人件費 5,229,988
		教育研究経費 3,559,888
		管理経費 957,168
		徴収不能額等 0
教育活動外 収支	教育活動支出 計 9,747,045	
	教育活動収支差額 1,339,081	
	事業活動 収入の部	受取利息・配当金 107,776
		その他の教育活動外収入 0
		教育活動外収入 計 107,776
	事業活動 支出の部	借入金等利息 25,472
		その他の教育活動外支出 0
		教育活動外支出 計 25,472
	教育活動外収支差額 82,304	
	経常収支差額 1,421,385	
特別収支	事業活動 収入の部	資産売却差額 120
		その他の特別収入 34,221
		特別収入 計 34,341
	事業活動 支出の部	資産処分差額 37,132
		その他の特別支出 0
		特別支出 計 37,132
	特別収支差額 △ 2,791	
基本金組入前当年度収支差額		1,418,593
基本金組入額 合計		△ 381,932
当年度収支差額		1,036,661

[参 考]

単位:千円		
事業活動収入 計	11,228,244	
事業活動支出 計	9,809,650	

2025年度 予算

2025年度の資金収支予算書と事業活動収支予算書は次の通りです。

資金収支予算書

2025年度の資金収入の合計(収入の部合計ー前年度繰越支払資金)は123億5,804万円、一方資金支出の合計(支出の部合計ー翌年度繰越支払資金)は131億7,343万円で、8億1,539万円の支出超過となります。

当年度は、新学部・学科設置関連費や学園の中長期施設設備計画である「キャンパスグランドデザイン」関連工事費の支出などを計上しており、翌年度への繰越金は、145億4,074万円の見込みです。

事業活動収支予算書

経常収支のうち、教育活動における収支差額は6億5,778万円の収入超過、教育活動外における収支差額は4,773万円の収入超過、双方をあわせた経常収支差額が7億551万円の収入超過となります。また、特別収支差額は1,468万円の支出超過となり、当年度の予備費として4,500万円計上したことにより、基本金組入前当年度収支差額は6億4,583万円の収入超過となります。結果として、基本金組入額7億9,262万円を控除した当年度収支差額は1億4,679万円の支出超過となる見込みです。

2025年度資金収支予算書

単位:千円		
科 目		予算額
収入の部	学生生徒等納付金収入	8,635,582
		手数料収入 102,078
		寄付金収入 20,730
		補助金収入 1,761,713
		資産売却収入 0
		付随事業・収益事業収入 44,580
	受取利息・配当金収入 70,000	
	雑収入 121,543	
	借入金等収入 0	
	その他の収入 1,617,702	
支出の部	資金収入調整勘定 △ 1,137,175	
	前年度繰越支払資金 15,356,133	
	収入の部 合計 27,714,178	
	支出の部 単位:千円	
	科 目 予算額	
	人件費支出 5,141,501	
	教育研究経費支出 2,910,558	
	管理経費支出 919,469	
	借入金等利息支出 22,267	
	借入金等返済支出 316,640	
特別収支	施設関係支出 240,600	
	設備関係支出 288,119	
	資産運用支出 3,000,100	
	その他の支出 1,166,260	
	予備費 45,000	
	資金支出調整勘定 △ 877,083	
	翌年度繰越支払資金 14,540,743	
	支出の部 合計 27,714,178	
	特別収支差額 △ 14,689	
	予備費 45,000	
基本金組入前当年度収支差額		645,830
基本金組入額 合計		△ 792,622
当年度収支差額		△ 146,791



詳細な決算報告、事業報告の内容につきましては、当学校法人ホームページ
(<https://www.osakac.ac.jp/corp/>)内の学園情報に掲載しております。

Yahoo!ネット募金を始めました!

サイバスロン2024電動車いすで世界3位になった「RPwheel Project-TeamOECU&R-Techs」(チームリーダー:工学部電子機械工学科 鄭聖薫教授)がサイバスロン2028電動車いすレースに向けて、Yahoo!ネット募金を開始しました。PayPayは1円から、クレジットカードは100円から、Vポイントは1ポイントからご寄付いただくことができます。

皆さまからの募金によるご支援をよろしくお願いいたします。



©2024 ETH Zurich / Cybathlon / Alessandro Della Bella

募金は
こちらから



大阪電気通信大学高等学校ラグビー部へのご寄付

株式会社クリーンコーポレーションさまより、正課外活動充実資金募金として大阪電気通信大学高等学校ラグビー部にご寄付いただきました。

いただいた寄付金は、2025年8月2日から6日に行われた長野県遠征のバス代として活用させていただきました。

一般・継続募金寄付者芳名録 (敬称略・五十音順)

一般・継続募金は、皆さまからの温かいご支援を受け、2025年4月1日から2025年8月31日までの寄付件数は311件、寄付総額は1,293,504円となりました。

皆さまの温かいご理解とご協力に感謝し、厚く御礼を申し上げます。

一般・継続募金へご寄付いただいた皆さまへ感謝の意を込め、ご芳名を掲載させていただきます。ご芳名は、2025年4月1日から2025年8月31日までにご寄付をいただきました方(個人・団体)を掲載しました。

ご支援、誠にありがとうございました。

個人

石川 暁博	茨木 陽光	岩村 真吾	上垣 公明	植田 一正
魚谷 安久	海老原 聡	王 少鋒	大場 実早美	大平 富義
岡島 奈央子	上川 直紀	北尾 聡子	北田 由博	兒玉 隆洋
塩田 邦成	末弘 剛	田中 孝徳	辻 聖晃	寺西 正光
都倉 信樹	中村 文俊	西野 大樹	二宮 由加里	早野 秀樹
不破 信勝	松浦 秀治	松原 健太郎	松本 光晴	タ永 智子

団体

株式会社クリーンコーポレーション
株式会社リモデルハウス

- ・ご芳名は、五十音順に記載いたしました。
- ・お名前の公表を希望されない方につきましては掲載しておりません。
- ・お気づきの点がございましたら、恐れ入りますが、問い合わせ先までご連絡いただきますようお願いいたします。

寄付金に関するお問い合わせ先

法人事務局 総務部 校友課

Tel 072-824-1131(代) E-mail bokin@osakac.ac.jp

あなたの声で
学園報がもっとよくなる



学園報「つなぐPLUS」VOL.349 アンケートのお願い

皆さまの声を誌面に反映すべく、学園報のアンケートを行っております。数分程度でご回答いただけるアンケートになっておりますので、ご協力いただきますようお願い申し上げます。

【回答期限】 2025年11月30日(日)

【回答先】 <https://forms.gle/Gi7WVLY7x46VetXv9>





影島 賢巳 | KAGESHIMA Masami

所属部署 工学部 基礎理工学科 数理科学専攻 教授
大学院 工学研究科 先端理工学コース 教授

研究テーマ ナノメータースケール物性／生体・ソフトマター物理／
走査プローブ顕微鏡等の機器開発

学位など 博士(工学) 東京大学

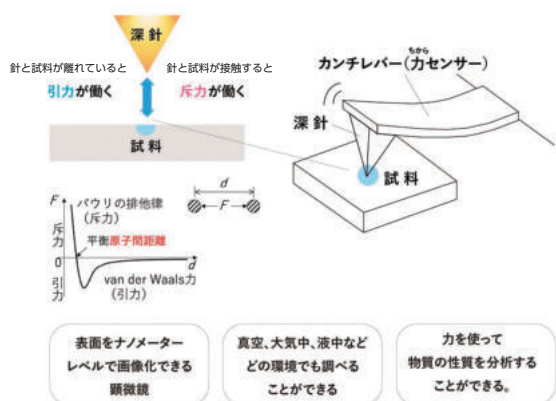
影島教授の PRIVATE LIFE

かつてはトロンボーン奏者でしたが、現在は聴く専門で、好きな作曲家はブラームス。クラシックとジャズの隠れた名盤を求め、レコードのコレクションは増える一方です。また、南北アメリカ、イタリア、日本などの文学も好んで読みます。

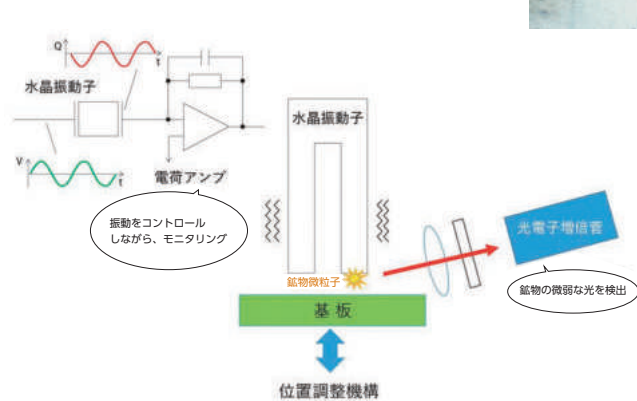
ナノサイズの世界でモノを観察、水の性質や摩擦発光の謎を探る。

タンパク質や細胞の大きさは1mmの1000分の1の1 μ m(マイクロメートル)。さらにその1000分の1が1nm(ナノメートル)で、原子の大きさは0.1nm。影島研究室では、この極小スケールの世界でモノを計測する技術を使って、物性やモノが起こす現象のメカニズムを探っています。

原子間力顕微鏡 (AFM)



発光の微視的メカニズムへの考察

原子間力顕微鏡で水分子にアプローチ！
ナノ空間の水には弾性がある？

私たちの体を構成するタンパク質は、水の分子と相互作用して機能しています。タンパク質の表面と接しているのは、数層分の水分子。影島教授は「液体を分子レベルの狭い空間に閉じこめると水分子は自由に動けなくなるため、液体でありながら固体的な特質も持つのではないか？」という複数の報告に基づき、この性質を実証するため、原子間力顕微鏡(AFM)を用いて粘弾性を計測。実験の結果、水分子から通常の室温の水とは異なる特性を発見。計測では、水分子の層が薄くなるにつれ、粘性も弾性も高まることや、その変化が階段状であることから、水分子には「粒としての性質がある」ことも推察されました。この手法を応用して、流体の非線形性や相転移に伴う臨界現象を探る方向へと研究を発展させています。

「トライボルミネッセンス」の謎に挑戦

石英などの鉱物を擦り合わせると光を発する現象「トライボルミネッセンス」これは原子レベルの現象で、摩擦で物質の化学結合が切れる際、光として放出される現象だと考えられています。鉱石が発光することで、不純物原子が重要な役割を果たしているという説があります。影島教授はこの仕組みを詳しく調べるため、接触面積や摩擦範囲を極限まで小さく、ナノメータースケールの摩擦を起こし、可視光での発光をとらえる装置を試作中です。光をとらえることができれば、往復の摩擦イメージング、発光する場所の空間的な分布などのデータが収集でき、地震予知のヒントなどの大きな手がかりとなりそうです。

THE
POTENTIAL

この研究から広がる
こんな未来

生命現象の解明から地震予知まで。極小の世界がヒントを握る!?

影島研究室では関西医科大学と共同で、細胞核の病理変位を力学的に計測するための研究に取り組んでいます。これも、水分子の世界、極小の世界です。また「トライボルミネッセンス」の発光検出技術が発展すれば、地震を引き起こす地中の断層摩擦を摩擦発光現象から捕捉し、地震予知ができるようになるかもしれません。極小の世界は、生命現象の解明から地震予知まで、問題解決へのヒントが詰まった世界なのです。