●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	2022年度入試日程						備考	2021年度入試結果		
		専願区分出願時の	現浪区分	成績基準	活動実績資格取得	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	体験授業事前面接	出願期間	試験日	合格発表	締切日入学手続	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＞						**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）							調査書（①，補正せず） (注)募集人員はプログラミングAO入試との合計 (注)面接→提出小論文，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 (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			
工－電気電子工	11	専	浪	×	×										11	11	1.0
－電子機械工	11														12	12	1.0
－機械工	12														11	9	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）								3	3	1.0
－環境科学	12														5	5	1.0
－建築	11														18	17	1.1
情報通信工－情報工	22														37	8	4.6
－通信工	11														8	2	4.0
医療健康科学-医療科学	18														15	15	1.0
-理学療法	9														19	14	1.4
-健康スポーツ科学	16														19	16	1.2
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 (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	書類審査・面接（建築学科＝グループ）								48	12	4.0
－ゲーム＆メディア	17														22	9	2.4
－情報	14	専	浪	×	○			－	－	9.24 ～ 10.4	10.16	10.23	10.29		33	18	1.8
		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										
		専	浪	×	×	**デザイン表現タイプ**＝事前に本学HPで公開する「デザイン表現講座」を受講した方 (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								（新規実施）		
＜プログラミングAO入試＞						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							調査書（①，補正せず） (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を持参することが望ましい			
工－電子機械工	(－)	専	浪	×	×			－	－	9.24 ～ 10.4	10.16	10.23	10.29		1	1	1.0
情報通信工－情報工	(－)														2	2	1.0
－通信工	(－)														0	－	－
総合情報																	
－デジタルゲーム	(－)														20	10	2.0
－情報	(－)														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
出願：ネット