

つなぐ知 PLUS

- 01 [特集]
寝屋川キャンパスリニューアルが遂に完了!
寝屋川キャンパス広場 OPEN
- 02
- 03 参加者たちのリアルな声から読み解く
広場コンペのプロセス&舞台裏
- 04
- 05 大学NEWS & TOPICS
- 06 FOCUS ON! LAB
- 07 大阪電気通信大学高等学校
ゲーム&メディアコース 始動
- 08
- 09 高校入試説明会/
2024年度入学試験概要
- 10 高校NEWS & TOPICS
- 11 CLUB & CIRCLE
- 12
- 13 2022年度 決算・
2023年度 予算
- 14 寄贈・寄付者芳名録・
ご支援への御礼
研究室紹介サイトWHO'S LAB
- 15 「ヒト・コト」コラム



寝屋川キャンパス

広場

OPEN

つなぐ知 かなえる技



学校法人 大阪電気通信大学

Osaka Electro-Communication University

寝屋川キャンパスリニューアルが
遂に完了!

寝屋川キャンパス

広場

OPEN

2023年8月、寝屋川キャンパスに新しく「OECU広場 West」が誕生。この広場は、大阪電気通信大学の学生を対象としたコンペティションの最優秀作品をもとにデザインされました。およそ5年にわたる寝屋川キャンパスのリニューアル工事も、これをもって完成となります。今号の特集では、広場に込められた思いや完成までのストーリーをお届けします。

MESSAGE



学長 塩田 邦成

人が集い、多様な可能性が 拓けていく場所へ

2018年秋より続いたリニューアル工事も関係者各位の多大なるご協力を賜り、広場の完成をもって完了となりました。目の前に広がる円形の広場は開放的な印象です。開けた空間に、学生のこれからの展望が明るく拓けるような可能性を感じます。芝生はまだ養生中で立ち入ることはできませんが、実際に踏み入れる日が楽しみです。また地上から離れた渡り廊下からの眺めも良く快適です。

この広場のデザインはコンペ形式で学生の企画提案を受けて決定したもので、学生自身が使いやすいようになったと思います。この広場において学生・教職員が相集い、多様な視点で交わる憩いの場所として、また大学祭などの自主活動の場として、有意義に活用してもらえればと考えています。



COMMENT

寝屋川キャンパス広場 完成記念コメント

【広場コンペ 最優秀賞チーム代表】
大学院 工学研究科 工学専攻
建築学コース 2年

武田 剛さん

「承前啓後」学生の活動の場であった既存の円形芝生広場や中庭ステージを継承した、求心性を持つ円形芝生ステージを主体とした広場を提案しました。大学の伝統が時代とともに移り変わりながらも引き継がれることを想い、「まっさらのキャンパス(広場)」に大阪電気通信大学らしさを描いていただけることを願います。

PICK UP SPOT

学生たちがつなぐ過去と未来



円形広場

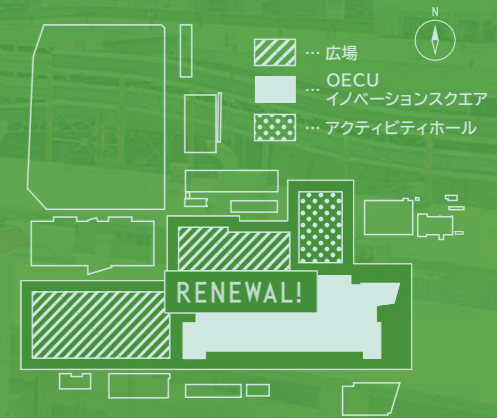
バスケットゴール

学生たちが考えた広場のコンセプトは、「過去のをを活かし未来へつなぐこと」。学園祭のステージとしても親しまれてきた円形広場をよみがえらせ、にぎわいを継承するとともに、バスケットゴールも受け継がれています。

NEYAGAWA CAMPUS RENEWAL HISTORY

- 2016 ○ 寝屋川キャンパス 大規模リニューアル計画開始
- 2018 ○ 第1期 OECUイノベーションスクエア西側 着工
- 2020 ○ 第1期 OECUイノベーションスクエア西側 竣工
第2期 OECUイノベーションスクエア東側 着工
- 2022 ○ 第2期 OECUイノベーションスクエア東側 竣工
- 2023 ○ OECU広場 West / North 竣工
寝屋川キャンパス
リニューアル完了! **NOW**

NEYAGAWA CAMPUS MAP



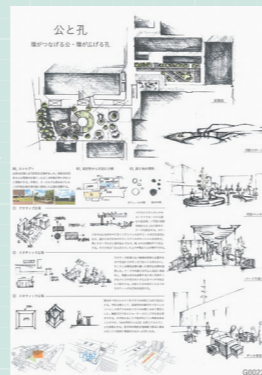
学園80周年記念事業として、新しく寝屋川キャンパスに設置する広場に関する案を学生から募集し、2021年から2022年にかけてコンペを開催しました。受賞チームの声をもとに、そのプロセスと舞台裏をご紹介します。

ZERO 寝屋川キャンパス 広場コンペティション

—なぜ広場コンペは始まったのか?—

学生たちの広場を、学生を起点につくる
学生たちに、大学のこれからの姿を自分ごととして捉え、興味や愛着を育んでもらうとともに、多くの人に向けて自分の考えを伝える機会や、企業とのモノづくりを体験する機会を提供したいという思いから、コンペの開催に至りました。

1次審査は、手書きの製図でアイデアを形に。卒業設計展の初日と提出が重なるというハードな日程も、「大学に残せるものをつくりたい」という思いでやり遂げました。



普段建築を学んでいない人も、模型ができあがると集まってきてザワザワしていました。



最優秀賞 受賞チーム



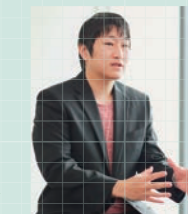
大学院 工学研究科
工学専攻 建築学コース 2年
高橋 侑里さん(写真左)
武田 剛さん(写真中央)
松本 康平さん(写真右)

学内外を問わず、さまざまなコンペで受賞経験を持つ3人。現在は、大学院工学研究科 工学専攻 建築学コースに在籍し、それぞれが理想の設計者をめざして、日々挑戦を重ねています。

竹中工務店の方とのワークショップでは、たった1本の線が、そこを行き交う人の動きも視線も、建築コストまでも大きく変えてしまうことを学びました。



どのチームよりも大きな模型と、どこもつくっていない動画。「つくり込み過ぎたかな?」というくらい、とことん準備してプレゼンに臨みました。



PROCESS 04 最終結果発表 & ワークショップ

2022年3月18日~



最優秀賞作品に選出されたチームは、建築学科の教員やコンペに参加した学生、設計・施工担当の竹中工務店とともに、具体的な実施案を検討するワークショップを行い、提案を形にしていきました。

PROCESS 01 オリエンテーション

2021年10月18日



卒業設計展の代表も務める慌ただしい日々の中、ひとりでは難しいけど絶対に参加したいと考え、他の2人に声をかけました。

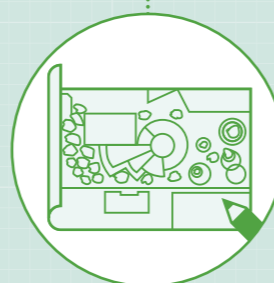


総応募数
31組

大学の学部生・大学院生を対象として、広場コンペの募集がスタート。特設Webページも公開され、コンペの主旨や評価ポイント、提案の要件などが開示されました。

PROCESS 02 1次審査

2022年2月9日



1次審査
通過者
8組

学生から自由な提案を募り、「広場のコンセプト」を重視した審査を行いました。書類による1次審査を8組の案が通過しました。



PROCESS 03 2次審査

2022年3月9日



審査委員へのプレゼンテーションや質疑応答を行い、受賞者を選定。紙の図案に加えて、模型をつくってプレゼンに臨むチームも見られました。

STUDENT VOICE

大学院 工学研究科 工学専攻
建築学コース 2年
松本 康平さん



切磋琢磨できる2人の存在が チャレンジの原動力に

今回チームを組んだ武田さんと高橋さんは、学内外のコンペの常連。僕自身も寝屋川キャンパスリニューアルに向けたプロジェクトの学生代表を務めていたのですがコロナ禍で中止になってしまい、切磋琢磨できる2人の存在が、「もう一度チャレンジしてみよう」と思えるきっかけをくれました。

STUDENT VOICE

大学院 工学研究科 工学専攻
建築学コース 2年
高橋 侑里さん



意見の違いが、お互いの学びになり より良い提案につながった

チームでモノをつくる難しさも、おもしろさも体験できました。デザインを重視する武田さんと、機能や効率を重視する松本さん、自分はその真ん中くらいにいてバランスを大切にしているタイプ。意見がぶつかり合うこともありましたが、そのたびに気づきや学びがあり、アイデアが磨かれていきました。

STUDENT VOICE

大学院 工学研究科 工学専攻
建築学コース 2年
武田 剛さん



どう「伝える」のかを大事にして 模型も資料も動画も、つくり込んだ

広場のコンセプトや図案はもちろん、その提案内容をどう「伝える」のか、ということに力を注ぎました。1次審査は紙の資料でしたが、それでは建築の知識を持つ人にしか伝わらない。プレゼンに向けて「できることは全部やろう」と、模型やパワーポイント資料に加えて動画もつくり込みました。

PROFESSIONAL VOICE

プロは学生の提案を
どう形にした?

株式会社 竹中工務店
東京本店 設計部 第3部門第2グループ長
宮本 聡子さん

円形広場の案を活かし、新たな賑わいのシンボルへ
学生の思いが詰まった案をベースにして、J号館の食堂・ラウンジ・エントランスとの一体性、渡り廊下やデッキからの視線、インベーションスクエアからの動線や視線、南側運動施設との連携など、周辺の景観や機能の要素を加えて実施設計を行いました。コンペ案から引き継いだ円形広場は、キャンパスの「公の孔」として、すり鉢状の形が自然に人を引き込み、新たなにぎわいのシンボルとなりました。

01 「テクノフェアinねやがわ」を開催しました

8月6日(日)、寝屋川キャンパスOECUイノベーションスクエアにて「わくわく科学体験!テクノフェアinねやがわ」を開催しました。このイベントは小中学生を対象に遊びを通して科学技術をわかりやすく紹介するもので、今年は、人工知能(AI)や最新のICTなどを使って、ゲーム感覚で科学の世界を体験できる約20のプログラムを用意。当日は240組の地域にお住まいの方々が親子で参加しました。VRやデジタルゲーム体験、医療機器を使ったお仕事体験などのブースが並び、多くの参加者でにぎわいました。



03 産学連携プロジェクト 子どものパソコン学習用キーボード開発

エレコム株式会社との産学連携プロジェクトとして「KEY PALETTE(キーパレット)」を、本学 兼宗副学長、メディアコミュニケーションセンター 長瀬前特任准教授、人間科学教育研究センター 大村特任講師ら監修チームのもと開発。「KEY PALETTE」は正しいキー入力が楽しく覚えられる、パソコン学習用キーボードです。操作を理解しやすい印字や押し間違いにくいキーの形など、はじめてキーボードに触れる子どもたちが進んで学習したくなるような工夫を凝らした製品で、「第17回 キッズデザイン賞」を受賞しました。



02 アメリカで行われた「Robo Games 2023」で電子機械工学科の学生が入賞

4月6日(木)からの4日間、アメリカ カリフォルニア州で行われた「Robo Games 2023」で、工学部 電子機械工学科4年生の島田紘也さんが、ヒューマノイド部門 二足カンフー-Medium Waitで優勝、Light Waitで3位に入賞しました。さらに、日本チームとして参加した二足サッカーでは2位に入賞しました。Robo Gamesは、世界最大のオープンロボット競技会で、今回は世界16か国から178チームが参加。大会への出場にあたり、本学卒業生で理事の観野福太郎氏の寄付により設立された、「グローバルフロンティア奨励金」から奨励金が交付されました。この奨励金は、国際交流を通じてさまざまな知識や経験などを修得したい希望者への経済的支援を目的に交付されています。



04 トップセミナーを開催しました

7月24日(月)、8月28日(月)、寝屋川キャンパスコンベンションホールにて、経営人材の育成を目的に、職員に向けて「トップセミナー」を開催しました。講師は、大学・企業での豊富なマネジメント経験を有する大石理事長が自ら務め、ビジネス戦略やマーケティング手法、経営分析について、実体験を織り交ぜながら、講義を行いました。



その他新着情報は
こちらから



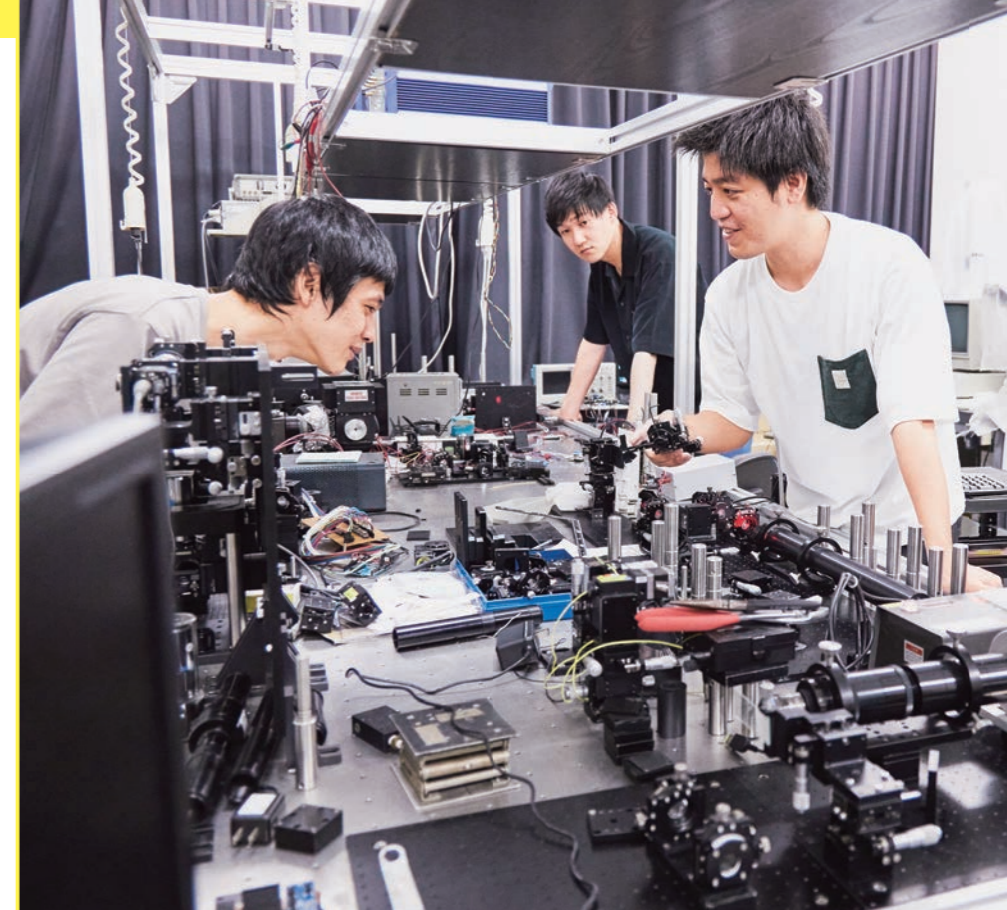
FOCUS ON! LAB

Vol.05



日坂研究室

医療健康科学部 医療科学科
医用光学研究室



光計測技術を駆使して、体の中を診る・治す



日坂研究室では「光計測技術」と「医療」を融合した新しい医療機器や治療機器の研究を進めています。光や赤外線の高い空間分解能を活かして、これまでにない原理をもとに体の中を診る・治す技術を開発しています。たとえば、周りの気温によって左右されることなく人の体温を非接触かつ高速に測れる「深部温度計測法」の開発や、細い血管の内部でもより正確でよりスムーズな観察や治療を行える「血管内視鏡」の開発。学生たちはこうした開発に携わることで、光や赤外線の知識だけでなくプログラミングや回路など幅広い応用力を身につけています。

試験対策アプリで、教育支援・社会貢献も

光や赤外線を使った計測は多岐にわたるため、学生たちはそれぞれ個別の専門テーマを任せられ、自らの裁量で研究を進めています。さらに、日坂教授が代表を務める大学発ベンチャー企業「株式会社セリウム」では、臨床工学技士を取得した卒業生やこれから資格取得をめざす学生が中心となり、試験対策アプリ「LinCo」・「MeTwo」を開発。教育支援を通じた社会貢献にも努めています。



日坂 真樹 教授
HISAKA Masaki

医療健康科学部 医療科学科 教授
大学院 医療福祉工学研究科
医療福祉工学専攻 教授

[専門分野]
医用光学、応用光学、光計測制御
[研究テーマ]
光や赤外線を利用した生体内部の高空間分解能観察



日坂研究室が
開発した
試験対策アプリ

[LinCo]



[MeTwo]





OSAKA ELECTRO-COMMUNICATION UNIVERSITY HIGH SCHOOL GAME & MEDIA COURSE

2024年4月 メディア情報コースから名称変更予定

NEW

大阪電気通信大学高等学校 普通科 ゲーム&メディアコース

普通科に通いながら
ゲームもメディアも学ぶ

大阪電気通信大学高等学校から新たなコースが始動します。全国的にも珍しく、普通科でありながらメディアとゲームを学ぶ本コース。大阪電気通信大学総合情報学部ゲーム&メディア学科への進学はもとより、多様な進路が期待されます。

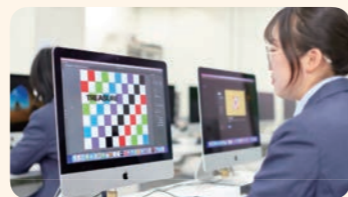


コースの特徴



01 メディア創作体験活動

画像処理やCG、Sound、Webなど、メディア創作にかかわる基礎知識と技能を修得します。指導にあたるのは、大阪電気通信大学の教授陣です。



02 メディア情報研究

2年間で学んだ基礎を活かして、3年次には独自の作品制作に取り組みます。優れた作品は大阪電気通信大学の学生とともに、日本最大級のインディーゲームの祭典「BitSummit」へ出展します。



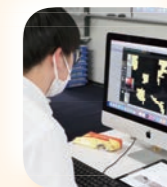
MESSAGE



校長 福島 淳行

ゲームとメディアの分野を学べるコースが始動
幅広い選択肢を届けていきたい

「メディア情報コース」から「ゲーム&メディアコース」への変更によって、ゲームとメディアの分野を学べるコースが始動します。大学の総合情報学部 ゲーム&メディア学科との連携のもと、画像編集や音づくりなど、実践的に学ぶことが本コースの魅力です。中学生のみなさんに本校の幅広い選択肢を届けていけたらと考えています。

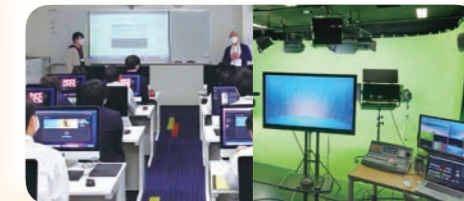


高大連携で本物に触れる

高大連携校 大阪電気通信大学(主に総合情報学部 ゲーム&メディア学科)

高校在学中から、制作や表現のスキルを磨く

大阪電気通信大学 総合情報学部 ゲーム&メディア学科と高大連携をはかり、大学の教授陣を交えた連携授業を行います。iMovie、FlipaClipを使った映像制作や、iPadによる楽曲制作など、さまざまな分野の表現に活かせるスキルを磨きます。



Webサイトリニューアル

よりわかりやすく、
より細やかな情報発信を

高校のWebサイトをリニューアルしました。高校の特色や必要な情報をよりわかりやすく伝えるために、キーワードをTOPページに掲載。今後は、高大連携の情報を各コースに掲載するなど、より細やかな発信に取り組んでいきたいと考えています。

<https://www.dentsu.ed.jp/>





大阪電気通信大学高等学校

要予約
入試説明会
 中学生/保護者対象

10/28 土 10:00~ **11/18** 土 10:00~ **11/19** 日 10:00~
12/9 土 14:00~

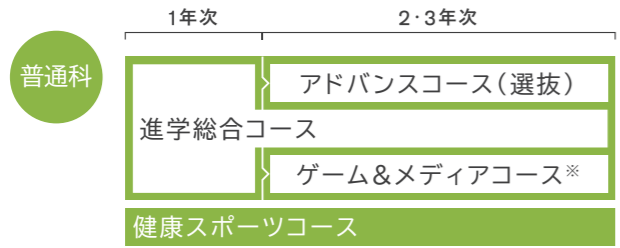
【内容】2024年度入試説明・施設見学・入試相談
 【会場】本校

2024年度 入学試験 概要

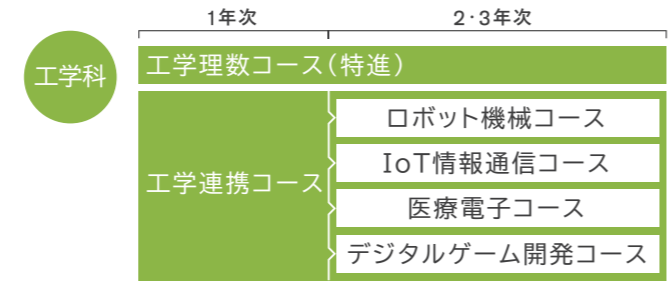


学科	普通科	工学科
募集人員	進学総合コース 120名 健康スポーツコース 40名	160名 工学理数コース 40名 工学連携コース 120名
出願期間	1月22日(月)~1月29日(月) 必着	
出願手続き	入学志願者は、必要書類を添えて本校事務室宛に、原則、中学校からお送りください。 ※封筒には「入学願書在中」と朱書きしてください。 ※後日、本校の受験票を送付いたします。	
試験日	筆記試験(国・数・英) / 2月10日(土) 午前9時開始(集合 午前8時50分)	
合格発表	2月12日(月)に速達にて各受験生宅宛に発送します。	

- 試験科目 / 国語、数学、英語各100点 50分
- 両科とも男女共学。
- 普通科の「健康スポーツコース」は1年次より1クラス(40人)募集。保健体育の評定が3以上必要。
- 工学科の「工学理数コース」は1年次より1クラス(40人)募集。それ以外のコースは一括募集し、2年次にコース分けを行う。



※2024年4月 メディア情報コースから名称変更予定



NEWS & TOPICS

HIGH SCHOOL

01 「STAGE:0(ステージゼロ)」でeスポーツ部が関西ブロック2位!

高校対抗eスポーツ大会「STAGE:0」は日本最大の「高校eスポーツの祭典」で、昨年は全国2060校、2599チーム・6728人の高校生が参加した大きな大会です。第5回となる今年は、6月から7月にかけてオンライン予選と関西ブロック代表決定戦が行われ、eスポーツ部は5人一組のチーム戦「League of Legends」部門に出場しました。昨年は準決勝で敗退しましたが、今年は決勝に進出。残念ながら優勝を逃し、全国大会に進めませんでしたが、着実に実力をつけていることを実感した大会となりました。引き続き応援をよろしくお願いいたします。



02 Maker Faire Kyoto 2023に出展

4月29日(土・祝)、30日(日)の2日間、けいはんなオープンバージョンセンター(KICK)で開催された「Maker Faire Kyoto 2023」に電子工作部が出展しました。Maker Faire(メイカーフェア)とは、テクノロジーの力でみんなが驚くものや、これまでになかった便利なもの、ユニークなものを創り出すメイカーが集い展示と交流を行うイベントです。電子工作部では、荷物が届くとスマホに通知がくるIoT宅配ボックス、触れることなくセンサーで感知してアルコールを出すアルコールディスペンサーなど、新型コロナウイルス感染症対策に関する作品を出展。本イベントは4年ぶりの対面開催となりましたが、電子工作部のブースには2日間で400人を超える方々がブースを訪れてくださり大盛況となりました。



03 卓球部が近畿高等学校卓球選手権大会に全種目出場

5月から行われていた近畿高等学校卓球選手権大会大阪府予選会で卓球部が見事勝ち上がり、男子の全種目で近畿大会に出場しました。男子シングルスにおいては2年ぶりの出場となります。学校対抗の部では惜しくも悲願の近畿地区ベスト8には届かず悔しい結果となりましたが、この悔しさがこれから大きく飛躍するための糧となるよう、さらなる技術向上をめざして挑戦していきます。今後は10月と11月に新人大会有り、遠征試合にも積極的に参加していますので、これからも応援をよろしくお願いいたします。



04 特別自習室を開室しました

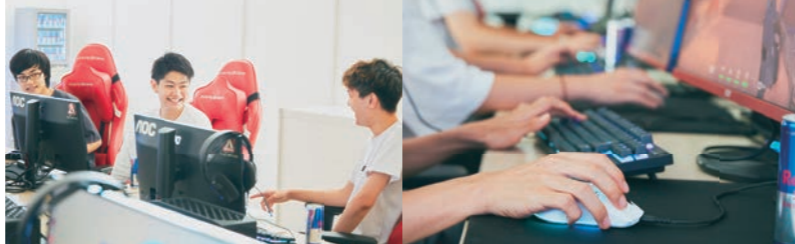
6月27日(火)から7月10日(月)の期間、定期テスト対策として特別自習室を開室しました。この特別自習室は、1年生から3年生まで自由に利用することができ、平日は満席になるほど多くの生徒が利用していました。生徒からは積極的に講師やチューター(大阪電気通信大学 学生ボランティア)へ質問をする姿も見られ、熱心に学習に取り組んでいました。次回は11月28日(火)から12月8日(金)に開室予定です。
 ※大阪電気通信大学高等学校後援会より、内装のリニューアルに伴い机や椅子を寄贈いただきました。



その他新着情報は
 こちらから



CLUB & CIRCLE



UNIVERSITY

esports project

DATA | 在籍メンバー数 | 10部門 156人
| 主な活動内容 | プレイヤー育成・イベント主催・イベント中継



eスポーツを通して、自分たちの可能性も、地域とのつながりも広がっていく

2023年8月、日本の大学で初となる「Red Bull Gaming Hub(レッドブル・ゲーミングハブ)」が四條畷キャンパスに設置され、新たなeスポーツの拠点が誕生しました。eスポーツは、その他のスポーツと同じように国内外でさまざまな大会が開催され、上位をめざすトレーニングの過程で、対戦相手の動きを予測する論理的思考力や、画面から得る情報を分析する力などが磨かれていきます。esports projectのメンバーたちは、ゲームタイトルごとに分かれた9つの部門とイベント・配信部門を運営。プレイヤーの育成や大会へのチャレンジ、イベントの開催・中継などを通して、学内外の人々と広くかかわり、コミュニケーションや組織運営の在り方を学んでいます。四條畷キャンパスに新しい拠点ができたことで、より多くの人々がeスポーツに触れる機会が生まれ、他大学や企業、地域とのつながりが広がるとともに、メンバーたち自身の活動もさらに広がっていくことが期待されます。



代表 大田 陸矢さん(写真左)
総合情報学部 ゲーム&メディア学科 3年
原田 航輔さん(写真中央前)
総合情報学部 デジタルゲーム学科 2年
下山 心温さん(写真中央後)
医療健康科学部 医療科学科 1年
川本 雅司さん(写真右)
総合情報学部 ゲーム&メディア学科 2年

「スポーツ」として、
ひとりではできない挑戦と経験を

ゲームを楽しむだけでなく、ひとりでもできるかもしれません。でもesports projectでは、チームで大会の上位をめざしたり、新しいプレイヤーの育成や、日本でまだ知られていないタイトルを広めるなど、部門ごとに目的を持って日々活動しています。ぜひ、eスポーツの世界を体験してみてください。

TABLE TENNIS CLUB



HIGH SCHOOL

卓球部

DATA | 部員 | 25人
| 活動日 | 平日: 授業終了後~19:00
土日祝: 9:00~17:00

| Instagram | | Facebook |



強豪たちと切磋琢磨、
新チームで打ち込む勝利への一打

卓球部は「大阪府高等学校卓球選手権大会」で学校対抗の部第3位になるなど、今大きく実力を伸ばしている部活のひとつです。公式戦だけでなく他府県のオープン大会にも積極的に出場し、日々実戦経験を積んでいます。顧問の小野貴裕先生は、「新チームになって、技術向上への意識の高まりや、2年生からの『自分たちがチームを牽引していく』という強い意志を感じます」と語っていました。部員たちは、基礎練習に加えて、個人のプレイスタイルに応じた技術的な課題に挑むなどし、日々練習に励んでいます。運動能力はもちろん、緻密さやメンタル面でも成長できるのが卓球部の魅力です。6月に本校で行われた香港科学技術大学との交流戦では、東京オリンピック香港代表選手と接戦を繰り広げ、さらなる高みをめざす貴重な経験となりました。参加した生徒からは「言葉が通じない中でも、卓球を通じてコミュニケーションがとれたのは貴重な経験でした」との感想も。今後の卓球部の活躍が楽しみです。



部長 南 晃輝さん
普通科 進学総合コース 2年

目標は近畿大会出場
チームで助け合いながら技術を磨く

卓球技術の向上をめざし、楽しみながら活動しています。個人競技ということもあり、基本的には一人ひとりが自分自身の目標に向かって頑張っていますが、うまくいかないことがあった時には、同じチームとして助け合いながら取り組んでいます。学校対抗の部で近畿大会に出場するために日々頑張っています。応援よろしくお祈りします。



esports project

2022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、114億8,027万円で前年度より1億7,462万円の増額となりました。次に事業活動支出の合計は、99億8,769万円で前年度より5億7,208万円の増額となりました。結果として、2022年度の基本金組入前当年度収支差額は14億9,257万円の収入超過となり、基本金組入額合計12億2,876万円を控除した当年度収支差額は2億6,381万円の収入超過となりました。

2022年度事業活動収支計算書

		単位:千円	
	科目		決算額
事業活動収入の部	学生生徒等納付金		8,758,807
	手数料		152,602
	寄付金		26,062
	経常費等補助金		1,795,988
	付随事業収入		35,314
	雑収入		151,848
教育活動収入	教育活動収入 計		10,920,625
事業活動支出の部	人件費		5,036,322
	教育研究経費		4,078,045
	管理経費		732,509
	徴収不能額等		0
	教育活動支出 計		9,846,877
教育活動収支差額			1,073,747
教育活動外収入の部	受取利息・配当金		97,081
	その他の教育活動外収入		0
	教育活動外収入 計		97,081
	事業活動支出の部	借入金等利息	
その他の教育活動外支出		0	
教育活動外支出 計		31,883	
教育活動外収支差額			65,197
経常収支差額			1,138,945
特別収支	資産売却差額		21,000
	その他の特別収入		441,569
	特別収入 計		462,569
	資産処分差額		108,166
	その他の特別支出		768
特別支出 計		108,935	
特別収支差額			353,634
基本金組入前当年度収支差額			1,492,579
基本金組入額 合計			△ 1,228,764
当年度収支差額			263,815

[参考]

事業活動収入 計	11,480,276
事業活動支出 計	9,987,696

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Webサイト (<https://www.osakac.ac.jp/corp/>)内の学園情報に掲載しております。



2023年度予算

2023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

2023年度の資金収入の合計は143億4,826万円、一方資金支出の合計は145億9,950万円で、2億5,124万円の支出超過となります。当年度は、新棟工事関連費(解体工事、外構・インフラ工事等)や新学部・学科設置関連費の支出等を計上しており、翌年度への繰越金は、128億6,585万円の見込みです。

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5億793万円の収入超過、教育活動外における収支差額は4,132万円の収入超過、双方を合わせた経常収支差額が5億4,925万円の収入超過となります。また、特別収支差額は2億2,495万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2億7,929万円の収入超過となります。結果として、基本金組入額9億8,418万円を控除した当年度収支差額は7億489万円の支出超過となる見込みです。

2023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		8,555,610
	手数料収入		165,931
	寄付金収入		30,233
	補助金収入		1,780,250
	資産売却収入		0
	付随事業・収益事業収入		19,500
	受取利息・配当金収入		70,000
	雑収入		169,444
	借入金等収入		0
	前受金収入		1,094,588
その他の収入		3,649,809	
資金収入調整勘定	△	1,187,106	
前年度繰越支払資金		13,117,090	
収入の部 合計		27,465,352	
支出の部	人件費支出		5,082,556
	教育研究経費支出		3,104,432
	管理経費支出		828,568
	借入金等利息支出		28,677
	借入金等返済支出		316,640
	施設関係支出		809,113
	設備関係支出		164,243
	資産運用支出		3,500,100
	その他の支出		1,338,025
	予備費		45,000
資金支出調整勘定	△	617,855	
翌年度繰越支払資金		12,865,850	
支出の部 合計		27,465,352	

2023年度事業活動収支予算書

		単位:千円	
	科目		予算額
収入の部	学生生徒等納付金		8,555,610
	手数料		165,931
	寄付金		21,160
	経常費等補助金		1,772,648
	付随事業収入		19,500
	雑収入		169,444
	教育活動収入 計		10,704,295
	人件費		5,159,915
	教育研究経費		4,199,477
	管理経費		836,965
徴収不能額等		0	
教育活動支出 計		10,196,358	
教育活動収支差額		507,936	
収入の部	受取利息・配当金		70,000
	その他の教育活動外収入		0
	教育活動外収入 計		70,000
	借入金等利息		28,677
	その他の教育活動外支出		0
	教育活動外支出 計		28,677
	教育活動外収支差額		41,322
	経常収支差額		549,259
	資産売却差額		0
	その他の特別収入		44,175
特別収入 計		44,175	
資産処分差額		269,135	
その他の特別支出		0	
特別支出 計		269,135	
特別収支差額		△ 224,959	
予備費		45,000	
基本金組入前当年度収支差額		279,299	
基本金組入額 合計		△ 984,189	
当年度収支差額		△ 704,890	

寝屋川キャンパス掲揚ポール贈呈式について

7月28日(金)、友電会設立60周年の記念事業として寝屋川キャンパス掲揚ポール贈呈式が執り行われました。友電会岡本清孝副会長から大石利光理事長へ目録が手渡された後、正門玄関に設置されている掲揚ポールに友電会岡本副会長、大石理事長、塩田邦成学長がそれぞれ友電会旗・大学旗・国旗を掲揚しました。



OECU広場West造成事業寄付金の贈呈式について

8月19日(土)、寝屋川キャンパス「号館1階ラウンジにて、寝屋川キャンパス内に完成した「OECU広場West」の造成事業寄付金贈呈式が執り行われました。式には大学から塩田邦成学長、兼宗進副学長(工学部長)、寺西正光事務局長、後援会から石橋美和会長と十河欣也・前田真弥副会長が出席。石橋会長から塩田学長へ目録が手渡された後、広場コンペで最優秀賞を受賞した大学院生から広場への想いやポイントの説明がありました。



サーキュレーター寄贈について

7月18日(火)、大阪電気通信大学高等学校後援会より、高校の全37教室にサーキュレーター(各教室2台・計74台)が寄贈されました。これまで教室に設置されていた空調機器とサーキュレーターを併用することにより、冷房効果が大幅に向上するとともに、一部の教室に長年設置されていた天井扇を老朽化・落下防止の観点から撤去したことで、教室の安全性向上にもつながりました。



一般・継続募金寄付者芳名録(敬称略)

一般・継続募金は、みなさまからの温かいご支援を受け、2023年4月1日から2023年8月31日までの寄付件数は94件、寄付総額は29,516,679円となりました。みな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みな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、2023年4月1日から2023年8月31日までに本学でご入金のご確認が取れている方を掲載しました。ご支援、誠にありがとうございました。

個人	浅島 浩太	石田 雅	茨木 陽光	上垣 公明	植田 一正
	魚谷 安久	王 少鋒	大平 富義	上川 直紀	河合 利幸
	川口 雅之	北尾 聡子	北田 由博	倉地 宏幸	渋谷 澄
	田中 孝徳	辻 寛人	辻 寛人	寺西 正光	都倉 信樹
	中田 亮生	中村 文俊	西木 毅	西野 大樹	西端 修
	早野 秀樹	不破 信勝	松浦 秀治	萬代 武史	宮崎 智彦
	村上 博彦	矢ノ根 かつり	夕永 智子	渡邊 郁	

団体 大阪電気通信大学後援会

- ・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けますよう、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 募金推進室

Tel.072-824-1131(代) Fax.072-824-1141
E-mail bokin@osakac.ac.jp

WHAT'S WHO'S LAB

「WHO'S LAB」ってなんですか?

2023年4月にオープンした「WHO'S LAB」は本学教員の研究活動を紹介する専門Webサイトです。各研究室の専門テーマをわかりやすく紹介し、社会に発信するとともに、教員の人物像まで深掘り。その新たな一面に触れるきっかけとなっています。

サイト公開後、学外からは論文の査読依頼や講演依頼、取材などが寄せられています。また、学内では「専門分野の教員同士が交流できるプ

ラットフォーム」としての役割も増しており、「同じ学類分野内であっても専門外のテーマに取り組む研究者の存在を知ること、より高度な共同研究の機会が広がる」「他学科や異分野の研究者と交流することで、新たな共同研究の可能性が生まれる」といった効果が期待されています。

「WHO'S LAB」では、今後も各研究室の活動を続々紹介予定。本Webサイトのアップデートにご期待ください!



「WHO'S LAB」へのアクセスはこちらから



気になるあの人に聴く!

「ヒト・コト」コラム #05



学生に愛され、地域から応援される大学をつくる

「学生ファースト」。四條畷学務課全員が、日々このスローガンを意識しながら業務に取り組んでいます。学生一人ひとりの満足度を高め、本学に愛着や誇りを持ってもらうことが、大学にとって1番のブランディングにつながっていく。四條畷学務課全員がこうした考え方を持っているため、「学生のため」になることであれば、担当業務外のことであっても積極的に提案し、実行していく風土が根つきつつあります。

たとえば昨年、硬式野球部が阪神大学野球連盟1部リーグに昇格した時、私は課外活動の担当者ではありませんが、祝賀ムードをつくるために横断幕を作成したいという提案をしました。上司にも快く認めてもらい、多くの人々が目にするバスの発着所付近に掲げると、関係者や教職員のみなさんから喜びの声をいただくことができました。今はさらに、新しい施策にチャレンジしようとしています。将来的には、学内の盛り上がりをつくるだけでなく「地域から応援される大学」をめざして、四條畷学務課発の広報活動や大学ブランディングの一翼を担っていけたらと考えています。

私が担当している教務関係の仕事は、スポーツでいうと審判のようなポジションで、ミスが許されない仕事です。現在は90分15週授業から105分13週授業への変更という大きな改正に取り組んでおり、「教育の質の向上」という面からも、学生ファーストの大学づくりをさらに推進していきたいです。



四條畷事務部 四條畷学務課

横田 知也さん | YOKOTA Tomoya

PROFILE

学生時代、「スポーツ」と「学生」のチカラを活かして地域活性に取り組んだ経験から、大学の広報活動や地域づくりに興味を持つ。自らもスポーツが好きで、サッカーやアメフトを経験。現在は、上司のすすめがきっかけでウエイトトレーニングを始め、ボディコンテストの優勝をめざして身体づくりに励む日々。