●入試名称
大　学
★問合先等

学部−学科〈専攻・コース〉	募集人員	出願資格				選考方法	2023年度入試日程						備考	2022年度入試結果		
		専願区分出願時の	現浪区分	成績基準	活動実績取得資格	特定条件・その他	書類・学科(配点・時間)・小論文(字数・時間)・面接(実施形態)・その他	エントリー期間	事前体験授業面接	出願期間	試験日	合格発表	入学手続締切日	合否判定評価法（調査書重視項目），新設，その他	出願者数(エントリー数)	合格者数	競争率
＜AO入試＞														調査書（①，補正せず）			
工−電気電子工	11	専	浪	×	×	**小論文タイプ**＝特になし	書類審査・提出小論文・面接（建築学科・理学療法学科＝グループ）							(注)募集人員はプログラミングAO入試との合計	9	8	1.1
−電子機械工	11														9	9	1.0
−機械工	12													(注)面接→小論文，課外活動実績，取得資格，提出作品または表現描写の内容について，また学科に対する熱意と勉学してきたこと，分野に応じた学力・知識・能力等をみる	21	17	1.2
−基礎理工	8	専	浪	3.0	○	**課外活動評価タイプ**＝本学が指定する課外活動のいずれか1つに該当する方（ものづくり，文化・芸術，スポーツ，生徒会・ボランティア・自主活動，留学経験など）	書類審査・面接（建築学科・理学療法学科＝グループ）								5	5	1.0
−環境科学	12														10	10	1.0
−建築	11														18	15	1.2
情報通信工−情報工	22														30	14	2.1
−通信工	11														11	3	3.7
医療健康科学−医療科学	20														16	16	1.0
−理学療法	10													(注)工学部建築学科の作品評価タイプは，出願時の作品提出に加え，試験当日に制作物・作品集等を持参することが望ましい	25	14	1.8
−健康スポーツ科学	18														27	15	1.8
総合情報																	
−デジタルゲーム	20					**資格評価タイプ**＝各学科が指定する資格を取得している方	書類審査・面接（建築学科＝グループ）								54	15	3.6
−ゲーム&メディア	17					(注)情報工学科・理学療法学科・健康スポーツ科学科＝実施しない									39	17	2.3
−情報	14	専	浪	×	○										23	18	1.3
		専	浪	×	×	**作品評価タイプ**＝特になし (注)建築学科・デジタルゲーム学科・ゲーム&メディア学科のみ実施	書類審査・提出作品・面接	−	−	9.23〜10.3	10.15	11.1	11.11				
		専	浪	×	×	**デザイン表現タイプ**＝事前に本学Webサイトで公開する「表現描写の実例」を必ず視聴すること (注)建築学科のみ実施	書類審査・実技（表現描写＜説明20分・実技40分＞）・面接										
＜プログラミングAO入試＞														調査書（①，補正せず）			
工−電子機械工	(−)	専	浪	×	×	特になし	書類審査・実技（プログラミング＜C言語系＞，90分）・面接 (注)実技→適性検査の説明および動作確認・30分，適性検査・60分							(注)自らのプログラミング能力を証明できるプログラムの文面（ソースコード）を出力し，持参することが望ましい	0	−	−
情報通信工−情報工	(−)														8	4	2.0
−通信工	(−)														0	−	−
総合情報																	
−デジタルゲーム	(−)														9	5	1.8
−情報	(−)														2	2	1.0

●AO入試
●プログラミングAO入試

大阪電気通信大学

★入試部入試課
℡(072)813-7374
〒572-8530　大阪府寝屋川市初町18-8