

学生の確保の見通し等を記載した書類<目次>

1	学生の確保の見通し及び申請者としての取組状況	1
(1)	学生の確保の見通し	1
ア	定員充足の見込み	1
①	入学定員設定の考え方	1
イ	定員充足の根拠となる客観的なデータの概要	1
1)	情報工学、デジタルエンタテインメント分野の高等教育機関の動向	1
①	4年制大学の同系統学部の入試動向について	1
②	本学と同類学部学科の入試動向について	2
③	本学と同類学部学科の充足状況について	2
2)	18歳人口の将来推計	3
3)	第三者機関が実施したアンケート調査の結果	3
①	高校生アンケート	4
②	社会人対象アンケート	5
4)	既設の専門学校等の同分野の学科の充足率について	5
ウ	学生納付金の設定の考え方	6
(2)	学生確保に向けた具体的な取組状況	7
2	人材需要の動向等社会の要請	7
(1)	人材の養成に関する目的その他の教育研究上の目的(概要)	7
(2)	上記(1)が社会的、地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることの客観的な根拠	8
ア	外部資料に基づく人材需要の見込み	8
イ	企業対象のアンケート調査の結果	10

学生の確保の見通し等を記載した書類

1 学生の確保の見通し及び申請者としての取組状況

(1) 学生の確保の見通し

ア 定員充足の見込み

①入学定員設定の考え方

学校法人日本教育財団（以下、本法人）では、大阪国際工科専門職大学（以下、本学）を設置し、工科学部の下に情報工学科とデジタルエンタテインメント学科を設け、1学部2学科で構成することとし、入学定員は、立地条件、教育効果、適切な教員配置計画を検討した結果、表①の通り設定した。

なお、4年制大学各学部近隣の同系統の学部学科の募集状況や地域の18歳人口の動向、人口動態を参考とし、適正に入学定員の充足が見込まれる規模とした。また、後述の第三者機関によるアンケート調査報告からも入学定員の充足が十分可能な設定であると認識している。

大阪国際工科専門職大学の入学定員（表①）

学部名	学科名	入学定員	収容定員
工科学部	情報工学科	120人	480人
	デジタルエンタテインメント学科	40人	160人

イ 定員充足の根拠となる客観的なデータの概要

1) 情報工学、デジタルエンタテインメント分野の高等教育機関の動向

①4年制大学の同系統学部の入試動向について

【資料①】（別添）は、日本私立学校振興・共済事業団が公表している「私立大学・短期大学等入学志願者動向（平成23年度から平成31年度まで）」で、本法人が開設を予定している本学工科学部の情報工学科、デジタルエンタテインメント学科と同系統の学部の動向である。これは、私立大学の各学部を系統別に区分したもののうち、本学工科学部の情報工学科、デジタルエンタテインメント学科と同系統学部の「理・工学系」学部の平成23年度から平成31年度までの入試動向が分かるデータとなっている。

「理・工学系」学部の平成23年度から平成31年度までの9年度間における志願倍率をみると、平成23年度の志願倍率（＝志願者数÷入学定員）は8.93倍であったが、その後上昇を続け、平成31年度には12.89倍となっており、過去9年度間の志願倍率は、上昇傾向にあることがわかる。また、入学定員充足率を見ると平成23年度の108.50%から平成31年

度の 102.35%まで、過去 9 年間で軒並み 100%を超えている。

【資料②】(別添)は、「日本私立学校振興・共済事業団 私立大学等入学志願動向」のうち、先述の同系統の学部から工学部、理工学部、情報科学部、デザイン工学部の志願者数を過去 9 年度間分抽出・作成したデータである。4 学部の志願者数の合計を見ると、平成 23 年度の 391,520 人から平成 27 年度の 509,037 人と大幅な増加が見られ、平成 28 年度は 496,323 人と若干減少したが、平成 29 年度には 504,244 人、平成 30 年度には 525,366 人、平成 31 年度は 573,787 人と再び増加に転じている。

②本学と同類学部学科の入試動向について

本法人が開設を予定している本学の情報工学科、デジタルエンタテインメント学科と競合する私立大学の学部・学科の志願者動向をまとめたのが【資料③、④】(別添)である。各学部・学科の一般選抜(一般入試とセンター試験利用入試の合計)の過去 5 年間の志願者数・受験者数・合格者数を集計したものである。

情報工学科と競合する私立大学の学部・学科として、理工学系・情報学系統の学部の中から、AI・IoT・ロボットのいずれかを、滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県のキャンパスで学べる大学・学部・学科の入試動向を【資料③】(別添)にまとめた(奈良県は該当する学部学科なし)。志願者数を見ると、合計では平成 27 年度は 48,808 人だったのが、平成 31 年度には 71,159 人と大幅に増加している。いずれの大学も順調に志願者を集めている。また、平成 31 年度の志願者競争率(志願者数÷合格者数)は、4.58 倍である。

デジタルエンタテインメント学科と競合する学部・学科があり、デジタルメディアやデジタルコンテンツについて学ぶことのできる滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県の私立大学の学部・学科の入試動向をまとめたのが【資料④】(別添)である(奈良県は該当する学部学科なし)。志願者数を見ると、合計では平成 27 年度は 2,008 人だったのが、平成 31 年度には 4,396 人となっており、増加傾向にある。また、平成 31 年度の志願者競争率(志願者数÷合格者数)は、4.24 倍であった。

上記の通り、本学情報工学科、デジタルエンタテインメント学科と競合する大学・学部・学科の募集状況は良好であると言える。

③本学と同類学部学科の充足状況について

②で見た大学・学部・学科の収容定員に対する充足率をまとめたのが【資料⑤、⑥】(別添)である。

情報工学科と競合する私立大学の学部・学科では、収容定員充足率が 100%を下回っているのは、京都産業大学情報理工学部情報理工学科(83.8%)、立命館大学理工学部電子情報工学科(98.3%)大阪学院大学情報学部情報学科(96.2%)、大阪工業大学情報科学部(学部全体:97.3%)、大阪産業大学デザイン工学部情報システム学科(99.8%)、工学部機械工学科(96.3%)、電子情報通信工学科(95.6%)、摂南大学理工学部電気電子工学科(98.1%)、

帝塚山学院大学人間科学部情報メディア学科（95.9%）である【資料⑤】（別添）。しかし、②において確認できた平成31年度入試の志願者競争率は、京都産業大学情報理工学部情報理工学科（8.28倍）、立命館大学理工学部電子情報工学科（2.50倍）、大阪学院大学情報学部情報学科（7.55倍）、大阪工業大学情報科学部情報知能学科（3.33倍）、情報システム学科（8.00倍）、情報メディア学科（7.39倍）、ネットワークデザイン学科（2.52倍）、大阪産業大学デザイン工学部情報システム学科（6.22倍）、工学部機械工学科（4.29倍）、電子情報通信工学科（4.34倍）、摂南大学理工学部電気電子工学科（11.29倍）、帝塚山学院大学人間科学部情報メディア学科（2.50倍）であり、志願者数は十分に確保されている。

また、本学デジタルエンタテインメント学科と競合する12学科のうち、収容定員充足率が100%を下回っているのは、神戸芸術工科大学芸術工学部ビジュアルデザイン学科（95.0%）のみであるが、平成31年度入試の志願者競争率は2.37倍であり、志願者数は十分確保されている。

②の募集状況、③の収容定員充足率により、本学情報工学科、デジタルエンタテインメント学科の学生確保についてもマイナスの要因は特にないと考える。

2) 18歳人口の将来推計

『学校基本調査』（文部科学省）を基にリクルート進学総研が推計した18歳人口の推移【資料⑦】（別添）によれば、全国の18歳人口は平成30年の1,179,808人から減少傾向が続き、約10年後の令和10年には1,068,454人で、対平成30年比で90.56%となると推計されている。本学が設置される近畿地方（滋賀県、京都府、大阪府、奈良県、兵庫県、和歌山県）では199,747人（平成30年）から179,494人（令和10年）で、87.4%に減少すると推計されている。学生確保の環境は厳しさを増すと言えるが、一方、大学進学率をみると、全国では平成20年の46.0%から平成29年には49.6%と上昇傾向にあり、近畿地方でも、平成20年の50.4%から平成29年には54.3%と全国平均を上回っている【資料⑧】（別添）。前述の通り、情報工学、デジタルデザイン系への志願者は増加傾向にあり、本学が設置されることにより、こうした志願者層の受け入れができるものと考え。また、本学では社会人の「学び直し」を受け入れることも想定していることから、18歳人口の減少が学生確保に及ぼす影響を軽減できると判断している。

3) 第三者機関が実施したアンケート調査の結果

本法人が設置を予定する大阪国際工科専門職大学は、新たに制度化された「実践的な職業教育を行う高等教育機関」であり、従来の高等教育機関とは異なる教育内容を展開するため、上記で分析したこれまでの高等教育機関における理・工学の動向は、現在までの状況を把握するまでに留まり、学生確保の見通しを判断する材料として十分とまではいえない。

そこで、本法人が設置する大阪国際工科専門職大学の定員充足の見通しについて、第三者機関に依頼し、2種類のアンケート調査を実施した。アンケート調査の対象は、令和元年度

(平成 31 年度)の高校 2 年生(一部、大学入学資格見込みの日本語学校在学生)と、社会人とした。なお、社会人へのアンケートはインターネットを活用した。各アンケートの概要と結果は以下(表②～④)の通りである。

①高校生アンケート

調査内容は【資料⑨】(別添)の通りである。アンケート用紙に記載した本学の概要には、「開学時期」、「本学の名称」の他、特長として「各学科の学費」、「各学科の養成する人材・身につく能力」、「卒業後の進路」、「目指せる資格」を、最終頁には「開設時期」、「開設者」、「学部所在地」、「修業年限」、「取得学位」、「入学定員」を明示した。高校生アンケートの概要と得られた回答は次の通りである。

- ・実施期間：令和元年 6 月～10 月
- ・調査件数：
 - 5,935 件、うち本学アンケートに今回初めて回答する 5,671 件を回答者とする
- ・実施高校数：55 校
- ・「受験したい」と回答した人数：630 人(全回答者の 11.1%)
 - ※「情報工学科を受験したい」と回答：374 人
 - ※「デジタルエンタテインメント学科を受験したい」と回答：256 人
- ・「受験したい」かつ「入学したい」と回答した者の学科毎の人数：(表②)

学科	入学定員	入学したい	併願先の結果によっては入学したい
情報工学科	120 人	208 人	154 人
デジタルエンタテインメント学科	40 人	136 人	108 人

なお、高校生アンケートの回答者には一部、大学入学資格見込みの日本語学校在学生も含まれている。そこで、各学科の「入学したい」への回答を、高校 2 年生と日本語学校在学生別で集計した結果は、以下の表の通りとなった。

- ・「受験したい」かつ「入学したい」と回答した者の学科毎の人数(学年別)：(表③)

学科	入学したい	うち「高校(2 年生)」	うち「日本語学校・その他」
情報工学科	208 人	156 人	52 人
デジタルエンタテインメント学科	136 人	97 人	39 人

②社会人対象アンケート

調査内容は【資料⑩】(別添)の通りである。回答者には居住地や年齢、職業、最終学歴などに関する基本情報を質問した後に、該当者のみに本学の概要(「開学時期」、「本学の名称」)の他、特長として「各学科の学費」、「各学科の養成する人材・身につく能力」、「卒業後の進路」、「目指せる資格」、「開設時期」、「開設者」、「学部所在地」、「修業年限」、「取得学位」、「入学定員」)を明示した。社会人対象アンケートの概要と得られた回答は次の通りである。

- ・実施期間：令和元年6月
- ・調査件数：
5,457件、うち本学アンケートに今回初めて回答する4,810件を回答者とする
- ・回答者の属性：
年齢(18歳から49歳)
最終学歴(高校卒業以上)
居住地(滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県)
- ・「受験したい」と回答した人数：
「情報工学科を受験したい」と回答：323人(全回答者の6.7%)
「デジタルエンタテインメント学科を受験したい」と回答：333人(同6.9%)
- ・「受験したい」かつ「入学したい」と回答した者の学科毎の人数：(表④)

学科	入学定員	入学したい	併願先の結果によっては入学したい
情報工学科	120人	174人	149人
デジタルエンタテインメント学科	40人	109人	224人

以上の通り、高校生および社会人の各アンケートにおいて、大阪国際工科専門職大学における各学科に対して入学定員を上回る、入学意欲を示す回答が得られた。回答者のうち、高校生のみに限定した場合においても入学定員を上回る、入学意欲を示す回答が得られており、さらに本学では総合型選抜、一般選抜でも相当数の社会人が入学することを想定していることから、大阪国際工科専門職大学の学生確保は十分に見通しがあると考えられる。

なお、高校生へのアンケートで、専門職大学と専門職短期大学が進路の選択肢に加わることを知っているか質問したが、85.4%が「知らなかった」と回答していることから、専門職大学への理解と、本法人の大阪国際工科専門職大学の周知につながる活動を、後述する学生確保に向けた取組の中で行うことで、より多くの入学希望者を見込むことができる。

4) 既設の専門学校等の同分野の学科の充足率について

本学の既設の専門学校である、HAL大阪の同分野の学科の定員充足率は(表⑤)の通り

である。

HAL 大阪 学科別 入学者数/入学定員充足率 (表⑤)

学科 (修業年限はいずれも4年)	入学定員	平成31年度		平成30年度		平成29年度	
		入学者数	充足率 入学定員	入学者数	充足率 入学定員	入学者数	充足率 入学定員
高度情報学科(昼間部)	35人	90人	257%	30人	85%	29人	82%
先端ロボット開発学科(昼間部)	35人	11人	31%	10人	28%	13人	37%
ゲーム4年制学科(昼間部)	70人	277人	395%	150人	214%	101人	144%
CG映像学科(昼間部)	35人	39人	111%	58人	165%	44人	125%
アニメ・イラスト学科(昼間部)	35人	41人	117%	33人	94%	26人	74%

なお既設の専門学校の定員設定は、人材育成機関として「社会の需要」に応えるための定員数を設定するという考え方である。法人全体での財務体質が健全であるうちは、定員未充足の学科があっても安易に定員を下げて対応するのではなく、充足を目指した学校づくりを行うという考え方のもとで学校運営をしてきたためである。そのため、定員未充足な学科が複数ある状況であるが、法人の財務体質は健全であり、定員を下げることはなかった。

他方、専門職大学では、専修学校と目的や養成する人材像が異なることもあり、入学希望者は必ずしも一致しない。また専門職大学においては大学として定員充足の重要性がさらに増すことから、既設専門学校とは定員設定の考え方を根本から変え、前述の「イ 1)」における本学同分野の大学の学部の動向、および「イ 3)」第三者機関が実施したアンケート調査の結果を参考に定員充足を前提とした定員設定を行った。

今回、本学同分野の近隣大学学部の動向を鑑みると、多くの大学の志願者・合格者数が本学の設定する定員を上回っており、本学の定員充足にマイナスとなる要因は見当たらない。

加えて、【資料⑨、⑩】(別添)の「大阪国際工科専門職大学(仮称)設置構想に係るニューズアセスメント調査ご報告書【学生の確保の見通しに関するアンケート調査(入口調査)】」においても、高校生・日本語学校生 5,671 人、社会人 4,810 人から回答を得たが、情報工学科は入学定員 120 名に対し計 382 人、デジタルエンタテインメント学科は入学定員 40 名に対し計 245 人の入学意向を獲得できていることから(表③④)、定員充足は可能であると考えられる。

ウ 学生納付金の設定の考え方

学生納付金については、学部学科ごとに地域で競合する大学と照らし合わせ、合理的な設定としている。

本学では、情報工学科の学費を4年間計で6,400,000円に設定した。近隣において、同分

野の学科を設置している大学の学費 4 年間計の平均は、5,992,481 円であり、別途実習費を加えると、本学学費とほぼ同程度である。また、立命館大学理工学部、関西大学システム理工学部は、本学の学費を上回っている。本学の企業と連携した実践的な教育および豊富な実習時間をカリキュラム化している専門職大学であるという点と、立地の条件を考えると合理的であるといえる。また、デジタルエンタテインメント学科では、4 年間計で 6,560,000 円に設定した。近隣において同分野の学科を設置している大学の 4 年間の合計学費の平均は 6,001,938 円であるが、京都造形芸術大学芸術学部情報デザイン学科、キャラクターデザイン学科は、本学の学費を上回っている。本学デジタルエンタテインメント学科では、企業と連携した実践的な教育および豊富な実習時間をカリキュラム化している点から、合理的な設定であると考え【資料⑩】(別添)。

(2) 学生確保に向けた具体的な取組状況

本学では、本法人全体の広報・PR を行う部署である「法人本部 企画室」において、本法人が持つノウハウを活かした広報活動を展開する。「IT・デジタルコンテンツを学びたい」「業界で働きたい」と思うターゲット層を広く獲得してきた既存の専門学校HALの実績は、本学へ入学したいと思う層の獲得に通ずるだけではなく、さらに学士を取得したいがためにHALではなく大学へ入学した層の獲得も大いに可能性がある。そのため、既存のHALの入学担当部署との連携を密に行い、相乗効果により、学生確保を図る。

また既存のHALの就職担当部署とも連携を取ることで、在校生／卒業生に対するアナウンスを行い、技術革新をリードし、新しい価値を生み出したい、グローバルに活躍する人材を目指したいという学生や、大学卒業資格を取得したいという学生へ、進路の選択肢の1つとして提示していく。

具体的な広報活動としては、開校年度は、TVCM や Web 広告等の活用により、学びたいというニーズを持つ層に対してアプローチを行い、公式 Web サイトへ誘導する。Web サイトでは毎月オープンキャンパスや個別説明会を開催し、本学の魅力をしっかりと伝えていく。高等学校に対しては、既存のHALと関係性の強い高等学校において、ポスター掲出やパンフレット配布により、告知を行うとともに、入学検討者に対しては個別で相談に応じていく。

2 人材需要の動向等社会の要請

(1) 人材の養成に関する目的その他の教育研究上の目的 (概要)

本学は「サイバーフィジカルシステムの実現に必要な、AI、IoT、ロボットなどの先端 ICT 技術を高度に活用できる人材の育成を行う」情報工学科と、「ゲームに代表されるインタラクティブコンテンツや CG・アニメーションなどデジタル映像を創造するための人材の育成を目指す」デジタルエンタテインメント学科で構成される。世界的な「第四次産業革命」の進展する中、古くから現在に至るまで諸外国と文化的・経済的交流を持ち製品・技術を輸出

し続け、インターナショナル人材を養成するに相応しい西日本の中心・大阪で、国際性を理解し、社会の発展と調和を踏まえた研究・教育・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となるような人材を養成することで、社会の期待に応えるとともに、社会の発展に寄与することを目的とする。

(2) 上記(1)が社会的、地域的な人材需要の動向等を踏まえたものであることの客観的な根拠

ア 外部資料に基づく人材需要の見込み

本法人が設置する大阪国際工科専門職大学では、前述の目的を踏まえ、「第四次産業革命」の進展に対応できる人材を育成する。各学科が育成する人材需要については、次のように考える。

◆情報工学科

「第四次産業革命」が進展し、IT 関連の市場規模は拡大の一途をたどっている。こうした状況下でロボットや IoT、AI などの先進ツールを活用する能力のある人材が求められている。

日本国内の IT 市場は、調査会社の IDC ジャパンの予測では 2019 年（令和元年）に 18 兆 807 億円となり、前年比成長率は 3.4%と予測されている。さらに、2018 年（平成 30 年）から 2023 年（令和 5 年）までの年間平均成長率は 2.4%と見込まれている【資料⑫】（別添）。

日本の AI ビジネス市場を見ると、ICT 市場専門のリサーチ・コンサルティング会社 MM 総研の調査によれば、2017 年度（平成 29 年度）に 2,568 億円の規模となり、2018 年度（平成 30 年度）には 2,736 億円と前年比 6.5%増加。2018 年度（平成 30 年度）以降も年平均成長率 7.6%で拡大を続け、2022 年度（令和 4 年度）には 3,437 億円に達すると予測している【資料⑬】（別添）。

IoT（Internet of Things）の市場規模も拡大している。IDC ジャパンの予測では、国内 IoT 市場を支出額で見ると、2017 年（平成 29 年）は 5 兆 8,160 億円であり、2022 年（令和 4 年）には 11 兆 7,010 億円に達すると予測している【資料⑭】（別添）。

ロボット産業の市場規模も拡大すると予想されている。『ロボット産業市場動向調査結果』（経済産業省）によれば、日本国内のロボットの産業の市場規模は、2015 年（平成 27 年）の 1 兆 5,990 億円から、2020 年（令和 2 年）には 2 兆 8,533 億円、そして 2035 年（令和 17 年）には 9 兆 7,000 億円に達すると予測されている【資料⑮】（別添）。現在市場が形成されている製造業などの産業用ロボット分野の成長に加え、サービス分野を始めとした新たな分野へ普及すると見られている。

以上のように、AI、IoT、ロボットの各分野の市場は拡大すると予測されている。その一方、IT 技術を支える人材が不足している。『IT 人材需給に関する調査』（経済産業省、平成

31年4月)【資料⑩】(別添)によれば、IT関連市場が年2~5%の成長を続けると、IT人材全体で2030年(令和12年)に45万人が不足するとの予測を公表している。

さらに、『IT人材白書2019』中の「IT企業のIT人材の“量”に対する過不足感」についての調査結果では、「大幅に不足している」と答えた企業は31.9%、「やや不足している」と答えた企業は60.1%に達している【資料⑪】(別添)。「IT企業のIT人材の“質”に対する不足感」については、「大幅に不足している」と答えた企業は31.8%、「やや不足している」と答えた企業は60.3%となっている【資料⑫】(別添)。IT人材が、量質ともに不足している実態が示されている。

ロボットやIoT、AIなどの技術は融合しながら新たな価値を生むことで市場が拡大しているため、人材にも確かな知識・技術とともに、新たな価値を創造できる素養が求められている。本学科では、ロボットやIoT、AIなどの最先端のICT技術を身につけ、新たな製品・サービスに実装できる、確かな実践力を備えた人材を養成し、輩出することができると確信している。

◆デジタルエンタテインメント学科

ゲームコンテンツの2018年(平成30年)の世界市場規模は、『ファミ通ゲーム白書2019』【資料⑬】(別添)によれば、13兆1774億円と推定している。前年の10兆8964億円から更に市場は拡大している。日本国内を見ても2018年(平成30年)の市場規模は、過去最高の1兆6704億円に達している【資料⑭】(別添)。ゲーム業界は、デジタル配信技術の進展やAR/VRなど新たな技術が導入されるなど刻々と変化をし、新たなユーザーを獲得している。近年ゲーム市場に登場したのがeスポーツである。『スポーツ産業に関する調査研究報告書』(平成30年3月、総務省情報流通行政局情報流通振興課)によれば、2017年(平成29年)の海外のeスポーツ市場規模は700.9億円、視聴者数は3億3500万人にのぼると試算されており、2018年(平成30年)には市場規模はプラス38.2%、視聴者数はプラス13.8%に成長すると予測されている。

このようにデジタルエンタテインメント産業では、新たなメディア体験自体が高い文化的・芸術的な市場価値を有しており、海外展開を視野に入れ、世界で受け入れられるコンテンツを制作する必要がある。今後のデジタルエンタテインメント業界には、広い視野を持ち、国際性のあるコンテンツをプロデュースできる人材が必要とされる。本学科では「深い知識と斬新な表現手法に加え、進化し続ける技術をキャッチアップする力で、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース能力」を育成する。そのため、デジタルエンタテインメント制作に関わる「プログラミング」「デザイン」「CGアニメーション」に関する制作技術を、初歩から実践レベルまで学び、コンテンツ開発の全体像を把握できるようにしており、世界市場規模の拡大するデジタルエンタテインメント業界での需要に応えられる人材を育成できると確信している。

◆近畿地域における人材の需要

経済産業省が公表した『IT人材需給に関する調査』（平成31年3月）によれば、「生産性上昇率が『0.7%』、IT需要の伸びが『低位』（1%）の場合、IT人材の需給ギャップ22万人は徐々に減少し、2030年（令和12年）には16.4万人となる。また、IT需要の伸びが『高位』の場合、IT人材の需給ギャップは拡大し、2030年（令和12年）には78.7万人に達する。その中間であるIT需要の伸びが『中位』の場合、IT人材の需給ギャップは、「2030年（令和12年）に44.9万人にまで拡大する」と述べられており、IT人材の需要は今後増加が見込まれている。

本学が開設を予定している大阪府は、『平成30年工業統計 産業別統計表（概要版）』によると、平成29年の大阪府の事業所数は15,671か所で全国1位であり、製造品出荷額等は16兆8,899億円で全国3位となっている。製造業の多くの分野で、様々な製品にコンピュータシステムが埋め込まれるようになっており、IT人材の確保は製造業にとっては非常に重要である。また、情報処理関連サービス業の事業所数は3,694か所で、従業者数は100,072人であり、いずれも東京に次いで全国第2位である。一方、情報処理・通信技術者の有効求人倍率をみると、全国平均を大きく上回っており、IT人材への需要は今後さらに増加すると考えられる【資料⑳、㉑】（別添）。また、デジタルコンテンツ分野においても、経済産業省近畿経済産業局がフランスの協力で行っているクリエイティブ産業の海外展開支援「Challenge Local Cool Japan in パリ（チャレンジ・ローカル・クールジャパン・イン・パリ）」や、大阪府と経済団体・コンテンツ関連企業・教育機関の連携組織「大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会」による各種プロジェクト、関西のゲームクリエイターが各種団体や教育機関と取り組む産学連携の勉強会「Game Creators Conference（ゲームクリエイターズカンファレンス）」などの産業振興が盛んに行われている。

本学が開設を予定する情報工学科、デジタルエンタテインメント学科が養成する人材は、こうした地元からの需要に応えられると考える。

イ 企業対象のアンケート調査の結果

アンケート用紙に記載した本学の概要には、「開学時期」、「本学の名称」の他、特長として「各学科の養成する人材像・身につく能力」、「卒業後の進路」、「目指せる資格」を、最終頁には「開設時期」、「開設者」、「学部所在地」、「修業年限」、「取得学位」、「入学定員」を明示した。アンケートの概要と得られた回答は次の通りである。

- ・実施期間：令和元年8月
- ・調査件数：133件（送付件数：368件 回収率：36.1%）
回収した133件のうち、大阪府に所在する企業は72件（54.1%）

- ・回収した企業の業種：(表⑥)

選択項目	回答数	構成比
IT・ICT 開発	55	41.4%
家電・産業機器メーカー	3	2.3%
ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発	41	30.8%
映像・アニメーション制作	11	8.3%
その他	23	17.3%
計	133	100.0%

- ・回収した企業からの採用意欲：(表⑦)

選択項目	情報工学科	デジタルエンタテインメント学科
採用したい	72	43
採用を検討したい	29	40
採用意欲の合計	101	83
採用可能な人数	309 人	216 人

回収のあった 133 件に対し、大阪国際工科専門職大学で養成する人材について質問したところ、「大いに興味がある」に 100 件 (75.2%)、「やや興味がある」に 31 件 (23.3%) が回答しており、合計で 98.5%にあたる 131 件が興味を示していることから、社会における本学への強い関心を得ていると考えられる。

また、設置する各学科への採用意欲について質問したところ、上記の表⑦が示す通り、情報工学科に 101 件、デジタルエンタテインメント学科に 83 件の企業が採用意欲を示した。さらに、採用意欲を示した企業には採用可能な人数を質問したが、その合計人数は情報工学科で 309 人、デジタルエンタテインメント学科で 216 人となった。情報工学科の入学定員は 120 人、デジタルエンタテインメント学科の入学定員は 40 人であり、アンケートにおいて各学科の入学定員を上回る結果を得られた。

また、上記の概要の通り、このアンケートの半数以上が大阪国際工科専門職大学のキャンパスと同じ大阪府にある企業からの回収となっていることから、地域からの需要も得られると考えている【資料⑳】(別添)。

以上より、本学で養成する人材は、社会的、地域的に求められている人材であり、卒業後の就職に関する需要は十分に見込めると判断できる。

学生の確保の見通し等を記載した書類 資料目次

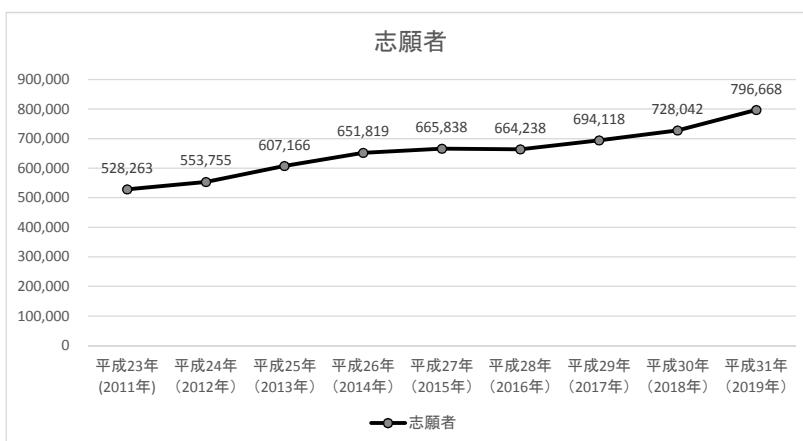
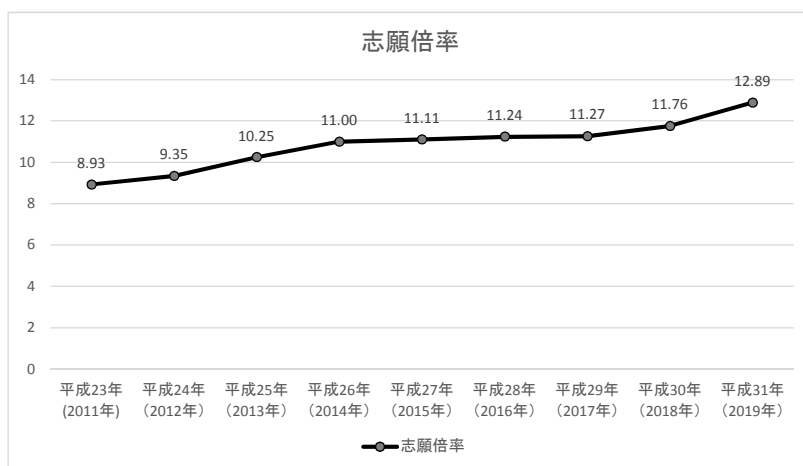
- 資料① 私立大学「理・工学系」学部の入学志願動向
- 資料② 私立大学「工・情報系」の主な学部 入学志願動向
- 資料③ 大阪国際工科専門職大学 工科学部情報工学科・競合校の志望動向
- 資料④ 大阪国際工科専門職大学 工科学部デジタルエンタテインメント学科・競合校の志願者動向
- 資料⑤ 大阪国際工科専門職大学 工科学部情報工学科・競合校の収容定員充足率
- 資料⑥ 大阪国際工科専門職大学 工科学部デジタルエンタテインメント学科・競合校の収容定員充足率
- 資料⑦ 18歳人口の将来推計（近畿地方）
- 資料⑧ 大学・短大・専門学校への進学率の推移（近畿地方）
- 資料⑨ 入学意向に関する高校生アンケート調査（入口調査）
- 資料⑩ 入学意向に関するWEBアンケート調査（入口調査）※社会人対象
- 資料⑪ 他校学費との比較（近畿地方）
- 資料⑫ 国内IT市場 産業分野別 支出額予測（2018年～2023年）
- 資料⑬ 国内AIソリューション市場
- 資料⑭ 国内IoT市場 テクノロジー別予測（2018年～2022年）
- 資料⑮ ロボット産業の将来需要予測
- 資料⑯ IT人材（全体）の需給
- 資料⑰ IT企業のIT人材の“量”に対する過不足感
- 資料⑱ IT企業のIT人材の“質”に対する不足感
- 資料⑲ 世界の地域別ゲームコンテンツ市場
- 資料⑳ 国内家庭用／オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移
- 資料㉑ 大阪府の情報処理関連サービス業
- 資料㉒ 大阪府の情報処理・情報通信業の有効求人倍率
- 資料㉓ 卒業生の人材需要の見込みに関するアンケート調査（出口調査）

【資料①】 私立大学「理・工学系」学部の入学志願動向

私立大学「理・工学系」学部の入学志願動向

年度	平成23年 (2011年)	平成24年 (2012年)	平成25年 (2013年)	平成26年 (2014年)	平成27年 (2015年)	平成28年 (2016年)	平成29年 (2017年)	平成30年 (2018年)	平成31年 (2019年)
学部数	146	147	147	146	147	146	149	150	151
入学定員	59,127	59,254	59,211	59,281	59,933	59,108	61,579	61,917	61,812
志願者	528,263	553,755	607,166	651,819	665,838	664,238	694,118	728,042	796,668
受験者	509,673	534,445	586,479	627,653	641,487	639,655	667,511	700,150	765,883
合格者	190,029	197,727	204,000	215,453	222,088	220,815	231,900	230,144	240,454
入学者	64,154	63,518	64,934	64,437	65,164	62,536	64,685	62,876	63,263
志願倍率	8.93	9.35	10.25	11.00	11.11	11.24	11.27	11.76	12.89
合格率	37.28	37.00	34.78	34.33	34.62	34.52	34.74	32.87	31.4
歩留率	33.76	32.12	31.83	29.91	29.34	28.32	27.89	27.32	26.31
充足率	108.50	107.20	109.67	108.70	108.73	105.80	105.04	101.55	102.35

出典：『平成23(2011)～31(2019)年度私立大学・短期大学等入学志願動向』（日本私立学校振興・共済事業団）



【資料②】私立大学「工・情報系」の主な学部 入学志願動向

学部	区分	平成23年 (2011年)	平成24年 (2012年)	平成25年 (2013年)	平成26年 (2014年)	平成27年 (2015年)	平成28年 (2016年)	平成29年 (2017年)	平成30年 (2018年)	平成31年 (2019年)
工学部	学部数	53	53	52	54	54	52	51	49	49
	入学定員	25,485	25,500	24,965	25,657	25,542	24,247	23,934	22,954	22,979
	志願者数	162,466	172,975	196,721	212,798	225,857	212,771	212,913	223,270	256,256
	入学者数	27,086	26,708	27,308	27,681	27,847	25,430	25,183	23,767	24,293
	充足率(%)	106.28	104.74	109.39	107.89	109.02	104.88	105.22	103.54	105.72
理工学部	学部数	25	25	26	27	29	29	30	30	29
	入学定員	15,914	15,884	16,435	16,660	17,411	17,461	18,545	18,681	18,441
	志願者数	206,691	212,180	230,769	247,188	251,299	251,243	258,262	265,199	275,555
	入学者数	17,933	17,342	17,912	18,007	18,725	18,389	19,333	18,568	18,318
	充足率(%)	112.69	109.18	108.99	108.09	107.55	105.31	104.25	99.41	99.33
情報科学部	学部数	5	5	5	5	5	5	4	4	4
	入学定員	1,180	1,180	1,186	1,186	1,166	1,166	1,046	1,046	1,046
	志願者数	12,799	14,217	15,293	17,469	18,776	19,271	19,740	22,836	26,130
	入学者数	1,281	1,298	1,390	1,262	1,320	1,256	1,139	1,075	1,126
	充足率(%)	108.56	110.00	117.20	106.41	113.21	107.72	108.89	102.77	107.65
デザイン工学部	学部数	3	4	4	4	4	4	4	4	4
	入学定員	680	890	902	907	907	907	1,007	1,066	1,066
	志願者数	9,564	10,841	11,588	12,493	13,105	13,038	13,329	14,061	15,846
	入学者数	787	1,047	1,023	1,029	998	1,090	1,128	1,103	1,089
	充足率(%)	115.74	117.64	113.41	113.45	110.03	120.18	112.02	103.47	102.16
合計	学部数	86	87	87	90	92	90	89	87	86
	入学定員	43,259	43,454	43,488	44,410	45,026	43,781	44,532	43,738	43,532
	志願者数	391,520	410,213	454,371	489,948	509,037	496,323	504,244	525,366	573,787
	入学者数	47,087	46,395	47,633	47,979	48,890	46,165	46,783	44,513	44,826
	充足率(%)	108.85	106.77	109.53	108.04	108.58	105.45	105.05	101.77	102.97

出典：『平成23(2011)～31(2019)年度私立大学・短期大学等入学志願動向』（日本私立学校振興・共済事業団）

【資料③】大阪国際工科専門職大学 工科学部情報工学科・競合校の志望動向

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成27(2015)年度				平成28(2016)年度				平成29(2017)年度				平成30(2018)年度				平成31(2019)年度				主な学科要素 AI/IoTシステム/ロボット	備考欄		
					志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率				
京都産業	情報理工	情報理工	京都府京都市	160	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4,210	4,038	272	15.48	4,133	3,899	499	8.28	情報工学/電気電子/理数/脳科学/デザイン工	2019年度センター受験者数非公表			
同志社	理工	インテリジェント情報工	京都府京都市	83	900	865	362	2.49	962	931	334	2.88	1,173	1,128	326	3.60	1,195	1,149	372	3.21	1,285	1,013	349	3.68	ハードウェア/センシング・制御技術	2019年度センター受験者数非公表		
同志社	理工	機械システム工	京都府京都市	96	2,511	2,436	945	2.66	2,729	2,655	951	2.87	2,851	2,747	702	4.06	2,423	2,337	909	2.67	2,037	1,674	942	2.16	機力・制御/理工学	2019年度センター受験者数非公表		
同志社	理工	電子工	京都府京都市	86	1,261	1,205	617	2.04	1,420	1,374	618	2.30	1,521	1,502	486	3.13	1,318	1,269	543	2.43	1,711	1,407	444	3.85	情報通信/光・電子デバイス	2019年度センター受験者数非公表		
同志社	理工	情報システムデザイン	京都府京都市	83	994	964	311	3.20	941	924	273	3.45	875	835	205	4.27	1,084	1,034	273	3.97	1,101	848	248	4.44	ソフトウェア/インターネット/人工知能(AI)	2019年度センター受験者数非公表		
立命館	生命科学	生命情報	滋賀県草津市	173	1,200	1,174	425	2.82	778	749	416	1.87	1,238	1,201	417	2.97	1,013	985	417	2.43	1,334	1,227	433	3.08	材料/設計・生産/制御・システム/環境・エネルギー/ナノテクノロジー			
立命館	理工	ロボティクス	滋賀県草津市	86	1,798	1,729	803	2.24	1,873	1,804	783	2.39	1,837	1,780	534	3.44	1,723	1,664	553	3.12	1,653	1,563	651	2.54	ロボット			
立命館	理工	電気電子工	滋賀県草津市	154	2,498	2,299	1,077	2.32	2,562	2,482	1,290	1.99	2,926	2,841	1,013	2.89	2,552	2,486	918	2.78	2,503	2,388	1,104	2.27	電子システム/光システム/通信システム/電子デバイス/環境・エネルギーシステム			
立命館	理工	電子情報工	滋賀県草津市	102	1,870	1,827	831	2.25	2,127	2,056	982	2.17	2,524	2,438	841	3.00	2,248	2,175	755	2.98	2,232	2,144	894	2.50	エレクトロニクス/コンピュータ/情報通信			
龍谷	理工	電子情報	滋賀県大津市	105	918	832	278	3.30	868	766	178	4.88	823	729	243	3.39	840	727	240	3.50	1,177	1,110	206	5.71	コンピュータ・システム/情報処理/通信工学/インターネット技術/エレクトロニクス			
龍谷	理工	情報メディア	滋賀県大津市	95	820	723	190	4.32	917	819	150	6.11	805	725	188	4.28	755	672	187	4.04	1,245	1,131	165	7.55	ソフトウェア科学コース/情報システムコース/メディア工学コース			
龍谷	理工	機械工	滋賀県大津市	105	1,391	1,272	306	4.55	1,193	1,082	260	4.59	1,249	1,095	254	4.92	1,042	908	266	3.92	1,366	1,239	341	4.01	機械工学/機構学/熱力学/流体工学/制御工学/材料・加工学/材料科学			
大阪学院	情報	情報	大阪府大阪市	100	141	124	93	1.52	127	119	87	1.46	169	151	82	2.06	233	221	128	1.82	649	608	86	7.55	ハードウェアとソフトウェア/情報システムとネットワーク/マルチメディアとコンテンツ技術/情報ビジネスと社会/情報/データ情報の活用			
大阪工業	情報科学	情報知能	大阪府枚方市	105	614	594	217	2.83	630	615	161	3.91	433	419	184	2.35	547	538	198	2.76	886	640	266	3.33	プログラミング/システム制御技術/ハードウェア設計	2019年度センタ前期C日程の受験者数記載なし		
大阪工業	情報科学	情報システム	大阪府枚方市	105	837	811	248	3.38	823	810	184	4.47	1,094	1,079	187	5.85	1,481	1,457	183	8.09	1,735	1,398	217	8.00	ハードウェア/ソフトウェア/ネットワーク/データベース/プログラミング	2019年度センタ前期C日程の受験者数記載なし		
大阪工業	情報科学	情報メディア	大阪府枚方市	105	621	607	216	2.88	897	881	203	4.42	704	684	194	3.63	835	821	175	4.77	1,427	1,137	193	7.39	マルチメディア情報/メディアデータ処理・蓄積・伝達	2019年度センタ前期C日程の受験者数記載なし		
大阪工業	情報科学	ネットワークデザイン	大阪府枚方市	105	382	376	181	2.11	431	417	159	2.71	411	393	156	2.63	470	461	159	2.96	551	327	219	2.52	通信技術/情報セキュリティ	2019年度センタ前期C日程の受験者数記載なし		
大阪工業	工	機械工	大阪府大阪市	140	1,818	1,771	362	5.02	1,984	1,945	360	5.51	2,317	2,267	335	6.92	2,144	2,107	375	5.72	2,549	2,048	432	5.90	エンジン/工作・産業機械/宇宙ロボット/ターボ機械/知能ロボット	2019年度センタ前期C日程の受験者数記載なし		
大阪工業	工	電気電子システム	大阪府大阪市	125	1,003	976	314	3.19	967	947	294	3.29	979	948	344	2.85	1,313	1,290	270	4.86	1,262	915	356	3.54	エネルギー・電気機器/材料・物性・デバイス/制御・情報・通信	2019年度センタ前期C日程の受験者数記載なし		
大阪工業	工	電子情報システム工	大阪府大阪市	110	579	561	278	2.08	725	716	211	3.44	719	708	222	3.24	746	730	226	3.30	1,594	1,134	334	4.77	電子工学/情報工学/通信工学	2019年度センタ前期C日程の受験者数記載なし		
大阪工業	ロボティクス&デザイン工	ロボット工	大阪府大阪市	90	710	702	191	3.72	906	893	183	4.95	1,029	1,006	156	6.60	996	977	161	6.19	1,196	656	278	4.30	ロボット/メカトロニクス	2019年度センタ前期C日程の受験者数記載なし		
大阪工業	ロボティクス&デザイン工	システムデザイン工	大阪府大阪市	90	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	578	568	191	3.03	856	845	166	5.16	670	619	150	4.47	クラウド/インターネット/ロボット	2019年度センタ前期C日程の受験者数記載なし

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成27(2015)年度				平成28(2016)年度				平成29(2017)年度				平成30(2018)年度				平成31(2019)年度				主な学科要素 AI/IoTシステム/ロボット	備考欄
					志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率		
大阪産業	デザイン工	情報システム	大阪府大阪市	105	422	422	185	2.28	496	484	168	2.95	528	502	175	3.02	589	568	150	3.93	945	596	152	6.22	情報システム/ネットワーク/組み込みシステム/ Webシステム/感性デザイン	
大阪産業	工	機械工	大阪府大阪市	105	464	464	212	2.19	488	480	190	2.57	500	480	247	2.02	604	586	242	2.50	738	425	172	4.29	製造機械/情報関連機器/ロボット	2019年度センタの受験者数記載なし
大阪産業	工	電子情報通信工	大阪府大阪市	100	354	354	203	1.74	423	418	175	2.42	378	364	198	1.91	437	415	176	2.48	733	541	169	4.34	電子情報/情報通信	2019年度センタの受験者数記載なし
大阪電気通信	工	機械工	大阪府寝屋川市	90	220	218	84	2.62	279	272	107	2.61	260	255	128	2.03	311	305	126	2.47	517	495	99	5.22	設計生産/環境/エネルギー/体力学/制御情報	
大阪電気通信	工	電気電子工	大阪府寝屋川市	80	182	181	74	2.46	190	187	107	1.78	186	176	124	1.50	289	275	159	1.82	525	514	97	5.41	電子デバイス/情報処理/エレクトロニクス	
大阪電気通信	工	電子機械工	大阪府寝屋川市	80	98	97	45	2.18	111	110	47	2.36	123	120	58	2.12	132	130	69	1.91	270	267	57	4.74	電気・電子/機械設計・計算機制御/機械・電気	
大阪電気通信	情報通信工	情報工	大阪府寝屋川市	160	315	313	209	1.51	491	475	259	1.90	506	483	292	1.73	759	739	266	2.85	1,410	1,362	274	5.15	情報システム/メディア情報工学/情報ネットワーク/統計情報解析	センター部受験者一部記載無し
大阪電気通信	情報通信工	通信工	大阪府寝屋川市	80	98	96	53	1.85	118	115	75	1.57	128	125	89	1.44	200	198	90	2.22	549	359	49	11.20	ブロードバンド/マルチメディア/インターネット	センター部受験者一部記載無し
大阪電気通信	総合情報	情報	大阪府四条畷市	90	181	177	111	1.63	253	246	113	2.24	273	269	130	2.10	357	349	53	6.74	601	572	97	6.20	ソフトウェア/コンピュータ工学/情報システム	センター部受験者一部記載無し
関西	システム理工	機械工	大阪府吹田市	220	3,734	3,640	1,150	3.25	3,682	3,606	1,074	3.43	3,734	3,638	1,065	3.51	3,590	3,506	1,009	3.56	3,045	2,958	851	3.58	物質/エネルギー/情報処理機能	センター部受験者一部記載無し
関西	システム理工	電気電子情報工	大阪府吹田市	182	3,166	3,092	893	3.55	2,782	2,700	847	3.28	2,935	2,853	764	3.84	3,304	3,205	805	4.10	3,875	3,524	928	4.18	電気電子工学/情報通信工学/応用情報通信工学	センター部受験者一部記載無し
近畿	理工	機械工	大阪府東大阪市	200	4,253	4,007	789	5.39	4,270	4,025	814	5.25	4,840	4,588	747	6.48	4,652	4,378	679	6.85	4,651	3,611	867	5.36	機械工学/知能機械システム	センタC日程の受験者数記載なし
近畿	理工	電気電子工	大阪府東大阪市	190	3,686	3,419	880	4.19	3,276	3,041	850	3.85	3,407	3,119	776	4.39	3,861	3,620	757	5.10	4,215	3,063	952	4.43	エレクトロニクス・情報通信/エネルギー・環境	センタC日程の受験者数記載なし
近畿	理工	情報	大阪府東大阪市	190	3,688	3,471	711	5.19	3,546	3,305	647	5.48	3,828	3,625	699	5.48	1,807	1,696	281	6.43	5,863	4,521	700	8.38	情報システム/情報メディア	
摂南	理工	機械工	大阪府寝屋川市	110	1,226	1,202	293	4.18	1,732	1,707	245	7.07	1,859	1,741	396	4.69	2,133	2,010	366	5.83	2,594	2,506	266	9.75	機械生産/機械工学総合	
摂南	理工	電気電子工	大阪府寝屋川市	90	1,009	989	285	3.54	1,189	1,169	219	5.43	1,252	1,200	327	3.83	1,787	1,676	217	8.24	2,506	2,375	222	11.29	応用エレクトロニクス/エネルギー・環境/情報通信	センター部受験者一部記載無し
帝塚山学院	人間科学	情報メディア	大阪府大阪狭山市/堺市	50	30	27	24	1.25	28	26	22	1.27	40	37	28	1.43	106	105	96	1.10	387	347	155	2.50	ネットワーク技術/映像/音楽/Web	センター部受験者一部記載無し
関西学院	理工	情報科学	兵庫県西宮市	75	880	862	317	2.78	853	841	346	2.47	894	861	290	3.08	909	895	246	3.70	1,019	679	192	5.31	ネットワークシステム/情報システム	センター部受験者一部記載無し
関西学院	理工	人間システム工	兵庫県西宮市	80	827	802	267	3.10	694	683	278	2.50	817	788	230	3.55	659	650	216	3.05	819	518	141	5.81	映像音響システム/サイバーロボスティクス	
甲南	知能情報	知能情報	兵庫県神戸市	120	1,109	1,094	371	2.99	947	924	318	2.98	965	932	279	3.46	871	836	322	2.70	1,601	1,556	286	5.60	Webコミュニケーション/ヒューマンインテリジェンス/マシンインテリジェンス	
合計				4,800	48,808	46,775	15,401	3.17	49,708	47,799	14,978	3.32	53,708	51,400	14,302	3.76	57,381	55,033	14,071	4.08	71,159	59,914	15,533	4.58		

※倍率は、志願者倍率(志願者数/合格者数)

京都先端科学大学 工学部 機械電気システム学科(入学定員:200名)2020年開設予定

大和大学 理工学部 理工学科(数理科・情報科学・電気電子工・機械工・建築)(入学定員:230名)2020年開設予定

帝塚山学院大学 人間科学部 情報メディア学科 2020年度募集停止予定

出典:河合塾ガイドライン、旺文社バスマナビ、各大学ホームページ

参考資料:『筑雷時代4月臨時増刊号 全国大学学部・学科案内号(2019年4月)』

(旺文社)

【資料④】大阪国際工科専門職大学 工科学部デジタルエンタテインメント学科・競合校の志願者動向

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成27(2015)年度				平成28(2016)年度				平成29(2017)年度				平成30(2018)年度				平成31(2019)年度				主な学科の要素 ゲーム/CG/アニメ	備考
					志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率	志願者	受験者	合格者	倍率		
成安造形	芸術	芸術	滋賀県大津市	200	130	-	127	-	546	-	532	-	555	-	534	-	743	-	500	-	727	-	405	1.80	情報デザイン/空間デザイン	
京都精華	デザイン	ビジュアルデザイン	京都市	64	130	128	36	3.56	155	155	30	5.17	81	81	24	-	127	125	41	3.05	142	136	12	11.83	グラフィック/デジタルクリエイション	
京都造形芸術	芸術	情報デザイン	京都市	180	194	-	25	-	89	-	46	-	259	-	-	-	303	-	-	-	303	-	-	-	ビジュアルコミュニケーション/クロスステック デザイン	
京都造形芸術	芸術	キャラクターデザイン	京都市	90	70	-	22	-	38	-	20	-	95	-	-	-	117	-	-	-	169	-	-	-	アニメ/CG/ゲーム/キャラクターイラスト	
嵯峨美術	芸術	デザイン	京都市	90	74	73	58	1.26	107	105	52	2.02	150	-	61	-	246	237	21	11.29	92	-	12	7.67	デザイン系ソフト技術	
同志社女子	学芸	メディア創造	京都市	120	689	679	252	2.69	822	808	195	4.14	673	658	178	3.70	617	612	142	4.31	704	687	141	4.99	アート・デザイン/マスメディア・カルチャー/ エンタメビジネス/メディア・テクノロジー	2018年度以前は情報メディア 学科
大阪芸術	芸術	デザイン	大阪市	190	186	186	149	1.25	208	-	100	2.08	252	-	142	1.77	198	-	130	1.52	213	-	79	2.70	グラフィック/デジタルメディア/デジタルア ーツ/プロダクト/デザインプロデュース	
大阪電気通信	総合情報	デジタルゲーム	大阪府四條畷市	140	269	265	141	1.88	329	326	135	2.41	406	394	141	2.79	652	645	45	14.33	792	777	96	8.25	ゲーム/アート・デザイン/グラフィック	
大阪電気通信	総合情報	ゲーム&メディア	大阪府四條畷市	110	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	326	322	32	10.06	500	493	68	7.35	ゲーム/アニメ/ライブ	2018年に設置	
大阪成蹊	芸術	造形芸術	大阪市	190	19	18	17	1.06	-	-	-	-	59	57	39	1.46	45	35	23	1.52	102	100	12	8.50	マンガ/アニメ/ゲーム/美術表現	
大手前	メディア・芸術	メディア・芸術	兵庫県西宮市	180	198	193	121	1.60	191	181	92	1.97	277	272	131	2.08	239	222	131	1.69	562	523	175	3.21	建築/芸術/メディア	
神戸芸術工科	芸術工	ビジュアルデザイン	兵庫県神戸市	80	49	49	18	2.72	29	29	14	2.07	63	63	25	2.52	52	52	17	3.06	90	88	38	2.37	グラフィック/エディトリアル/Web・モーション グラフィックス/イラスト・絵本	
合計				1,634	2,008	1,591	966	2	2,514	1,604	1,216	1	2,870	1,525	1,275	1	3,665	2,250	1,082	2	4,396	2,804	1,038	4		

※倍率は、志願者倍率（志願者数/合格者数）

出典：河合塾ガイドライン、旺文社バズナビ、各大学ホームページ
 参考資料：『蛭雪時代4月臨時増刊号 全国大学学部・学科案内号(2019年4月)』
 (旺文社)

【資料⑤】大阪国際工科専門職大学 工科学部情報工学科・競合校の収容定員充足率

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成31(2019)年度				データ年月	主な学科の要素 AI/IoTシステム/ロボット	備考
					入学者	収容定員	在籍者	充足率			
京都産業	情報理工	情報理工	京都府京都市	160	154	160	134	83.8%	2018年5月1日	情報工学/電気電子/理数/脳科学/デザイン工	2018年4月開設
同志社	理工	インテリジェント情報工	京都府京都市	83	92	323	349	108.0%	2018年度	ハードウェア/センシング・制御技術	
同志社	理工	機械システム工	京都府京都市	96	101	366	446	121.9%	2018年度	機力・制御/理工学	
同志社	理工	電子工	京都府京都市	86	92	341	389	114.1%	2018年度	情報通信/光・電子デバイス	
同志社	理工	情報システムデザイン	京都府京都市	83	88	323	349	108.0%	2018年度	ソフトウェア/インターネット/人工知能(AI)	
立命館	理工	機械工	滋賀県草津市	173	154	686	730	106.4%	2018年5月1日	材料/設計・生産/制御・システム/環境・エネルギー/ナノテクノロジー	
立命館	理工	ロボティクス	滋賀県草津市	86	90	358	392	109.5%	2018年5月1日	ロボット	
立命館	理工	電気電子工	滋賀県草津市	154	108	616	633	102.8%	2018年5月1日	電子システム/光システム/通信システム/電子デバイス/環境・エネルギーシステム	
立命館	理工	電子情報工	滋賀県草津市	102	87	408	401	98.3%	2018年5月1日	エレクトロニクス/コンピュータ/情報通信	
龍谷	理工	電子情	滋賀県大津市	105	94	384	391	101.8%	2019年5月1日	コンピュータシステム/情報処理/通信工学/インターネット技術/エレクトロニクス	
龍谷	理工	情報メディア	滋賀県大津市	95	95	384	391	101.8%	2019年5月1日	ソフトウェア科学コース/情報システムコース/メディア工学コース	
龍谷	理工	機械システム工	滋賀県大津市	105	100	424	434	102.4%	2019年5月1日	機械力学/機構学/熱力学/流体力学/制御工学/材料・加工学/材料力学	
大阪学院	情報	情報	大阪府大阪市	100	115	416	400	96.2%	2019年5月1日	ハードウェアとソフトウェア/情報システムとネットワーク/マルチメディアとコンテンツ技術/情報ビジネスと社会/情報/データ情報の活用	
大阪工業	情報科学	情報知能	大阪府枚方市	105	435	430	1,673	97.3%	2019年5月1日	プログラミング/システム制御技術/ハードウェア設計	
大阪工業	情報科学	情報システム	大阪府枚方市	105		430			2019年5月1日	ハードウェア/ソフトウェア/ネットワーク/データベース/プログラミング	
大阪工業	情報科学	情報メディア	大阪府枚方市	105		430			2019年5月1日	マルチメディア情報/メディアデータ処理・蓄積・伝達	
大阪工業	情報科学	ネットワークデザイン	大阪府枚方市	105		430			2019年5月1日	通信技術/情報セキュリティ	
大阪工業	工	機械工	大阪府大阪市	140	学科別不明	570	学科別不明	-	2019年5月1日	エンジン/工作・産業機械/宇宙ロボット/ターボ機械/知能ロボット	
大阪工業	工	電気電子システム	大阪府大阪市	125	学科別不明	510	学科別不明	-	2019年5月1日	エネルギー・電気機器/材料・物性・デバイス/制御・情報・通信	学部全体 充足率:98.6%
大阪工業	工	電子情報システム工	大阪府大阪市	110	学科別不明	450	学科別不明	-	2019年5月1日	電子工学/情報工学/通信工学	
大阪工業	ロボティクス&デザイン工	ロボット工	大阪府大阪市	90	学科別不明	370	学科別不明	-	2019年5月1日	ロボット/メカトロニクス	学部全体 充足率:101.1%(3 年次まで)
大阪工業	ロボティクス&デザイン工	システムデザイン工	大阪府大阪市	90	学科別不明	370	学科別不明	-	2019年5月1日	クラウド/インターネット/ロボット	
大阪産業	デザイン工	情報システム	大阪府大阪市	105	107	440	439	99.8%	2019年5月1日	情報システム/ネットワーク/組込みシステム/Webシステム/感性デザイン	
大阪産業	工	機械工	大阪府大阪市	105	107	435	419	96.3%	2019年5月1日	製造機械/情報関連機器/ロボット	
大阪産業	工	電子情報通信工	大阪府大阪市	100	98	410	392	95.6%	2019年5月1日	電子情報/情報通信	
大阪電気通信	工	機械工	大阪府寝屋川市	90	学科別不明	360	学科別不明	-	2018年5月1日	設計生産/環境/エネルギー/個体力学/制御情報	
大阪電気通信	工	電気電子工	大阪府寝屋川市	80	学科別不明	320	学科別不明	-	2018年5月1日	電子デバイス/情報処理/エレクトロニクス	学部全体 充足率:109.6%
大阪電気通信	工	電子機械工	大阪府寝屋川市	80	学科別不明	320	学科別不明	-	2018年5月1日	電気・電子/機械設計・計測制御/機械・電気	
大阪電気通信	情報通信工	情報工	大阪府寝屋川市	160	280	640	1,013	105.5%	2018年5月1日	情報システム/メディア情報工学/情報ネットワーク/統計情報解析	
大阪電気通信	情報通信工	通信工	大阪府寝屋川市	80					320	2018年5月1日	ブロードバンド/マルチメディア/インターネット
大阪電気通信	総合情報	情報	大阪府四条畷市	90	368	360	学科別不明	-	2018年5月1日	ソフトウェア/コンピュータ工学/情報システム	学部全体 充足率: 102.1%
関西	システム理工	機械工	大阪府吹田市	220	学科別不明	880	学科別不明	-	2019年5月1日	物質/エネルギー/情報処理機能	学部全体 充足率:110.1%
関西	システム理工	電気電子情報工	大阪府吹田市	182	学科別不明	728	学科別不明	-	2019年5月1日	電気電子工学/情報通信工学/応用情報通信工学	

【資料⑤】大阪国際工科専門職大学 工科学部情報工学科・競合校の収容定員充足率

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成31(2019)年度				主な学科の要素 AI/IoTシステム/ロボット	備考
					入学者	収容定員	在籍者	充足率		
近畿	理工	機械工	大阪府東大阪市	200	192	780	817	104.7%	2019年5月1日	機械工学/知能機械システム
近畿	理工	電気電子工	大阪府東大阪市	190	200	740	779	105.3%	2019年5月1日	エレクトロニクス・情報通信/エネルギー・環境
近畿	理工	情報	大阪府東大阪市	190	186	740	795	107.4%	2019年5月1日	情報システム/情報メディア
摂南	理工	機械工	大阪府寝屋川市	110	127	450	452	100.4%	2018年5月1日	機械生産/機械工学総合
摂南	理工	電気電子工	大阪府寝屋川市	90	98	370	363	98.1%	2018年5月1日	応用エレクトロニクス/エネルギー・環境/情報通信
帝塚山学院	人間科学	情報メディア	大阪府大阪狭山市/堺市	50	77	220	211	95.9%	2019年5月1日	ネットワーク技術/映像/音楽/Web
関西学院	理工	情報科学	兵庫県西宮市	75	82	300	339	113.0%	2018年12月18日	ネットワークシステム/情報システム
関西学院	理工	人間システム工	兵庫県西宮市	80	98	320	369	115.3%	2018年12月18日	映像音響システム/サイバーロボティクス
甲南	知能情報	知能情報	兵庫県神戸市	120	134	480	552	115.0%	2018年5月1日	Webコミュニケーション/ヒューマンインテリジェンス/マシンインテリジェンス
合計				4,640	1,562	6,368	4,677	73.4%		

出典:各大学ホームページ

参考資料:『蛍雪時代4月臨時増刊号 全国大学学部・学科案内号(2019年4月)』(旺文社)

京都先端科学大学 工学部 機械電気システム学科(入学定員:200名)2020年開設予定
 大和大学 理工学部 理工学科(数理科・情報科学・電気電子工・機械工・建築)(入学定員:230名)2020年開設予定
 帝塚山学院大学 人間科学部 情報メディア学科 2020年度募集停止

【資料⑥】大阪国際工科専門職大学 工科学部デジタルエンタテインメント学科・競合校の収容定員充足率

大学	学部	学科	所在地	入学定員 (2019年)	平成31(2019)年度				主な学科の要素 ゲーム/CG/アニメ	備考	
					入学者	収容定員	在籍者	充足率			データ年月
成安造形	芸術	芸術	京都府京都市	200	235	820	943	115.0%	2019年5月1日	情報デザイン/空間デザイン	
京都精華	デザイン	ビジュアルデザイン	京都府京都市	64	72	256	290	113.3%	2019年5月1日	グラフィック/デジタルクリエイション	
京都造形芸術	芸術	情報デザイン	京都府京都市	180	187	527	572	108.5%	2018年度	ビジュアルコミュニケーション/クロス テックデザイン	
京都造形芸術	芸術	キャラクター デザイン	京都府京都市	90	91	290	326	112.4%	2018年度	アニメ/CG/ゲーム/キャラクターイラスト	
嵯峨美術	芸術	デザイン	京都府京都市	90	115	350	430	122.9%	2019年5月1日	デザイン系ソフト技術	
同志社女子	学芸	メディア創造	京都府京都市	120	128	480	518	107.9%	2018年度	アート・デザイン/マスメディア・カル チャー/エンタメビジネス/メディア・テク ノロジー	
大阪芸術	芸術	デザイン	大阪府南河内 郡	190	223	760	933	122.8%	2018年5月1日現在	グラフィック/デジタルメディア/デジタル アーツ/プロダクト/デザインプロデュース	
大阪電気通信	総合情報	デジタル ゲーム	大阪府四條畷 市	140	368	1,310	1,338	102.1%	2018年5月1日現在	ゲーム/アート・デザイン/グラフィック	総合情報学部全体
大阪電気通信	総合情報	ゲーム&メ ディア	大阪府四條畷 市	110					2018年5月1日現在	ゲーム/アニメ/ライブ	
大阪成蹊	芸術	造形芸術	大阪府大阪市	190	195	709	723	102.0%	2018年5月1日現在	マンガ/アニメ/ゲーム/美術表現	
大手前	メディア・芸術	メディア・芸術	兵庫県西宮市	180	222	736	738	100.3%	2019年5月1日	建築/芸術/メディア	
神戸芸術工科	芸術工	ビジュアルデザイン	兵庫県神戸市	80	77	320	304	95.0%	2019年5月1日	グラフィック/エディトリアル/Web・モー ショングラフィックス/イラスト・絵本	
合 計				1,634	1,913	6,558	7,115	108.5%			

出典:各大学ホームページ

参考資料:『蛭雪時代4月臨時増刊号 全国大学学部・学科案内号(2019年4月)』

(旺文社)

【資料⑦】18歳人口の将来推計(近畿地方)

地域	項目	平成30年 (2018年)	令和元年 (2019年)	令和2年 (2020年)	令和3年 (2021年)	令和4年 (2022年)	令和5年 (2023年)
全国	人数	1,179,808	1,174,801	1,167,348	1,136,822	1,120,783	1,096,654
	割合	100.0%	99.6%	98.9%	96.4%	95.0%	93.0%
近畿	人数	199,747	197,547	195,001	189,786	185,555	181,453
	割合	100.0%	98.9%	97.6%	95.0%	92.9%	90.8%
滋賀	人数	14,411	14,350	14,535	14,299	14,013	13,769
	割合	100.0%	99.6%	100.9%	99.2%	97.2%	95.5%
京都	人数	24,120	24,095	23,646	23,146	22,654	22,292
	割合	100.0%	99.9%	98.0%	96.0%	93.9%	92.4%
大阪	人数	83,780	83,004	81,797	79,457	77,445	75,810
	割合	100.0%	99.1%	97.6%	94.8%	92.4%	90.5%
兵庫	人数	53,848	53,233	52,305	51,267	49,982	49,030
	割合	100.0%	98.9%	97.1%	95.2%	92.8%	91.1%
奈良	人数	13,893	13,375	13,435	12,808	12,855	12,417
	割合	100.0%	96.3%	96.7%	92.2%	92.5%	89.4%
和歌山	人数	9,695	9,490	9,283	8,809	8,606	8,135
	割合	100.0%	97.9%	95.8%	90.9%	88.8%	83.9%

地域	項目	令和6年 (2024年)	令和7年 (2025年)	令和8年 (2026年)	令和9年 (2027年)	令和10年 (2028年)	増減 (平成30年 →令和10年)
全国	人数	1,061,763	1,091,093	1,092,747	1,084,391	1,068,454	-111,354
	割合	90.0%	92.5%	92.6%	91.9%	90.6%	90.6%
近畿	人数	175,469	179,758	179,609	178,376	174,494	-25,253
	割合	87.8%	90.0%	89.9%	89.3%	87.4%	87.4%
滋賀	人数	13,322	13,878	13,797	13,875	13,669	-742
	割合	92.4%	96.3%	95.7%	96.3%	94.9%	94.9%
京都	人数	22,222	22,002	21,802	21,601	21,144	-2,976
	割合	92.1%	91.2%	90.4%	89.6%	87.7%	87.7%
大阪	人数	72,723	74,656	74,713	74,111	72,708	-11,072
	割合	86.8%	89.1%	89.2%	88.5%	86.8%	86.8%
兵庫	人数	47,243	49,243	49,327	49,254	47,898	-5,950
	割合	87.7%	91.4%	91.6%	91.5%	89.0%	89.0%
奈良	人数	12,017	12,053	12,026	11,582	11,450	-2,443
	割合	86.5%	86.8%	86.6%	83.4%	82.4%	82.4%
和歌山	人数	7,942	7,926	7,944	7,953	7,625	-2,070
	割合	81.9%	81.8%	81.9%	82.0%	78.6%	78.6%

【資料⑧】大学・短大・専門学校への進学率の推移(近畿地方)

(%)

地域	項目	平成20年 (2008年)	平成21年 (2009年)	平成22年 (2010年)	平成23年 (2011年)	平成24年 (2012年)	平成25年 (2013年)	平成26年 (2014年)	平成27年 (2015年)	平成28年 (2016年)	平成29年 (2017年)
全国	大学 進学率	46.0	47.3	47.9	47.7	47.7	47.4	48.1	48.9	49.3	49.6
	短大 進学率	6.4	6.2	6.0	5.8	5.8	5.4	5.3	5.2	5	4.8
	専門学校 進学率	15.3	14.7	15.9	16.2	16.8	17.0	17.0	16.7	16.3	16.2
近畿	大学 進学率	50.4	51.9	52.9	52.5	52.7	52.2	52.8	53.8	54.4	54.3
	短大 進学率	7.7	7.4	7.1	6.8	6.9	6.1	6.0	5.9	5.6	5.5
	専門学校 進学率	13.2	12.7	13.2	14.1	14.6	14.8	14.8	14.7	14.6	14.7

近畿：滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県

出典：文部科学省『学校基本調査』より

参考：リクルート進学総研『18歳人口推移、大学・短大・専門学校進学率、地元残留率の動向 2018』より

【資料⑨】

大阪国際工科専門職大学（仮称）
設置構想に係るニーズアセスメント調査
ご報告書

【入学意向に関する高校生アンケート調査】

令和元年10月

株式会社高等教育総合研究所

目次

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケートの結果

1 調査の概要	1
2 全質問項目の集計結果	3
3 入学意欲の分析	7

添付資料（実施したアンケート用紙）

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケート用紙

1 調査の概要

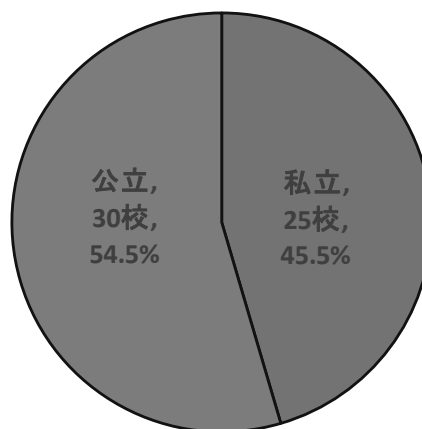
- ◆調査の目的 : 本調査は、学校法人日本教育財団が令和 3 年 4 月に設置を構想中である「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の学生確保の見通しについて、アンケートを用いて測ることを目的とする。
- ◆調査期間 : 令和元年 6～10 月
- ◆調査対象 : 令和 3 年度の大学入試を受験する可能性が最も高い、令和元年 6 月時点での高校 2 年生をアンケートの対象とした。
- ◆調査方法 : 「大阪国際工科専門職大学（仮称）」が所在する大阪府大阪市への進学が可能と思われる高等学校や日本語学校に依頼し、承諾を得た計 64 校にアンケート用紙を送付。各高校の教員が監督のもと、アンケートを実施した。なお、送付した 64 校のうち、期間内での回収は 55 校であった。
- ◆調査内容 : アンケート項目は全 8 問で、居住地を除き、全て選択肢式とした。
(特定の回答を行った者に対しては、その理由について、任意で記述を求めたが、本報告書では省略する。)
主な質問内容は、以下の通り。
 - 『回答者の基本情報（性別・居住地）について』
 - 『回答者の高校卒業後の希望進路について』
 - 『「大阪国際工科専門職大学（仮称）」への受験・入学意欲について』
- ◆有効件数 : 5,935 件 (回収件数 6,142 件 / 有効件数率 96.6%)

◆実施高校： 期間内に回答が得られた 55 校の詳細は以下の通り。

1. 所在地別の実施高校数

所在地	公立	私立	合計
滋賀県	4 校	2 校	6 校
京都府		2 校	2 校
大阪府	7 校	10 校	17 校
兵庫県	7 校	5 校	12 校
和歌山県	6 校	1 校	7 校
鳥取県		1 校	1 校
岡山県	4 校	4 校	8 校
徳島県	1 校		1 校
高知県	1 校		1 校
合計	30 校	25 校	55 校
割合	54.5%	45.5%	100.0%

2. 設置者別の実施高校数



2 全質問項目の集計結果

※「構成比」(%) はいずれも、小数第二位を四捨五入。よって、合計は必ずしも 100.0% と一致しない。

3～6 ページは、アンケートで回答を得た 5,935 人の回答結果に基づく全質問項目の集計結果である。

Q1 あなたの性別、居住の都道府県、学校(学年)について教えてください

性別

番号	選択項目	回答数	構成比
	男性	3,287	55.4%
	女性	2,648	44.6%
	計	5,935	100.0%

居住地

番号	選択項目	回答数	構成比
	福井県	3	0.1%
	三重県	1	0.0%
	滋賀県	494	8.3%
	京都府	198	3.3%
	大阪府	2,348	39.6%
	兵庫県	1,395	23.5%
	奈良県	4	0.1%
	和歌山県	304	5.1%
	鳥取県	46	0.8%
	岡山県	928	15.6%
	徳島県	110	1.9%
	高知県	104	1.8%
	計	5,935	100.0%

学校(学年)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	高校(2年生)	5,316	89.6%
2	日本語学校・その他	619	10.4%
	計	5,935	100.0%

Q2 2019年度から国の施策により、大学制度の中で専門職業人を養成する新しい高等教育機関として「専門職大学」と「専門職短期大学」が、進路の選択肢に加わることを知っていましたか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	知っていた	807	13.6%
2	知らなかった	5,069	85.4%
	無回答	59	1.0%
	計	5,935	100.0%

Q3 「専門職大学」には右記のような特色があります。興味・関心がある項目はどれですか(いくつでも○)

※ 複数回答項目のため、回答数は延べ。

※ 構成比は、回答者 5,935 人のうち、各項目を挙げた者の割合。

番号	選択項目	回答数	構成比
1	大学制度の中でも、今までにない新しい高等教育機関であること	944	15.9%
2	自分の好きな分野を学び、学んだ分野での就職を目指せること	4,314	72.7%
3	実習・演習の科目が多く、目指す職種の実践的な能力を身につけられること	2,261	38.1%
4	目指す職種の実務経験を持つ、多くの実務家教員から学べること	1,137	19.2%
5	実践力と同時に、そのための理論や関連分野の知識も学べること	857	14.4%
6	大学卒業者として文部科学大臣が定める学位を授与されること	858	14.5%
	無回答	200	3.4%

Q4 高校卒業後の進路として現段階で検討しているのはどれですか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	大学／専門職大学へ進学	2,736	46.1%
2	短期大学／専門職短期大学へ進学	257	4.3%
3	専門学校へ進学	810	13.6%
4	就職・アルバイト	1,076	18.1%
5	まだ決まっていない(検討中である)	812	13.7%
6	その他	69	1.2%
	無回答	175	2.9%
	計	5,935	100.0%

Q5 あなたは2021年4月に開学を予定している「大阪国際工科専門職大学(仮称)」のアンケートに、以前も回答したことがありますか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	今回初めて回答する	5,671	95.6%
2	以前も回答したことがある	139	2.3%
	無回答	125	2.1%
	計	5,935	100.0%

以下のQ6、Q7は、Q5で、「今回初めて回答する」を選択した5,671人のみの集計値とした。

Q6 「大阪国際工科専門職大学(仮称)」には右記のような特長があります。興味・関心がある項目はどれですか(いくつでも○)

※ 複数回答項目のため、回答数は延べ。

※ 構成比は、回答者5,671人のうち、各項目を挙げた者の割合。

番号	選択項目	回答数	構成比
1	学べる学科コース、目指せる資格が多彩であること	3,311	58.4%
2	各業界の一流企業との教育提携や連携でカリキュラムが編成・実施されること	1,147	20.2%
3	就職に役に立つ高い実践力と知識・教養が同時に身につくこと	1,852	32.7%
4	キャンパスが大阪駅前に通学に便利であること	1,290	22.7%
5	学費が妥当であること	1,040	18.3%
6	母体となる法人が50年以上の教育と就職の実績を築いていること	240	4.2%
7	海外と連携して国際的な実践力を育むカリキュラムが豊富であること	954	16.8%
	無回答	235	4.1%

Q7 あなたは「大阪国際工科専門職大学(仮称)」の2021年入学に向けた入試を受験したいと思いますか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	情報工学科を受験したい	374	6.6%
2	デジタルエンタテインメント学科を受験したい	256	4.5%
3	受験しない	4,905	86.5%
	無回答	136	2.4%
	計	5,671	100.0%

以下のQ8は、Q7で選択肢1～2(各学科を受験したい)を選択した630人が回答対象である。

Q8 Q7で1または2を選択した方は、受験し合格した場合、入学したいと思いますか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	入学したい	344	54.6%
2	併願先の結果によっては入学したい	262	41.6%
	無回答	24	3.8%
	計	630	100.0%

3 入学意欲の分析

本調査は「大阪国際工科専門職大学（仮称）」が所在する大阪府大阪市への進学が可能と思われる地域の高校 51 校に在籍している高校 2 年生、および日本語学校 4 校に在籍している留学生を対象に実施し、5,935 人より回答を得た。

5,935 人のうち、55.4% (3,287 人) が男性、44.6% (2,648 人) が女性となっている。居住地は 39.6%にあたる 2,348 人が回答した「大阪府」と、23.5%にあたる 1,395 人が回答した「兵庫県」、15.6%にあたる 928 人が回答した「岡山県」への回答が多かった。なお、「滋賀県」(494 人、8.3%)「京都府」(198 人、3.3%)「奈良県」(4 人、0.1%)「和歌山県」(304 人、5.1%)を含めると、回答者の約 8 割が、近畿圏の居住者で構成されている。

回答者 5,935 人に対して進路の選択肢に専門職大学と専門職短期大学が加わることに付いて知っているか否かを質問したところ、グラフ 1 が示す通り、「知っていた」に 807 人 (13.6%)、「知らなかった」に 5,069 人 (85.4%) が回答した。

「大阪国際工科専門職大学（仮称）」への受験・入学に関するアンケートは本調査以外でも実施していることから、回答結果の重複を避けることを目的に、2021 年 4 月に開学を予定している「大阪国際工科専門職大学（仮称）」に関するアンケートを以前も回答したことがあるか質問を行っており、その結果はグラフ 2 が示す通り、5,935 人のうち、95.6%にあたる 5,671 人が「今回初めて回答する」、2.3%にあたる 139 人が「以前も回答したことがある」との回答結果となった。全回答者に「大阪国際工科専門職大学（仮称）」に対する受験意欲および入学意欲についての質問を行っているが、本報告書における Q6 以降の集計は、「今回初めて回答する」と回答した 5,671 人のみとしている。

上記より、5,671 人に対して、「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の 2021 年入学に向けた入試への受験意欲について質問したところ、グラフ 3 の通りで、6.6%にあたる 374 人が「情報工学科を受験したい」、4.5%にあたる 256 人が「デジタルエンタテインメント学科を受験したい」とそれぞれ回答し、受験意欲を示した。

「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の各学科に受験意欲を示した 630 人（「情報工学科を受験したい」と回答した 374 人、「デジタルエンタテインメント学科を受験したい」と回答した 256 人の合計）には、Q8 にて合格した場合の入学意欲について質問しており、その結果、54.6%にあたる 344 人が「入学したい」、262 人が「併願先の結果によっては入学したい」と回答し、入学意欲を示した。なお、学科別の入学意欲については、グラフ 4 が示す通りで、「情報工学科」には「入学したい」に 208 人、「併願先の結果によっては入学したい」に 154 人が回答している。「デジタルエンタテインメント学科」には「入学したい」に 136 人、「併願先の結果によっては入学したい」に 108 人が回答している。

本調査は前述の通り、進学が現実的な地域の高校および日本語学校で実施しており、約8割の回答者が近畿圏に居住している。そこで、近畿圏およびその他の地域における「大阪国際工科専門職大学（仮称）」への入学意欲の傾向をみるため、「大阪国際工科専門職大学（仮称）」に入学意欲を示した人と居住地の回答をクロス集計し、かつ、入学意欲の回答率を表1に算出した。表1が示す通り、本調査においてもっとも多く回答者がいた大阪府は、回答者2,348人のうち180人が入学意欲を示し、回答率も7.7%ともっとも高い数値であった。「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の所在地は大阪府大阪市であり、同じ大阪府に居住する高校生および留学生から、高い入学意欲を示す結果となった。

次いで回答者が高かった滋賀県（回答者494人のうち31人が入学意欲を示し、回答率は6.3%）や兵庫県（回答者1,395人のうち73人が入学意欲を示し、回答率は5.2%）をはじめ、近畿圏は回答者数が少なかった奈良県を除き、一定の回答率（京都府2.0%、和歌山県4.6%）を得られたことに加え、鳥取県（4.3%）、岡山県（3.8%）と徳島県（4.5%）も近畿圏と同数程度の回答率で入学意欲を示す結果を得られた。

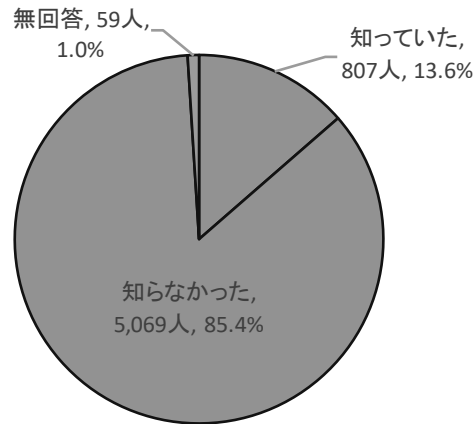
「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の各学科と入学定員と「受験したい」および「入学したい」の回答数をまとめた以下の表の通り、情報工学科の入学定員120人のところ、「受験したい」に374人、そのうち208人が「入学したい」と回答、デジタルエンタテインメント学科も入学定員80人のところ、「受験したい」に256人、そのうち136人が「入学したい」と回答していることから、各学科が予定する入学定員を上回る、入学意欲を示す回答が得られた。

さらに、各学科への「入学したい」の回答をQ1の学校（学年）別に分けたところ、情報工学科では「入学したい」と回答した208人のうち、「高校（2年生）」が156人、「日本語学校・その他」が52人で、デジタルエンタテインメント学科では「入学したい」と回答した136人のうち、「高校（2年生）」が97人、「日本語学校・その他」が39人という結果であり、「高校（2年生）」のみで見ても、入学定員を上回る入学意欲を示す回答を得ている。

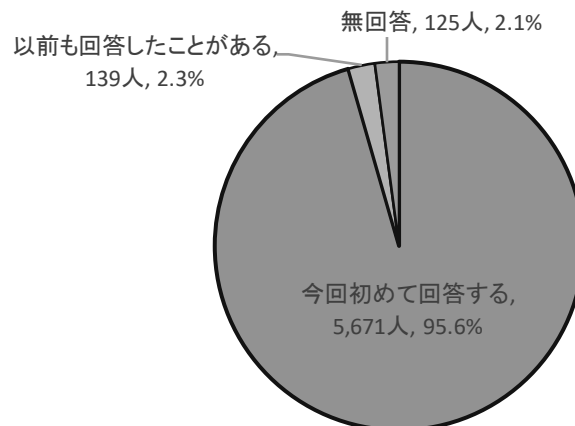
学科	入学定員	受験したい	入学したい
情報工学科	120人	374人	208人
デジタルエンタテインメント学科	80人	256人	136人

学科(入学したい)	「高校(2年生)」	「日本語学校・その他」
情報工学科(208人)	156人	52人
デジタルエンタテインメント学科(136人)	97人	39人

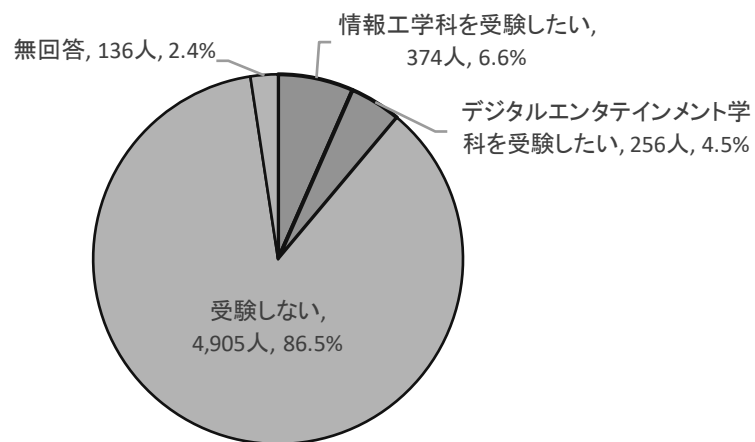
グラフ1 「専門職大学」・「専門職短期大学」の認知（Q2の結果より）



グラフ2 「大阪国際工科専門職大学（仮称）」のアンケートへの回答実績（Q5の結果より）



グラフ3 「大阪国際工科専門職大学（仮称）」への受験意欲（Q7の結果より）



グラフ4 学科別・「大阪国際工科専門職大学（仮称）」への入学意欲（Q8×Q7結果より）

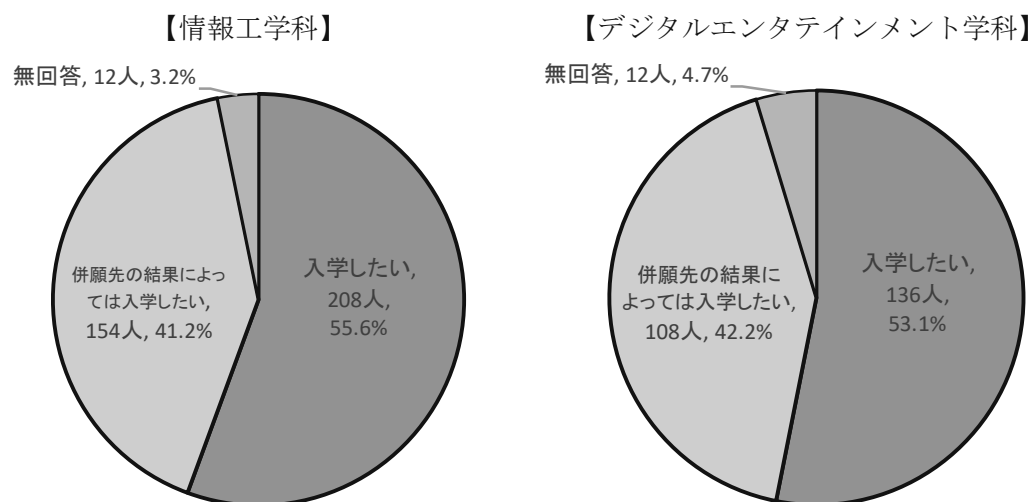


表1 居住地別・「大阪国際工科専門職大学（仮称）」への入学意欲と回答率（Q8×Q1結果より）

選択項目	アンケート回答者数	「入学したい」への回答者数	「入学したい」の回答率
福井県	3人	0人	0.0%
三重県	1人	0人	0.0%
滋賀県	494人	31人	6.3%
京都府	198人	4人	2.0%
大阪府	2,348人	180人	7.7%
兵庫県	1,395人	73人	5.2%
奈良県	4人	0人	0.0%
和歌山県	304人	14人	4.6%
鳥取県	46人	2人	4.3%
岡山県	928人	35人	3.8%
徳島県	110人	5人	4.5%
高知県	104人	0人	0.0%
合計	5,935人	344人	5.8%

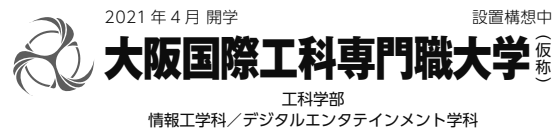
以上の結果のとおり、高校生や留学生における入学意欲を示す回答が予定する定員を上回っていることから、学校法人日本教育財団が令和3年4月に構想中である「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の入学者確保の見通しは、現実的に可能であると考えられる。

添付資料

(開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケート用紙)

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケート

このアンケート調査は、2021年4月に学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）が開設を予定する新しい教育機関の設置計画の基礎資料にするため、皆さんの進学意向等についてお聞きするものです。このアンケート結果は統計資料としてのみ用い、目的以外に利用することはありません。ご協力お願いいたします。



- 開設時期 : 2021年4月(予定)
- 開設者 : 学校法人 日本教育財団 (モード学園グループ)
- 学部所在地 : 大阪総合校舎
大阪駅前 徒歩3分 / 大阪市北区梅田3-3-2
- 修業年限 : 4年 (入学前の最終学歴・履修単位により編入学制度あり)
- 取得学位 : 学士 (専門職)
- 入学定員 : 工科学部
情報工学科 120名
デジタルエンタテインメント学科 80名



*大阪国際工科専門職大学(仮称)は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

Q1

あなたの性別、居住の都道府県、学校(学年)について教えてください

性別	男性 / 女性	居住地	都・道・府・県
学校(学年)	1. 高校(2年生) 2. 日本語学校・その他		

Q2

(1つに○)

2019年度から国の施策により、大学制度の中で専門職業人を養成する新しい高等教育機関として「専門職大学」と「専門職短期大学」が、進路の選択肢に加わったことを知っていましたか

1. 知っていた
2. 知らなかった

Q3

(いくつでも○)

「専門職大学」には右記のような特色があります。興味・関心がある項目はどれですか

1. 大学制度の中でも、今までにない新しい高等教育機関であること
2. 自分の好きな分野を学び、学んだ分野での就職を目指すこと
3. 実習・演習の科目が多く、目指す職種の実践的な能力を身につけられること
4. 目指す職種の実務経験を持つ、多くの実務家教員から学べること
5. 実践力と同時に、そのための理論や関連分野の知識も学べること
6. 大学卒業生として文部科学大臣が定める学位を授与されること

Q4

(1つに○)

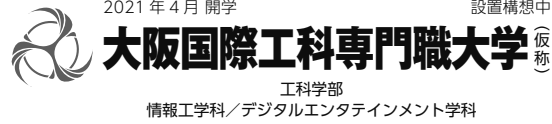
高校卒業後の進路として現段階で検討しているのはどれですか

1. 大学/専門職大学へ進学
2. 短期大学/専門職短期大学へ進学
3. 専門学校へ進学
4. 就職・アルバイト
5. まだ決まっていない(検討中である)
6. その他

中面に続きます➡

学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）では、新しい高等教育機関「専門職大学」の開学を計画中です。
下記、概要を確認のうえ、Q5～Q8の質問に回答ください。

概要



「専門職大学」とは、大学制度の中で質の高い専門職業人を育てるため、国が導入する新しい高等教育機関です。ICT・デジタルコンテンツ業界の企業・団体と連携した充実の実習教育と、広く深い知識・教養の両立で、専門分野をリードする高い実践力を養成。さらに国際的な視野も備え、変化する社会のニーズに即応する力や、新たな価値を生み出す力も育みます。

■ 大阪国際工科専門職大学 (仮称) の特長

学習方法

- 高い実践力を養うため、卒業単位の3～4割以上に実習等の科目を導入、企業と連携した実習を600時間以上、さらに専任教員の4割以上は専門職の実務経験を備えた「実務家教員」です。
- 米国スクウェア・エニックス、バンダイナムコスタジオ、チームラボ...各業界の一流企業と教育提携。社会の最新ニーズを実習・実務教育への確に反映するため、業界団体等の関係機関とも連携してカリキュラムを編成・実施します。
- 大学が担う理論教育と専門学校が担う実践教育の相互の強みを活かした、新たな高等教育機関である本校は、職業・社会における「実践の理論」を重視した研究を行います。
- 本法人が50年以上の教育で培ってきた独自の「創造力教育」や、国際化に対応するカリキュラムも融合。時代の変化に即応できる力や、新たな価値を生み出す力、自らを発展させる力も養います。

学費

- 入学から卒業までの費用総額 (入学金、学費の合計)

工科学部

情報工学科	4年間計 6,400,000円	<small>※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。</small>
デジタルエンタテインメント学科	4年間計 6,560,000円	<small>※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。</small>



養成する人材・身につく能力

工科学部

■ 情報工学科

AI・IoTシステム・ロボットなど最先端のICT技術を身につけ、製品・サービスに的確に実装できる、高度な実践力を備えた人材を養成します。変化する社会のニーズにもICTの専門職として対応できる応用力、さらに企画・開発チームの一員として他職種とも連携し、世界市場にも通用する製品・サービスの価値を生み出すことで「イノベーションを実現できる人材」を養成します。

卒業後の進路 IT企業、ICT開発企業、情報セキュリティ企業、家電・産業機器メーカーほか

■ デジタルエンタテインメント学科

いまや日本を代表する輸出産業の一つに成長したゲーム・CG・アニメ。進化を続ける最新のデジタル技術を常にキャッチアップする高度な開発・制作技術を身につけ、世界市場を見据えた作品を創造できる実践力を備えた人材を養成します。深い教養と斬新な表現手法に加え、実践的なビジネススキルも備えることで、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース力を育みます。

卒業後の進路 ゲーム開発企業、映像・アニメーション制作会社、コンテンツ企画・開発企業ほか

目指せる資格

- ITパスポート試験 ● 情報セキュリティマネジメント試験 ● 基本情報技術者試験
- 応用情報技術者試験 ● ITストラテジスト試験 ● システムアーキテクト試験
- プロジェクトマネージャ試験 ● ネットワークスペシャリスト試験
- データベーススペシャリスト試験 ● エンベデッドシステムスペシャリスト試験
- ITサービスマネージャ試験 ● システム監査技術者試験 ● 情報処理安全確保支援士試験
- CGクリエイター検定 ● CGエンジニア検定 ● マルチメディア検定 ● 色彩検定 ほか



※大阪国際工科専門職大学 (仮称) は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

Q5

(1つに○)

あなたは2021年4月に開学を予定している「大阪国際工科専門職大学 (仮称)」のアンケートに、以前も回答したことがありますか

1. 今回初めて回答する
2. 以前も回答したことがある

Q6

(いくつでも○)

「大阪国際工科専門職大学 (仮称)」には右記のような特長があります。興味・関心がある項目はどれですか

1. 学べる学科コース、目指せる資格が多様であること
2. 各業界の一流企業との教育提携や連携でカリキュラムが編成・実施されること
3. 就職に役立つ高い実践力と知識・教養が同時に身につくこと
4. キャンパスが大阪駅前で通学に便利であること
5. 学費が妥当であること
6. 母体となる法人が50年以上の教育と就職の実績を築いていること
7. 海外と連携して国際的な実践力を育むカリキュラムが豊富であること

Q7

(1つに○)

あなたは「大阪国際工科専門職大学 (仮称)」の2021年入学に向けた入試を受験したいと思いませんか

1. 情報工学科を受験したい
2. デジタルエンタテインメント学科を受験したい
3. 受験しない

理由 (例: 他に第一志望の受験先がある、まだ具体的な進路を考えていない等、できるだけ詳しく)

Q8

(1つに○)

Q7で1または2を選択した方は、受験し合格した場合、入学したいと思いますか

1. 入学したい
2. 併願先の結果によっては入学したい

理由 (例: 他に第一志望の受験先がある、もっと詳しく調べて検討したい等、できるだけ詳しく)



ご協力ありがとうございました。

⑩

大阪国際工科専門職大学（仮称）
設置構想に係るニーズアセスメント調査
ご報告書

【入学意向に関する WEB アンケート調査】

令和元年 7 月

株式会社高等教育総合研究所

目次

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケートの結果

1 調査の概要	1
2 全質問項目の集計結果	2
3 入学意欲の分析	7

添付資料（実施したアンケート）

WEB アンケートの質問画面

1 調査の概要

◆調査の目的：本調査は、学校法人日本教育財団が令和3年4月に設置を構想中である「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の学生確保の見通しについて、インターネットによるアンケートを用いて測ることを目的とする。

◆調査期間：令和元年6月

◆調査対象：近畿圏に在住の社会人および学生を対象に、インターネット調査会社（株式会社クロス・マーケティング）協力のもと、アンケートを実施。調査対象者の選定条件は以下の通り。

調査会社に登録するモニターのうち、

- ・年齢（18歳から49歳）
- ・最終学歴（高校卒業以上）
- ・受験および入学の可能性が高いと思われる居住地の方に限定し、回答を求めた。対象の居住地は以下の通り。

居住地
滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県

◆調査方法：インターネットを利用したアンケートで、回答者はパソコンおよびタブレットを使用して回答。

◆調査内容：アンケート項目は最大10問で、1問が入力式、9問が選択肢式とした。主な質問内容は、以下の通り。

『回答者の基本情報（性別・居住地・職業）について』

『専門職大学の特色への興味・関心について』

『「大阪国際工科専門職大学（仮称）」への受験・入学意欲について』

◆調査件数：5,457件

2 全質問項目の集計結果

※「構成比」(%) はいずれも、小数第二位を四捨五入。よって、合計は必ずしも 100.0% と一致しない。

2～6 ページは、アンケートで回答を得た 5,457 人の回答結果に基づく全質問項目の集計結果である。

SC1 あなたの性別をお答えください。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	男性	2,610	47.8%
2	女性	2,847	52.2%
	計	5,457	100.0%

SC2 あなたの年齢をお答えください。(数値入力)

番号	選択項目	回答数	年齢
	平均値		39.75
	最小値		18.00
	最大値		49.00
	計	5,457	

※詳細な年齢区分は以下の通り。

番号	選択項目	回答数	年齢
	18-20 歳	80	1.5%
	21-25 歳	203	3.7%
	26-30 歳	470	8.6%
	31-35 歳	730	13.4%
	36-40 歳	969	17.8%
	41-45 歳	1,479	27.1%
	46-49 歳	1,526	28.0%
	計	5,457	100.0%

SC3 あなたの職業をお答えください。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	会社勤務(一般社員)	1,796	32.9%
2	会社勤務(管理職)	282	5.2%
3	会社勤務(経営者・役員)	61	1.1%
4	公務員・教職員・非営利団体職員	240	4.4%
5	派遣社員・契約社員	303	5.6%
6	自営業(商工サービス)	231	4.2%
7	SOHO	58	1.1%
8	農林漁業	16	0.3%
9	専門職(弁護士・税理士等・医療関連)	188	3.4%
10	パート・アルバイト	853	15.6%
11	専業主婦(主夫)	718	13.2%
12	学生	143	2.6%
13	無職	398	7.3%
14	その他の職業	170	3.1%
	計	5,457	100.0%

SC4 あなたの最終学歴をお答えください。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	中学卒	0	0.0%
2	高校卒	1,260	23.1%
3	専門学校卒	673	12.3%
4	短大卒	672	12.3%
5	高専卒	70	1.3%
6	大学卒	2,368	43.4%
7	大学院卒	349	6.4%
8	上記以外	65	1.2%
	計	5,457	100.0%

SC5 あなたのお住まいをお答えください。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
	滋賀県	275	5.0%
	京都府	712	13.0%
	大阪府	2,406	44.1%
	兵庫県	1,534	28.1%
	奈良県	344	6.3%
	和歌山県	186	3.4%
	計	5,457	100.0%

SC6 2019年度から国の施策により、大学制度の中で専門職業人を養成する新しい高等教育機関として「専門職大学」と「専門職短期大学」が創設されます。「専門職大学」には下記の特徴がありますが、興味・関心がある項目はどれですか？あてはまるもの全て選んでください。(複数選択)

※ 複数回答項目のため、回答数は延べ。

※ 構成比は、回答者 5,457 人のうち、各項目を挙げた者の割合。

番号	選択項目	回答数	構成比
1	大学制度の中でも、今までにない新しい高等教育機関であること	1,302	23.9%
2	自分の好きな分野を学び、学んだ分野での就職を目指せること	2,513	46.1%
3	実習・演習の科目が多く、目指す職種の実践的な能力を身につけられること	1,930	35.4%
4	目指す職種の実務経験を持つ、多くの実務家教員から学べること	1,426	26.1%
5	実践力と同時に、そのための理論や関連分野の知識も学べること	1,122	20.6%
6	大学卒業生として、文部科学大臣が定める学位を授与されること	1,668	30.6%

SC7 あなたは2021年4月に開学を予定している「大阪国際工科専門職大学(仮称)」のアンケートに、以前も回答したことがありますか。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	今回初めて回答する	4,810	88.1%
2	以前も回答したことがある	647	11.9%
	計	5,457	100.0%

SC8は、SC7で「今回初めて回答する」を選択した 4,810 人が回答対象である。

SC8 あなたは「大阪国際工科専門職大学(仮称)」の2021年入学に向けた入試を受験したいと思いますか。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	情報工学科を受験したい	323	6.7%
2	デジタルエンタテインメント学科を受験したい	333	6.9%
3	受験しない	4,154	86.4%
	計	4,810	100.0%

SC9_1は、SC8で「情報工学科を受験したい」を選択した 323 人が回答対象である。

SC9_1 情報工学科を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	入学したい	174	53.9%
2	併願先の結果によっては入学したい	149	46.1%
	計	323	100.0%

SC9_2は、SC8で「デジタルエンタテインメント学科を受験したい」を選択した 333 人が回答対象である。

SC9_2 デジタルエンタテインメント学科を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。(1つを選択)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	入学したい	109	32.7%
2	併願先の結果によっては入学したい	224	67.3%
	計	333	100.0%

Q1は、SC9_1、2で「入学したい」を選択した方のうち、270人(先着順)に限定して質問した。

Q1 「大阪国際工科専門職大学(仮称)」の特長の中で、興味・関心がある項目はどれですか。あてはまるもの全て選んでください(複数選択)

※ 複数回答項目のため、回答数は延べ。

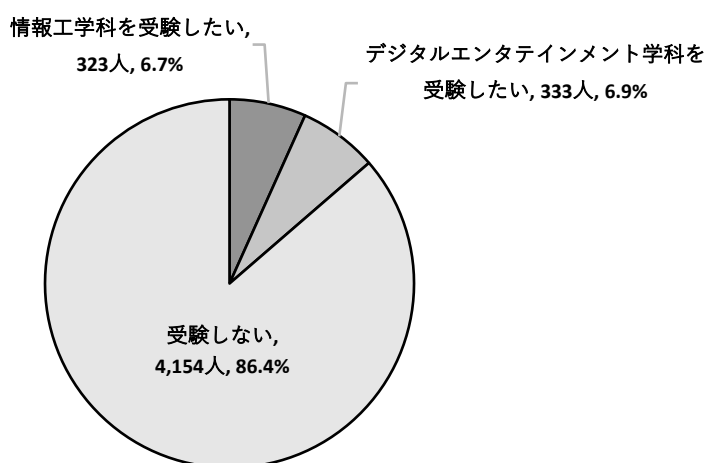
※ 構成比は、回答者270人のうち、各項目を挙げた者の割合。

番号	選択項目	回答数	構成比
1	学べる学科コース、目指せる資格が多彩であること	150	55.6%
2	各業界の一流企業との教育提携や連携でカリキュラムが編成・実施されること	121	44.8%
3	就職に役立つ高い実践力と知識・教養が同時に身につくこと	116	43.0%
4	キャンパスが大阪駅前に通学に便利であること	95	35.2%
5	学費が妥当であること	52	19.3%
6	母体となる法人が50年以上の教育と就職の実績を築いていること	42	15.6%
7	海外と連携して国際的な実践力を育むカリキュラムが豊富であること	50	18.5%

3 入学意欲の分析

本調査はインターネットを利用し、近畿圏に在住の18歳から49歳の社会人および学生を対象にアンケートを実施し、5,457人による回答結果となっている。概要の通り、大阪府大阪市に所在する「大阪国際工科専門職大学（仮称）」への受験および入学の可能性が高いと思われる近畿圏（滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県）の居住者に限定して質問を行っている。また、回答した5,457人には、令和3年（2021年）4月に開学を予定している「大阪国際工科専門職大学（仮称）」に関するアンケートに、以前回答したことがあるか否かを質問しており、「今回初めて回答する」と回答した4,810人が、その後の質問に進めるよう、設定を行った（SC7の回答結果より）。

以下のグラフの通り、4,810人に、「大阪国際工科専門職大学（仮称）」への受験意欲について質問したところ、6.7%にあたる323人が、「情報工学科を受験したい」と回答し、6.9%にあたる333人が「デジタルエンタテインメント学科」を受験したいと回答した。



学科	入学定員	「受験したい」の回答	「受験したい」/入学定員
情報工学科	120人	323人	2.7倍
デジタルエンタテインメント学科	80人	333人	4.2倍

この通り、各学科で設定している入学定員に対して、情報工学科で2.7倍、デジタルエンタテインメント学科で4.2倍の受験意欲を示す回答が得られた。

各学科に受験意欲を示した回答者には、合格後の入学意欲について質問しており、その結果をまとめたものが以下の表である。

コース	入学定員	「入学したい」の回答	「併願先の結果によっては入学したい」の回答
情報工学科	120 人	174 人	149 人
デジタルエンタテインメント学科	80 人	109 人	224 人

この通り、「大阪国際工科専門職大学（仮称）」が構想中の各学科に対して、入学定員を上回る、入学意欲を示す回答が得られた。

また、各学科へ「入学したい」と回答した方の居住地について、クロス集計を行った結果は以下の表の通りであり、「大阪国際工科専門職大学（仮称）」が立地する大阪府を中心に、今回の調査対象地域として設定した「大阪国際工科専門職大学（仮称）」への通学が現実的な近畿圏（滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県）のいずれの地域からも、入学意欲を示す回答が得られた。

都道府県	情報工学科 (入学定員:120 人)		デジタルエンタテインメント学科 (入学定員:80 人)	
	「入学したい」	「併願先の結果によっては入学したい」	「入学したい」	「併願先の結果によっては入学したい」
滋賀県	3 人	7 人	2 人	13 人
京都府	24 人	21 人	21 人	34 人
大阪府	93 人	67 人	50 人	96 人
兵庫県	41 人	42 人	26 人	61 人
奈良県	10 人	7 人	8 人	14 人
和歌山県	3 人	5 人	2 人	6 人
合計	174 人	149 人	109 人	224 人

以上の結果より、学校法人日本教育財団が令和 3 年 4 月に設置構想中である「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の入学者確保の見通しは、調査対象とした社会人及び学生より、入学定員を上回る入学意欲を示す回答を得たため、十分に可能であると判断できる。

なお、以降は各学科への入学意欲を示した回答者（SC9_1～2 で、「入学したい」と回答したもの）を、年齢別、職業別でクロス集計を行った表である。

「情報工学科」へ「入学したい」と回答した 174 人の年齢と職業

表 【年齢別】「情報工学科」への入学意欲（SC2×SC9_1の結果より）

番号	選択項目	回答数	構成比
1	18-20 歳	2 人	1.1%
2	21-25 歳	7 人	4.0%
3	26-30 歳	16 人	9.2%
4	31-35 歳	29 人	16.7%
5	36-40 歳	36 人	20.7%
6	41-45 歳	38 人	21.8%
7	46-49 歳	46 人	26.4%
	計	174 人	100.0%

表 【職業別】「情報工学科」へ入学意欲（SC3×SC9_1の結果より）

番号	選択項目	回答数	構成比
1	会社勤務(一般社員)	84 人	48.3%
2	会社勤務(管理職)	12 人	6.9%
3	会社勤務(経営者・役員)	4 人	2.3%
4	公務員・教職員・非営利団体職員	8 人	4.6%
5	派遣社員・契約社員	8 人	4.6%
6	自営業(商工サービス)	11 人	6.3%
7	SOHO	3 人	1.7%
8	農林漁業	2 人	1.1%
9	専門職(弁護士・税理士等・医療関連)	4 人	2.3%
10	パート・アルバイト	15 人	8.6%
11	専業主婦(主夫)	9 人	5.2%
12	学生	5 人	2.9%
13	無職	6 人	3.4%
14	その他の職業	3 人	1.7%
	計	174 人	100.0%

「デジタルエンタテインメント学科」へ「入学したい」と回答した 109 人の年齢と職業

表 【年齢別】「デジタルエンタテインメント学科」への入学意欲（SC2×SC9_2の結果より）

番号	選択項目	回答数	構成比
1	18-20 歳	1 人	0.9%
2	21-25 歳	5 人	4.6%
3	26-30 歳	9 人	8.3%
4	31-35 歳	17 人	15.6%
5	36-40 歳	24 人	22.0%
6	41-45 歳	30 人	27.5%
7	46-49 歳	23 人	21.1%
	計	109 人	100.0%

表 【職業別】「デジタルエンタテインメント学科」への入学意欲（SC3×SC9_2の結果より）

番号	選択項目	回答数	構成比
1	会社勤務（一般社員）	46 人	42.2%
2	会社勤務（管理職）	13 人	11.9%
3	会社勤務（経営者・役員）	1 人	0.9%
4	公務員・教職員・非営利団体職員	2 人	1.8%
5	派遣社員・契約社員	9 人	8.3%
6	自営業（商工サービス）	3 人	2.8%
7	SOHO	0 人	0.0%
8	農林漁業	0 人	0.0%
9	専門職（弁護士・税理士等・医療関連）	3 人	2.8%
10	パート・アルバイト	15 人	13.8%
11	専業主婦（主夫）	12 人	11.0%
12	学生	2 人	1.8%
13	無職	2 人	1.8%
14	その他の職業	1 人	0.9%
	計	109 人	100.0%

添付資料

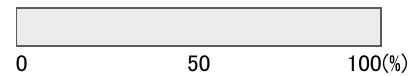
(WEB アンケートの質問画面)

- 対象外条件 SC2_1 < 18 または SC2_1 > 49 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC4 = 「1. 中学卒」 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC5 ≠ 「25. 滋賀県」 ~ 「30. 和歌山県」 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC7 = 「2. 以前も回答したことがある」 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC8 = 「3. 受験しない」 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC9_1 = 「2. 併願先の結果によっては入学したい」 (即時回答終了)
- 対象外条件 SC9_2 = 「2. 併願先の結果によっては入学したい」 (即時回答終了)

アンケート画面開始

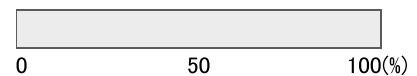
Page 1

※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)

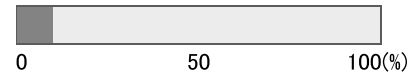


このアンケート調査は、2021年4月に学校法人 日本教育財団(モード学園グループ)が開設を予定する新しい教育機関の設置計画の基礎資料にするため、皆さんの進学意向等についてお聞きするものです。このアンケート結果は統計資料としてのみ用い、目的以外に利用することはありません。ご協力お願いいたします。

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC1

必須設定

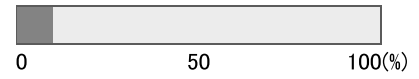
回答必須

SC1

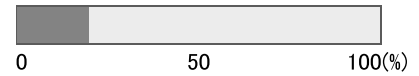
あなたの性別をお答えください。

- 1 男性
- 2 女性

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC2

対象外条件 SC2_1 < 18 または SC2_1 > 49 (即時回答終了)

- カテゴリ 1.歳

必須設定 回答必須

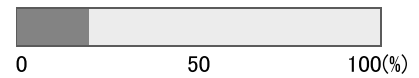
回答制御 回答範囲「0~99」に該当しない場合はアラートを表示

SC2

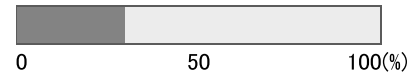
あなたの年齢をお答えください。

歳

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC3

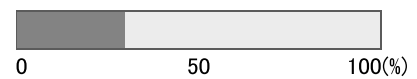
必須設定 回答必須

SC3

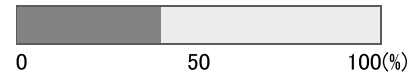
あなたの職業をお答えください。

- 1 会社勤務(一般社員)
- 2 会社勤務(管理職)
- 3 会社勤務(経営者・役員)
- 4 公務員・教職員・非営利団体職員
- 5 派遣社員・契約社員
- 6 自営業(商工サービス)
- 7 SOHO
- 8 農林漁業
- 9 専門職(弁護士・税理士等・医療関連)
- 10 パート・アルバイト
- 11 専業主婦(主夫)
- 12 学生
- 13 無職
- 14 その他の職業

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC4

必須設定 回答必須

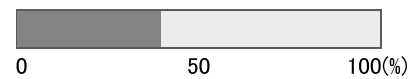
対象外条件 SC4 = 「1. 中学卒」(即時回答終了)

SC4

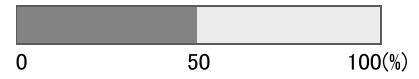
あなたの最終学歴をお答えください。

- 1 中学卒
- 2 高校卒
- 3 専門学校卒
- 4 短大卒
- 5 高専卒
- 6 大学卒
- 7 大学院卒
- 8 上記以外

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC5

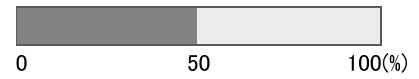
必須設定 回答必須

対象外条件 SC5 ≠ 「25. 滋賀県」～「30. 和歌山県」(即時回答終了)

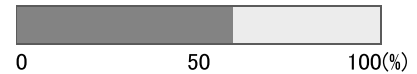
SC5

あなたのお住まいをお答えください。

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



SC6

必須設定

回答必須

SC6

2019年度から国の施策により、大学制度の中で専門職業人を養成する新しい高等教育機関として「専門職大学」と「専門職短期大学」が創設されます。

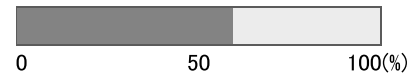
「専門職大学」には下記の特徴がありますが、興味・関心がある項目はどれですか？

あてはまるもの全て選んでください。(いくつでも)

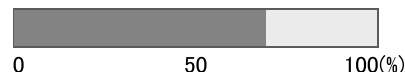
※必ず下記項目の中からお選びください。

- 1 大学制度の中でも、今までにない新しい高等教育機関であること
- 2 自分の好きな分野を学び、学んだ分野での就職を目指せること
- 3 実習・演習の科目が多く、目指す職種の実践的な能力を身につけられること
- 4 目指す職種の実務経験を持つ、多くの実務家教員から学べること
- 5 実践力と同時に、そのための理論や関連分野の知識も学べること
- 6 大学卒業者として、文部科学大臣が定める学位を授与されること

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



学校法人 日本教育財団(モード学園グループ)では、新しい高等教育機関「専門職大学」を2021年4月開学に向けて設置申請中です。下記の概要を確認のうえ、質問に回答ください。



学部所在地: 大阪総合校舎 [大阪駅前 徒歩 3分/大阪市北区梅田 3-3-2]

「専門職大学」とは、大学制度の中で質の高い専門職業人を育てるため、国が導入する新しい高等教育機関です。大阪国際工科専門職大学(仮称)は、ICT・デジタルコンテンツ業界の企業・団体と連携した充実の実習教育と、広く深い知識・教養の両立で、専門分野をリードする高い実践力を養成。さらに国際的な視野も備え、変化する社会のニーズに即応する力や、新たな価値を生み出す力を育みます。

● 大阪国際工科専門職大学(仮称)の特長

▶ 学習方法

- ◇ 高い実践力を養うため、卒業単位の3~4割以上に実習等の科目を導入、企業と連携した実習を600時間以上、さらに専門教員の4割以上は専門職の実務経験を備えた「実務家教員」です。
- ◇ 米国スウウェア・エニックス、バンダイナムコスタジオ、チームラボ…各業界の一流企業と教育提携。社会の最新ニーズを実習・実務教育へ的確に反映するため、業界団体等の関係機関とも連携してカリキュラムを編成・実施します。
- ◇ 大学が担う理論教育と専門学校が担う実践教育の相互の強みを活かした、新たな高等教育機関である本校は、職業・社会における「実践の理論」を重視した研究を行います。
- ◇ 本法人が50年以上の教育で培ってきた独自の「創造力教育」や、国際化に対応するカリキュラムも融合。時代の変化に即応できる力や、新たな価値を生み出す力、自らを発展させる力も養います。

▶ 養成する人材・身につく能力

◇ 工科学部

● 情報工学科

AI・IoTシステム・ロボットなど最先端のICT技術を身につけ、製品・サービスに的確に実装できる、高度な実践力を備えた人材を養成します。変化する社会のニーズにもICTの専門職として対応できる応用力、さらに企画・開発チームの一員として他職種とも連携し、世界市場にも通用する製品・サービスの価値を生み出すことで「イノベーションを実現できる人材」を養成します。

[卒業後の進路] IT企業、ICT開発企業、情報セキュリティ企業、家電・産業機器メーカーほか

● デジタルエンタテインメント学科

いまや日本を代表する輸出産業の一つに成長したゲーム・CG・アニメ。進化を続ける最新のデジタル技術を常にキャッチアップする高度な開発・制作技術を身につけ、世界市場を見据えた作品を創造できる実践力を備えた人材を養成します。深い教養と斬新な表現手法に加え、実践的なビジネススキルも備えることで、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース力を育みます。

[卒業後の進路] ゲーム開発企業、映像・アニメーション制作会社、コンテンツ企画・開発企業ほか

【目指せる資格】

- ITパスポート試験
- 情報セキュリティマネジメント試験
- 基本情報技術者試験

- 応用情報技術者試験 ● ITストラテジスト試験 ● システムアーキテクト試験
- プロジェクトマネージャ試験 ● ネットワークスペシャリスト試験
- データベーススペシャリスト試験 ● エンベデッドシステムスペシャリスト試験
- ITサービスマネージャ試験 ● システム監査技術者試験 ● 情報処理安全確保支援士試験
- CGクリエイター検定 ● CGエンジニア検定 ● マルチメディア検定 ● 色彩検定 ほか

● **大阪国際工科専門職大学（仮称）について**

- ▶ 開設時期：2021年4月（予定）
- ▶ 開設者：学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）
- ▶ 学部所在地：大阪総合校舎 [大阪駅前 徒歩3分 / 大阪市北区梅田3-3-2]
- ▶ 修業年限：4年（入学前の最終学歴・履修単位により編入学制度あり）
- ▶ 取得学位：学士（専門職）
- ▶ 入学定員：工科学部

- 情報工学科（120名）
- デジタルエンタテインメント学科（80名）

▶ 学費 <入学から卒業までの費用総額（入学金、学費の合計）>

◇ 工科学部

情報工学科	4年間計 6,400,000円 ※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。
デジタルエンタテインメント学科	4年間計 6,560,000円 ※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。

※大阪国際工科専門職大学（仮称）は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

SC7

必須設定 回答必須

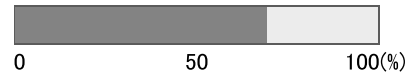
対象外条件 SC7 = 「2. 以前も回答したことがある」（即時回答終了）

SC7

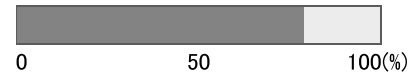
あなたは2021年4月に開学を予定している「大阪国際工科専門職大学(仮称)」のアンケートに、以前も回答したことがありますか。

- 1 今回初めて回答する
- 2 以前も回答したことがある

次へ



※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



2021年4月開学 設置構想中

大阪国際工科専門職大学 (仮称)

工科学部
情報工学科/デジタルエンタテインメント学科



学部所在地: 大阪総合校舎 [大阪駅前 徒歩 3分 / 大阪市北区梅田 3-3-2]

「専門職大学」とは、大学制度の中で質の高い専門職業人を育てるため、国が導入する新しい高等教育機関です。大阪国際工科専門職大学（仮称）は、ICT・デジタルコンテンツ業界の企業・団体と連携した充実の実習教育と、広く深い知識・教養の両立で、専門分野をリードする高い実践力を養成。さらに国際的な視野も備え、変化する社会のニーズに即応する力や、新たな価値を生み出す力を育みます。

● 大阪国際工科専門職大学（仮称）の特長

▶ 学習方法

- ◇ 高い実践力を養うため、卒業単位の3~4割以上に実習等の科目を導入、企業と連携した実習を600時間以上、さらに専門教員の4割以上は専門職の実務経験を備えた「実務家教員」です。
- ◇ 米国スクウェア・エニックス、バンダイナムコスタジオ、チームラボ…各業界の一流企業と教育提携。社会の最新ニーズを実習・実務教育へ的確に反映するため、業界団体等の関係機関とも連携してカリキュラムを編成・実施します。
- ◇ 大学が担う理論教育と専門学校が担う実践教育の相互の強みを活かした、新たな高等教育機関である本校は、職業・社会における「実践の理論」を重視した研究を行います。
- ◇ 本法人が50年以上の教育で培ってきた独自の「創造力教育」や、国際化に対応するカリキュラムも融合。時代の変化に即応できる力や、新たな価値を生み出す力、自らを発展させる力も養います。

▶ 養成する人材・身につく能力

◇ 工科学部

● 情報工学科

AI・IoTシステム・ロボットなど最先端のICT技術を身につけ、製品・サービスに的確に実装できる、高度な実践力を備えた人材を養成します。変化する社会のニーズにもICTの専門職として対応できる応用力、さらに企画・開発チームの一員として他職種とも連携し、世界市場にも通用する製品・サービスの価値を生み出すことで「イノベーションを実現できる人材」を養成します。

[卒業後の進路] IT企業、ICT開発企業、情報セキュリティ企業、家電・産業機器メーカーほか

● デジタルエンタテインメント学科

いまや日本を代表する輸出産業の一つに成長したゲーム・CG・アニメ。進化を続ける最新のデジタル技術を常にキャッチアップする高度な開発・制作技術を身につけ、世界市場を見据えた作品を創造できる実践力を備えた人材を養成します。深い教養と斬新な表現手法に加え、実践的なビジネススキルも備えることで、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース力を育みます。

[卒業後の進路] ゲーム開発企業、映像・アニメーション制作会社、コンテンツ企画・開発企業ほか

【目指せる資格】

- ITパスポート試験
- 情報セキュリティマネジメント試験
- 基本情報技術者試験
- 応用情報技術者試験
- ITストラテジスト試験
- システムアーキテクト試験
- プロジェクトマネージャ試験
- ネットワークスペシャリスト試験
- データベーススペシャリスト試験
- エンベデッドシステムスペシャリスト試験

- ITサービスマネージャ試験
- システム監査技術者試験
- 情報処理安全確保支援士試験
- CGクリエイター検定
- CGエンジニア検定
- マルチメディア検定
- 色彩検定 ほか

● **大阪国際工科専門職大学(仮称) について**

- ▶ 開設時期：2021年4月（予定）
- ▶ 開設者：学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）
- ▶ 学部所在地：大阪総合校舎 [大阪駅前 徒歩3分/大阪市北区梅田3-3-2]
- ▶ 修業年限：4年（入学前の最終学歴・履修単位により編入学制度あり）
- ▶ 取得学位：学士（専門職）
- ▶ 入学定員：工科学部
 - 情報工学科（120名）
 - デジタルエンタテインメント学科（80名）
- ▶ 学費 <入学から卒業までの費用総額（入学金、学費の合計）>

◇ 工科学部

情報工学科	4年間計 6,400,000円 ※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。
デジタルエンタテインメント学科	4年間計 6,560,000円 ※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。

※大阪国際工科専門職大学(仮称)は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

SC8

必須設定 回答必須

対象外条件 SC8 = 「3. 受験しない」(即時回答終了)

SC8

あなたは「大阪国際工科専門職大学(仮称)」の2021年入学に向けた入試を受験したいと思いますか。

- 1 情報工学を受験したい
- 2 デジタルエンタテインメント学を受験したい
- 3 受験しない

次へ

0 50 100(%)

※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)

0 50 100(%)



学部所在地: 大阪総合校舎 [大阪駅前 徒歩 3分 / 大阪市北区梅田 3-3-2]

「専門職大学」とは、大学制度の中で質の高い専門職業人を育てるため、国が導入する新しい高等教育機関です。大阪国際工科専門職大学（仮称）は、ICT・デジタルコンテンツ業界の企業・団体と連携した充実の実習教育と、広く深い知識・教養の両立で、専門分野をリードする高い実践力を養成。さらに国際的な視野も備え、変化する社会のニーズに即応する力や、新たな価値を生み出す力を育みます。

● 大阪国際工科専門職大学（仮称）の特長

▶ 学習方法

- ◇ 高い実践力を養うため、卒業単位の3～4割以上に実習等の科目を導入、企業と連携した実習を600時間以上、さらに専門教員の4割以上は専門職の実務経験を備えた「実務家教員」です。
- ◇ 米国スクウェア・エニックス、バンダイナムコスタジオ、チームラボ…各業界の一流企業と教育提携。社会の最新ニーズを実習・実務教育へ的確に反映するため、業界団体等の関係機関とも連携してカリキュラムを編成・実施します。
- ◇ 大学が担う理論教育と専門学校が担う実践教育の相互の強みを活かした、新たな高等教育機関である本校は、職業・社会における「実践の理論」を重視した研究を行います。
- ◇ 本法人が50年以上の教育で培ってきた独自の「創造力教育」や、国際化に対応するカリキュラムも融合。時代の変化に即応できる力や、新たな価値を生み出す力、自らを発展させる力も養います。

▶ 養成する人材・身につく能力

◇ 工科学部

● 情報工学科

AI・IoTシステム・ロボットなど最先端のICT技術を身につけ、製品・サービスに的確に実装できる、高度な実践力を備えた人材を養成します。変化する社会のニーズにもICTの専門職として対応できる応用力、さらに企画・開発チームの一員として他職種とも連携し、世界市場にも通用する製品・サービスの価値を生み出すことで「イノベーションを実現できる人材」を養成します。

[卒業後の進路] IT企業、ICT開発企業、情報セキュリティ企業、家電・産業機器メーカーほか

● デジタルエンタテインメント学科

いまや日本を代表する輸出産業の一つに成長したゲーム・CG・アニメ。進化を続ける最新のデジタル技術を常にキャッチアップする高度な開発・制作技術を身につけ、世界市場を見据えた作品を創造できる実践力を備えた人材を養成します。深い教養と斬新な表現手法に加え、実践的なビジネススキルも備えることで、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース力を育みます。

[卒業後の進路] ゲーム開発企業、映像・アニメーション制作会社、コンテンツ企画・開発企業ほか

【目指せる資格】

- ITパスポート試験
- 情報セキュリティマネジメント試験
- 基本情報技術者試験
- 応用情報技術者試験
- ITストラテジスト試験
- システムアーキテクト試験
- プロジェクトマネージャ試験
- ネットワークスペシャリスト試験
- データベーススペシャリスト試験
- エンベデッドシステムスペシャリスト試験
- ITサービスマネージャ試験
- システム監査技術者試験
- 情報処理安全確保支援士試験

● **大阪国際工科専門職大学（仮称）について**

- ▶ 開設時期：2021年4月（予定）
- ▶ 開設者：学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）
- ▶ 学部所在地：大阪総合校舎 [大阪駅前 徒歩3分/大阪市北区梅田3-3-2]
- ▶ 修業年限：4年（入学前の最終学歴・履修単位により編入学制度あり）
- ▶ 取得学位：学士（専門職）
- ▶ 入学定員：工科学部
 - 情報工学科（120名）
 - デジタルエンタテインメント学科（80名）
- ▶ 学費 <入学から卒業までの費用総額（入学金、学費の合計）>

◇ 工科学部

情報工学科	4年間計 6,400,000円 ※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。
デジタルエンタテインメント学科	4年間計 6,560,000円 ※左記の他に教科書代、および海外実習希望者は別途費用が必要です。

※大阪国際工科専門職大学（仮称）は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

SC9_1

必須設定 回答必須

回答者条件 SC8 = 「1. 情報工学科を受験したい」

対象外条件 SC9_1 = 「2. 併願先の結果によっては入学したい」（即時回答終了）

SC9_1

情報工学科を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。

- 1 入学したい
- 2 併願先の結果によっては入学したい

SC9_2

必須設定 回答必須

回答者条件 SC8 = 「2. デジタルエンタテインメント学科を受験したい」

対象外条件 SC9_2 = 「2. 併願先の結果によっては入学したい」（即時回答終了）

SC9_2

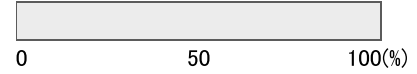
デジタルエンタテインメント学科を受験し合格した場合、入学したいと思いますか。

- 1 入学したい
- 2 併願先の結果によっては入学したい

次へ

0 50 100(%)

※回答中にブラウザの「戻る」を使用しないでください。(それまでの回答が無効になりますのでご注意ください)



Q1

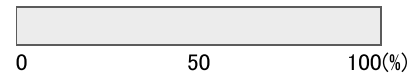
必須設定 回答必須

Q1

「大阪国際工科専門職大学(仮称)」の特長の中で、興味・関心がある項目はどれですか。
あてはまるもの全て選んでください。(いくつでも)

- 1 学べる学科コース、目指せる資格が多彩であること
- 2 各業界の一流企業との教育提携や連携でカリキュラムが編成・実施されること
- 3 就職に役立つ高い実践力と知識・教養が同時に身につくこと
- 4 キャンパスが大阪駅前に通学に便利であること
- 5 学費が妥当であること
- 6 母体となる法人が50年以上の教育と就職の実績を築いていること
- 7 海外と連携して国際的な実践力を育むカリキュラムが豊富であること

送信



【資料⑪】他校学費との比較(近畿地方)

●大阪国際工科専門職大学工科学部情報工学科費(案)

大学	所在地	学部	学科	入学金	学費	合計 (入学金+学費4年間)	実習費	合計+実習費 (参考)	備考
大阪国際工科専門職大学	大阪府大阪市	工科学部	情報工学科	¥280,000	¥1,530,000	¥6,400,000	実費		一年次144000+二年次1500000+三年次1560000+四年次1620000

●競合大学

大学	所在地	学部	学科	入学金	学費	合計 (入学金+学費4年間)	実習費	合計+実習費 (参考)	備考
京都産業	京都府京都市	情報理工	情報理工	¥270,000	¥1,309,500	¥5,508,000	¥124,000	¥6,004,000	一年次1110000+二年次以降1376000
同志社	京都府京都市	理工	インテリジェント情報工	¥200,000	¥1,511,500	¥6,246,000	¥116,750	¥6,713,000	一年次1456000+二年次1503000+三年次1530000+四年次1557000
同志社	京都府京都市	理工	機械システム工	¥200,000	¥1,511,500	¥6,246,000	¥116,750	¥6,713,000	一年次1456000+二年次1503000+三年次1530000+四年次1557000
同志社	京都府京都市	理工	電子工	¥200,000	¥1,511,500	¥6,246,000	¥116,750	¥6,713,000	一年次1456000+二年次1503000+三年次1530000+四年次1557000
同志社	京都府京都市	理工	情報システムデザイン	¥200,000	¥1,511,500	¥6,246,000	¥116,750	¥6,713,000	一年次1456000+二年次1503000+三年次1530000+四年次1557000
立命館	滋賀県草津市	理工	機械工	¥200,000	¥1,566,200	¥6,464,800	別途費用を徴収		
立命館	滋賀県草津市	理工	ロボティクス	¥200,000	¥1,566,200	¥6,464,800	別途費用を徴収		
立命館	滋賀県草津市	理工	電気電子工	¥200,000	¥1,566,200	¥6,464,800	別途費用を徴収		
立命館	滋賀県草津市	理工	電子情報工	¥200,000	¥1,566,200	¥6,464,800	別途費用を徴収		
龍谷	滋賀県大津市	理工	電子情	¥200,000	¥1,269,000	¥5,276,000	¥143,600	¥5,850,400	一～三年次1319000+四年次1119000
龍谷	滋賀県大津市	理工	情報メディア	¥200,000	¥1,269,000	¥5,276,000	¥143,600	¥5,850,400	一～三年次1319000+四年次1119000
龍谷	滋賀県大津市	理工	機械システム工	¥200,000	¥1,269,000	¥5,276,000	¥143,600	¥5,850,400	一～三年次1319000+四年次1119000
大阪学院	大阪府大阪市	情報	情報	¥200,000	¥1,158,000	¥4,832,000	¥50,000	¥5,032,000	一～三年次1319000+四年次1119000
大阪工業	大阪府枚方市	情報科学	情報知能	¥250,000	¥1,435,000	¥5,990,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000
大阪工業	大阪府枚方市	情報科学	情報システム	¥250,000	¥1,435,000	¥5,990,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000
大阪工業	大阪府枚方市	情報科学	情報メディア	¥250,000	¥1,435,000	¥5,990,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000
大阪工業	大阪府枚方市	情報科学	ネットワークデザイン	¥250,000	¥1,435,000	¥5,990,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000
大阪工業	大阪府大阪市	工	機械工	¥250,000	¥1,435,000	¥5,990,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000
大阪工業	大阪府大阪市	工	電気電子システム	¥250,000	¥1,435,000	¥5,990,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000
大阪工業	大阪府大阪市	工	電子情報システム工	¥250,000	¥1,435,000	¥5,990,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000

大学	所在地	学部	学科	入学金	学費	合計 (入学金+学費4年間)	実習費	合計+実習費 (参考)	備考
大阪工業	大阪府大阪市	ロボティクス&デザイン工	ロボット工	¥250,000	¥1,522,500	¥6,340,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000
大阪工業	大阪府大阪市	ロボティクス&デザイン工	システムデザイン工	¥250,000	¥1,522,500	¥6,340,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000
大阪産業	大阪府大阪市	デザイン工	情報システム	¥250,000	¥1,448,000	¥6,042,000	-		
大阪産業	大阪府大阪市	工	機械工	¥250,000	¥1,448,000	¥6,042,000	-		
大阪産業	大阪府大阪市	工	電子情報通信工	¥250,000	¥1,448,000	¥6,042,000	-		
大阪電気通信	大阪府寝屋川市	工	機械工	¥200,000	¥1,432,000	¥5,928,000	-		一年次1282000+二年次以降1482000
大阪電気通信	大阪府寝屋川市	工	電気電子工	¥200,000	¥1,432,000	¥5,928,000	-		一年次1282000+二年次以降1482000
大阪電気通信	大阪府寝屋川市	工	電子機械工	¥200,000	¥1,432,000	¥5,928,000	-		一年次1282000+二年次以降1482000
大阪電気通信	大阪府寝屋川市	情報通信工	情報工	¥200,000	¥1,432,000	¥5,928,000	-		一年次1282000+二年次以降1482000
大阪電気通信	大阪府寝屋川市	情報通信工	通信工	¥200,000	¥1,432,000	¥5,928,000	-		一年次1282000+二年次以降1482000
大阪電気通信	大阪府四条畷市	総合情報	情報	¥200,000	¥1,432,000	¥5,928,000	-		一年次1282000+二年次以降1482000
関西	大阪府吹田市	システム理工	機械工	¥260,000	¥1,551,250	¥6,465,000	-		一年次1453000+二年次以降1584000
関西	大阪府吹田市	システム理工	電気電子情報工	¥260,000	¥1,551,250	¥6,465,000	-		一年次1453000+二年次以降1584000
近畿	大阪府東大阪市	理工	機械工	¥250,000	¥1,487,000	¥6,198,000	-		一年次1442000+二年次1472000+三年次1502000+四年次1532000
近畿	大阪府東大阪市	理工	電気電子工	¥250,000	¥1,487,000	¥6,198,000	-		一年次1442000+二年次1472000+三年次1502000+四年次1532000
近畿	大阪府東大阪市	理工	情報	¥250,000	¥1,487,000	¥6,198,000	-		一年次1442000+二年次1472000+三年次1502000+四年次1532000
摂南	大阪府寝屋川市	理工	機械工	¥250,000	¥1,435,000	¥5,990,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000
摂南	大阪府寝屋川市	理工	電気電子工	¥250,000	¥1,435,000	¥5,990,000	-		一年次1360000+二年次以降1460000
帝塚山学院	大阪府大阪狭山市/堺市	人間科学	情報メディア	¥250,000	¥1,180,000	¥4,970,000	-		
関西学院	兵庫県西宮市	理工	情報科学	¥200,000	¥1,453,000	¥6,012,000	¥106,000	¥6,436,000	一年次1351000+二年次以降1487000
関西学院	兵庫県西宮市	理工	人間システム工	¥200,000	¥1,453,000	¥6,012,000	¥106,000	¥6,436,000	一年次1351000+二年次以降1487000
甲南	兵庫県神戸市	知能情報	知能情報	¥300,000	¥1,392,750	¥5,871,000	1科目¥10,000~ ¥15,000		一年次1284000+二年次以降1429000
平均				¥228,333	¥1,441,037	¥5,992,481			

出典:各大学ホームページ

●大阪国際工科専門職大学工科学部デジタルエンタテインメント学科費(案)

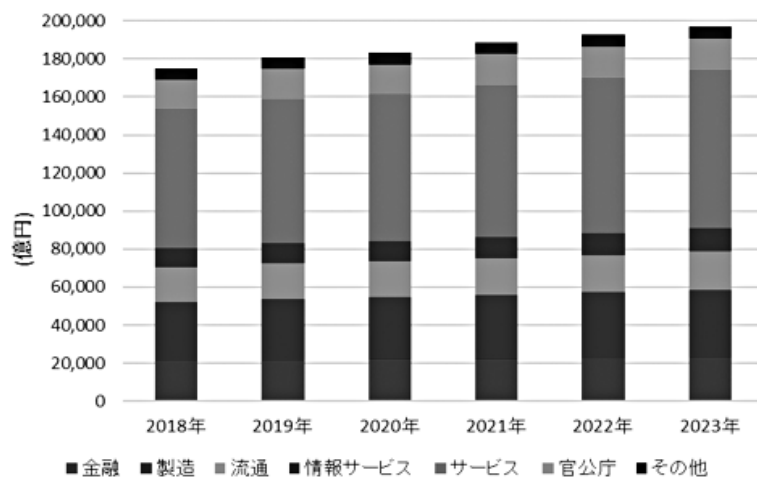
大学	都道府県	学部	学科	入学金	学費	合計 (入学金+学費4年間)	実習費	合計+実習費 (参考)	備考
大阪国際工科専門職大学	大阪府大阪市	工科学部	デジタルエンタテインメント学科	¥280,000	¥1,570,000	¥6,560,000	実費		一年次148000+二年次1540000+三年次1600000+四年次1660000

●競合校

大学	都道府県	学部	学科	入学金	学費	合計 (入学金+学費4年間)	実習費	合計+実習費 (参考)	備考
成安造形	京都府京都市	芸術	芸術	¥200,000	¥1,560,800	¥6,443,200	-		
京都精華	京都府京都市	デザイン	ビジュアルデザイン	¥200,000	¥1,579,000	¥6,516,000	-		
京都造形芸術	京都府京都市	芸術	情報デザイン	¥200,000	¥1,620,000	¥6,680,000	-		
京都造形芸術	京都府京都市	芸術	キャラクターデザイン	¥200,000	¥1,670,000	¥6,880,000	-		
京都美術工芸	京都府京都市	工芸	美術工芸	¥150,000	¥1,550,000	¥6,350,000	-		
嵯峨美術	京都府京都市	芸術	デザイン	¥200,000	¥1,500,000	¥6,200,000	-		
同志社女子	京都府京都市	学芸	メディア創造	¥260,000	¥1,156,000	¥4,884,000	¥130,000	¥5,404,000	
大阪芸術	大阪府南河内郡	芸術	デザイン	¥280,000	¥1,440,000	¥6,040,000	¥130,000		
大阪電気通信	大阪府寝屋川市	総合情報	デジタルゲーム	¥200,000	¥1,432,000	¥5,928,000	-		一年次1282000+二年次以降1482000
大阪電気通信	大阪府寝屋川市	総合情報	ゲーム&メディア	¥200,000	¥1,432,000	¥5,928,000	-		一年次1282000+二年次以降1482000
大阪成蹊	大阪市東淀川区	芸術	造形芸術	¥200,000	¥1,369,000	¥5,676,000	¥20,000	¥5,756,000	
大手前	大阪市東淀川区	メディア・芸術	メディア・芸術	¥270,000	¥1,020,000	¥4,350,000	-		
神戸芸術工科	兵庫県神戸市	芸術工	ビジュアルデザイン	¥150,000	¥1,500,000	¥6,150,000	-		
平均				¥208,462	¥1,448,369	¥6,001,938	-		

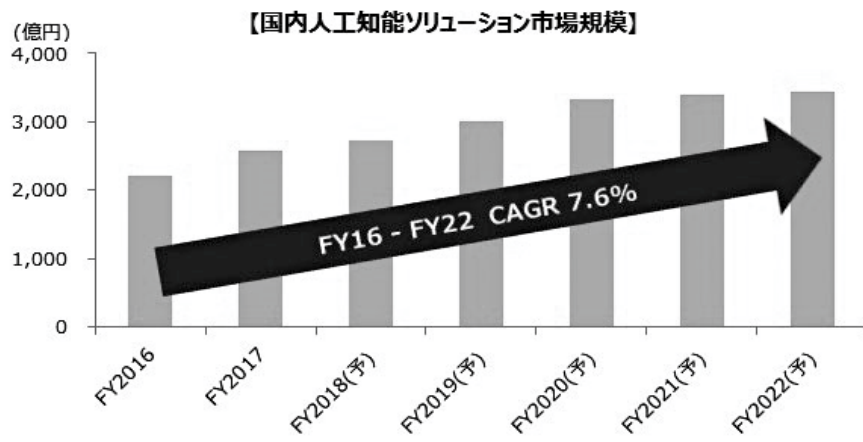
出典:各大学ホームページ

【資料⑫】国内IT市場 産業分野別 支出額予測(2018年～2023年)



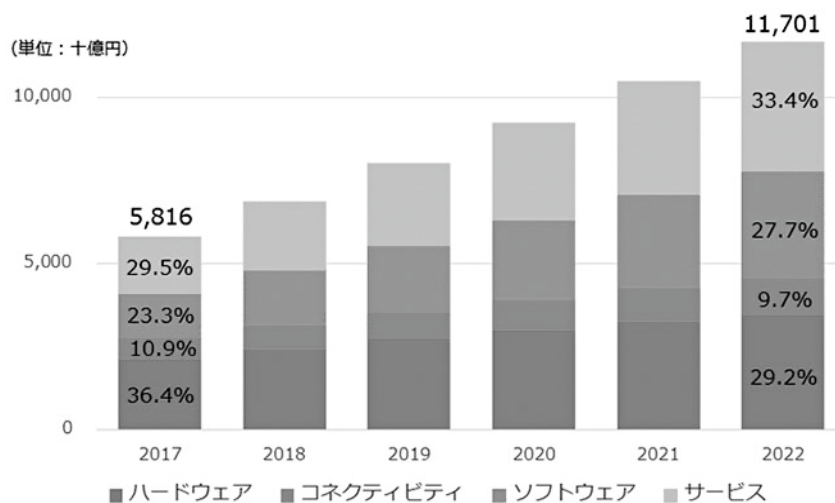
出典:IDC Japan(株) 2019年(令和元年)5月23日 プレスリリース

【資料⑬】国内AIソリューション市場



出典: 株式会社MM総研 企業の人工知能(AI)導入実態調査(2018年9月)
2018年(平成30年)9月26日プレスリリース

【資料⑭】国内IoT市場 テクノロジー別予測(2018年～2022年)



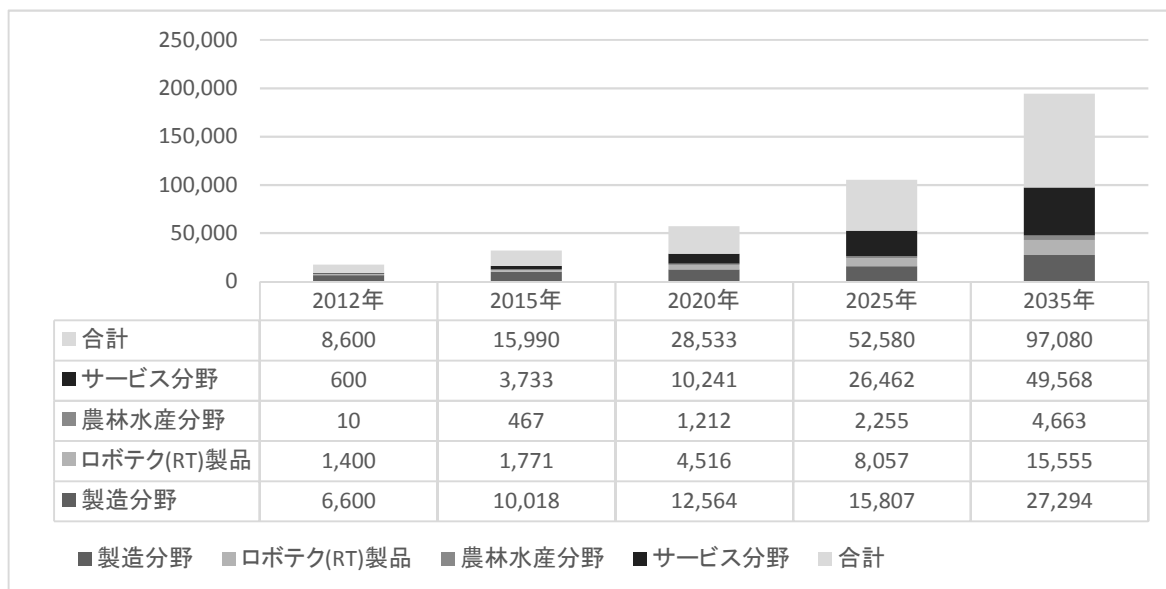
- (1)ハードウェア(センサー／モジュール、サーバー、ストレージ、セキュリティハードウェア／その他ハードウェア)
- (2)コネクティビティ
- (3)ソフトウェア(アプリケーションソフトウェア、セキュリティソフトウェア／その他ソフトウェアソフトウェア、アナリティクスソフトウェア、IoTプラットフォーム)
- (4)サービス(導入サービス、運用サービス)という4つの「技術グループ」に分類

出典:IDC Japan(株) 2018年(平成30年)9月12日 プレスリリース

【資料⑮】ロボット産業の将来市場予測

(単位:億円)

	2012年	2015年	2020年	2025年	2035年
製造分野	6,600	10,018	12,564	15,807	27,294
ロボテク(RT)製品	1,400	1,771	4,516	8,057	15,555
農林水産分野	10	467	1,212	2,255	4,663
サービス分野	600	3,733	10,241	26,462	49,568
合計	8,600	15,990	28,533	52,580	97,080

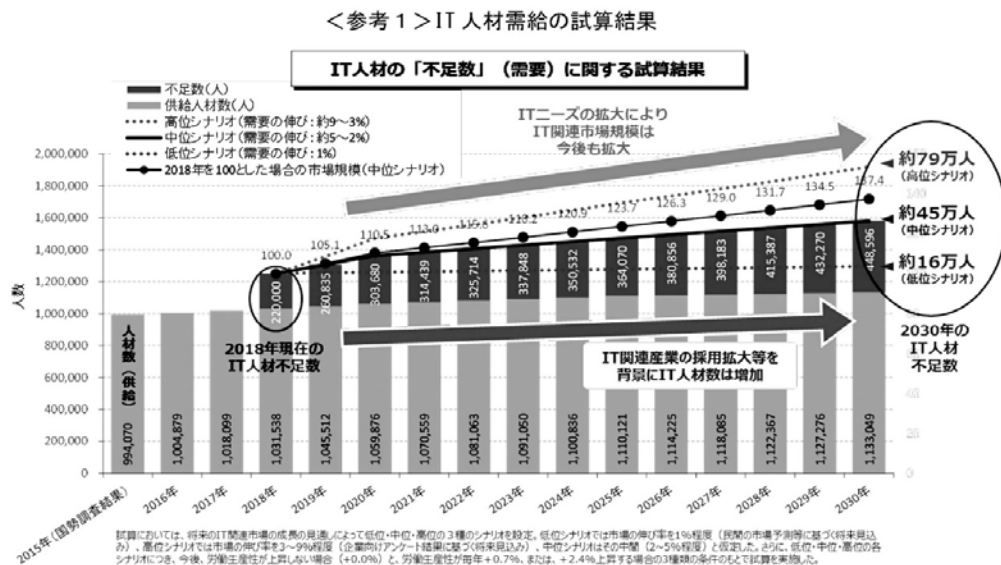


出典:『2012年 ロボット産業の市場動向調査結果概要』(平成25年7月18日産業経済省製造産業局産業機械課)

【資料⑯】IT人材(全体)の需給

IT人材の需給ギャップ

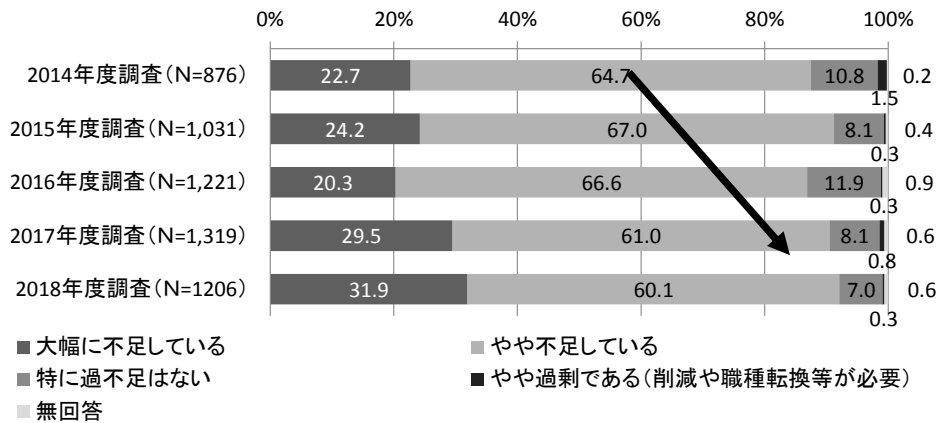
2018年	2020年	2025年	2030年
22万人	30万人	36万人	45万人



出典:『IT人材需給に関する調査(概要)』(経済産業省、平成31年4月)

【資料⑰】IT企業のIT人材の“量”に対する過不足感

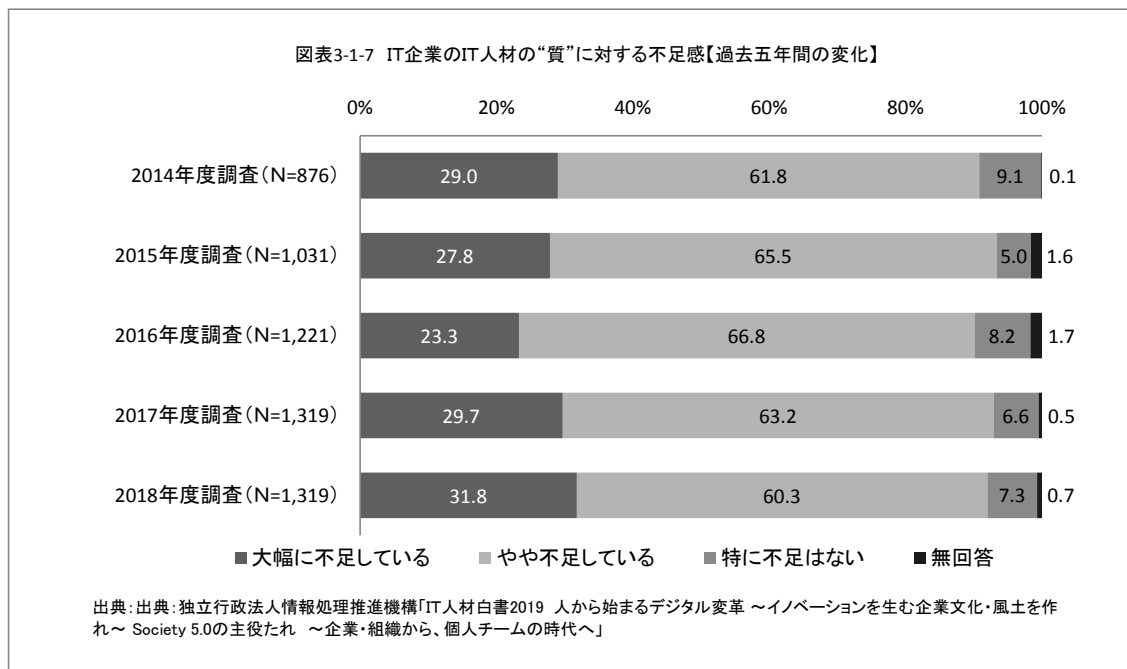
図表3-1-5 IT企業のIT人材の“量”に対する過不足感【過去五年間の変化】



出典：独立行政法人情報処理推進機構「IT人材白書2019 人から始まるデジタル変革 ～イノベーションを生む企業文化・風土を作れ～ Society 5.0の主役たれ ～企業・組織から、個人チームの時代へ」

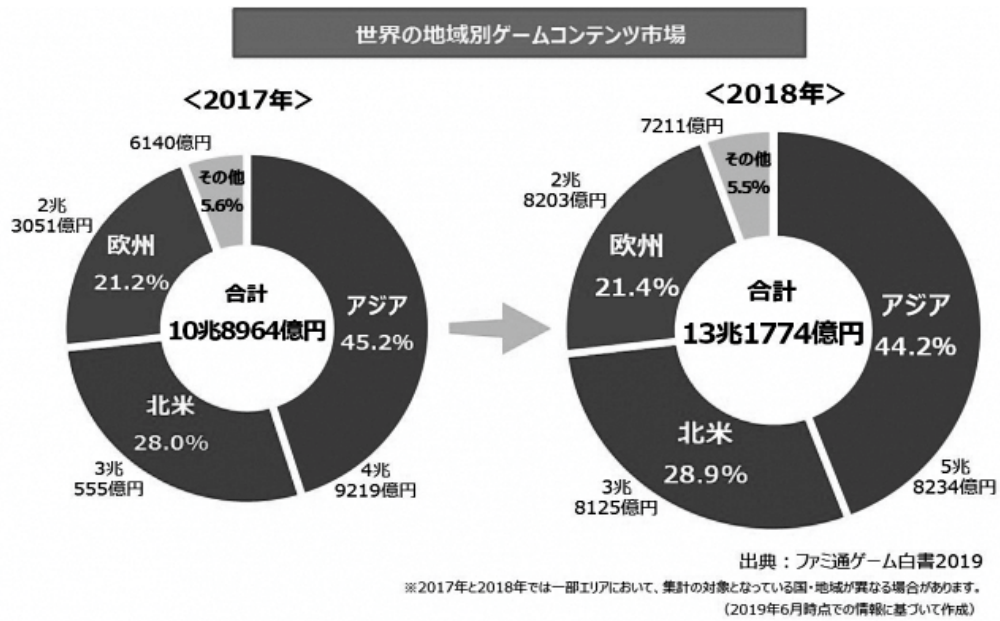
	大幅に不足している	やや不足している	特に過不足はない	やや過剰である(削減や職種転換等が必要)	無回答
2014年度調査(N=876)	22.7	64.7	10.8	1.5	0.2
2015年度調査(N=1,031)	24.2	67.0	8.1	0.3	0.4
2016年度調査(N=1,221)	20.3	66.6	11.9	0.3	0.9
2017年度調査(N=1,319)	29.5	61.0	8.1	0.8	0.6
2018年度調査(N=1206)	31.9	60.1	7.0	0.3	0.6

【資料⑩】 IT企業のIT人材の“質”に対する不足感



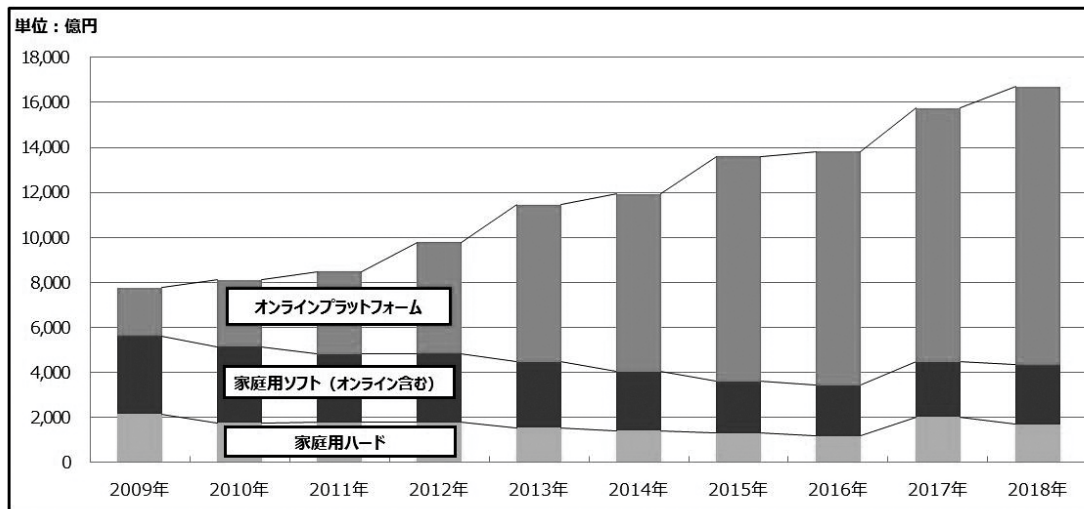
	大幅に不足している	やや不足している	特に不足はない	無回答
2014年度調査 (N=876)	29.0	61.8	9.1	0.1
2015年度調査 (N=1,031)	27.8	65.5	5.0	1.6
2016年度調査 (N=1,221)	23.3	66.8	8.2	1.7
2017年度調査 (N=1,319)	29.7	63.2	6.6	0.5
2018年度調査 (N=1,319)	31.8	60.3	7.3	0.7

【資料⑱】世界の地域別ゲームコンテンツ市場



出典：ファミ通.com 白書2019(株式会社Gzブレイン プレスリリース2019年(令和元年)6月7日)

【資料⑳】国内家庭用/オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移



出典：『ファミ通ゲーム白書2019』（株式会社Gzブレインプレスリリース 2019年（令和元年）6月7日）

【資料②】大阪府の情報処理関連サービス業

区 分	情報処理関連サービス業		
	事業所数	従業者数(人)	売上高(百万円)
北海道	1,234	23,220	301,967
青森	138	1,421	17,711
岩手	147	3,677	22,387
宮城	566	12,227	172,880
秋田	116	1,159	10,405
山形	144	1,991	21,425
福島	272	3,341	31,758
茨城	517	12,927	153,559
栃木	298	3,434	40,135
群馬	342	6,861	69,985
埼玉	1,075	12,778	150,537
千葉	901	19,567	290,632
東京	11,290	555,139	11,110,701
神奈川	2,774	104,230	1,875,796
新潟	441	8,669	96,133
富山	179	3,903	39,814
石川	307	5,868	86,301
福井	153	2,451	22,940
山梨	140	2,029	21,532
長野	474	6,541	75,524
岐阜	307	4,253	94,047
静岡	766	11,444	129,141
愛知	2,128	50,846	793,908
三重	219	2,781	29,961
滋賀	184	2,096	25,026
京都	521	10,063	134,911
大阪	3,694	100,072	1,467,423
兵庫	937	14,579	259,601
奈良	105	500	3,631
和歌山	111	1,550	14,849
鳥取	81	931	11,969
島根	93	1,178	8,726
岡山	365	7,110	78,729
広島	692	13,075	186,441
山口	185	2,077	23,676
徳島	86	1,062	11,669
香川	178	2,332	28,451
愛媛	231	2,687	25,741
高知	82	1,348	11,573
福岡	1,550	29,247	410,457
佐賀	78	1,036	6,747
長崎	178	1,951	16,694
熊本	277	4,958	41,787
大分	164	2,324	23,310
宮崎	132	2,978	20,860
鹿児島	198	3,008	36,992
沖縄	301	13,678	91,853
全国計	35,351	1,080,599	18,614,570

※情報処理関連：ソフトウェア業、情報処理・提供サービス業、インターネット付随サービス業
 出典：『平成29年度特定サービスサービス産業実態調査』（経済産業省）より作成

【資料②】大阪府の情報処理・情報通信業の有効求人倍率



【出典】
厚生労働省「職業安定局統計」

②③

大阪国際工科専門職大学（仮称）
設置構想に係るニーズアセスメント調査
ご報告書

【卒業生の人材需要の見込みに関するアンケート調査（出口調査）】

令和元年 8 月

株式会社高等教育総合研究所

目次

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケートの結果

1 調査の概要	1
2 全質問項目の集計結果	2
3 人材需要の分析	8

添付資料（実施したアンケート用紙）

開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケート用紙

1 調査の概要

- ◆調査の目的：本調査は、学校法人日本教育財団が令和3年4月に設置を構想中である「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の卒業生の人材需要の見通しについて、企業を対象としたアンケートを用いて測ることを目的とする。

- ◆調査期間：令和元年8月

- ◆調査対象：「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の卒業生の採用が想定できる分野に関連する企業や、実習予定企業等を対象とした。

- ◆調査方法：アンケート用紙を企業等の人事担当者宛てに送付。回答後、返送を求めた。

- ◆調査内容：アンケート項目は全8問で、5問が選択肢式、3問が記述式となっている。主な質問内容は、以下の通り。
 - 『回答者の基本情報（所在地・業種・従業員規模）について』
 - 『人材を採用する際に重視することについて』
 - 『「大阪国際工科専門職大学（仮称）」の卒業生に対する採用意欲について』※Q8は企業名・部署名の質問であるため、回答結果は割愛する。

- ◆調査件数：133件（送付件数 368件 / 回収率 36.1%）

2 全質問項目の集計結果

※「構成比」(%) はいずれも、小数第二位を四捨五入。よって、合計は必ずしも 100.0% と一致しない。

2~7 ページは、アンケートで回答を得た 133 件の回答結果に基づく全質問項目の集計結果である。

Q1 貴社の所在地(都道府県)を記入ください

番号	選択項目	回答数	構成比
	東京都	42	31.6%
	神奈川県	2	1.5%
	愛知県	2	1.5%
	滋賀県	2	1.5%
	京都府	5	3.8%
	大阪府	72	54.1%
	兵庫県	4	3.0%
	奈良県	1	0.8%
	福岡県	3	2.3%
	計	133	100.0%

Q2 貴社の業種はどれに該当しますか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	IT・ICT 開発	55	41.4%
2	家電・産業機器メーカー	3	2.3%
3	ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発	41	30.8%
4	映像・アニメーション制作	11	8.3%
5	その他	23	17.3%
	計	133	100.0%

Q3 貴社の従業員規模はどれに該当しますか(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	10名未満	3	2.3%
2	10～99名	62	46.6%
3	100～199名	17	12.8%
4	200～299名	12	9.0%
5	300名以上	39	29.3%
	計	133	100.0%

Q4 貴社で人材を採用する際に重視するのはどれですか(いくつでも○)

※ 複数回答項目のため、回答数は延べ。

※ 構成比は、回答者133件のうち、各項目を挙げた者の割合。

番号	選択項目	回答数	構成比
1	基礎的な学力	74	55.6%
2	主体性・自律性	93	69.9%
3	論理的な思考力	72	54.1%
4	創造的な発想力	44	33.1%
5	採用職種の深い専門知識	45	33.8%
6	採用職種の高い実務能力	41	30.8%
7	採用職種に関する応用力	33	24.8%
8	語学力・国際性	2	1.5%
9	コミュニケーション能力	116	87.2%
10	インターンシップ経験	0	0.0%
11	採用職種に関する取得資格(見込み含む)	11	8.3%
12	その他	9	6.8%

Q5 「大阪国際工科専門職大学(仮称)」では、概要に記載した専門職の人材を養成します。こうした人材に対してどれくらい興味がありますか。(1つに○)

番号	選択項目	回答数	構成比
1	大いに興味がある	100	75.2%
2	やや興味がある	31	23.3%
3	あまり興味がない	2	1.5%
4	興味がない	0	0.0%
	計	133	100.0%

Q6 貴社からみて、「大阪国際工科専門職大学(仮称)」を卒業する学生を、採用したいと思えますか
(それぞれあてはまる番号を枠内に記入し、1または2の場合は採用可能と思われる人数を記入)

【情報工学科】

番号	選択項目	回答数	構成比
1	採用したい	72	54.1%
2	採用を検討したい	29	21.8%
3	どちらとも言えない	14	10.5%
4	採用しない	2	1.5%
	無回答	16	12.0%
	計	133	100.0%

以下は「1. 採用したい」「2. 採用を検討したい」と回答した 101 件が回答対象である。

(採用可能と思われる人数)

番号	記述内容	回答数	構成比
	1名	17	16.8%
	2名	32	31.7%
	3名	15	14.9%
	4名	2	2.0%
	5名	15	14.9%
	10名	4	4.0%
	20名	3	3.0%
	若干名	1	1.0%
	無回答	12	11.9%
	計	101	100.0%

【デジタルエンタテインメント学科】

番号	選択項目	回答数	構成比
1	採用したい	43	32.3%
2	採用を検討したい	40	30.1%
3	どちらとも言えない	16	12.0%
4	採用しない	6	4.5%
	無回答	28	21.1%
	計	133	100.0%

以下は「1. 採用したい」「2. 採用を検討したい」と回答した 83 件が回答対象である。

(採用可能と思われる人数)

番号	記述内容	回答数	構成比
	1名	19	22.9%
	2名	16	19.3%
	3名	10	12.0%
	4名	2	2.4%
	5名	9	10.8%
	6名	2	2.4%
	10名	5	6.0%
	20名	1	1.2%
	検討中	1	1.2%
	若干名	1	1.2%
	未定	1	1.2%
	無回答	16	19.3%
	計	83	100.0%

Q7 その他「大阪国際工科専門職大学(仮称)」の設置計画について、ご意見、ご要望があれば記入ください

所在地	業種	意見・要望
東京都	IT・ICT 開発	より高度な技術をもった学生がこれからたくさん育つことを楽しみにしています。
東京都	IT・ICT 開発	インターンシップを始め産学連携など是非ご協力させていただければと存じます。
東京都	IT・ICT 開発	資格重視ではなく、より実践重視にして頂きたいです。授業以外でも普段から趣味や遊びでプログラミングに触る学生が多く生まれることを望みます。
東京都	IT・ICT 開発	当社も出来る範囲でご協力させていただきますので、何かございましたらお気軽にお申し付け下さい。
大阪府	IT・ICT 開発	どのようなソフトウェアを用いて授業を行うのかを知りたいです。
大阪府	IT・ICT 開発	毎年HAL大阪の卒業生を採用しています。ぜひ、採用を考えたいのでご連絡いただければと思います。
大阪府	IT・ICT 開発	HAL4 年制の学生も大変優秀です。そのHAL4 年制の学生との差が明確になる人材であることを期待しております。
大阪府	IT・ICT 開発	一企業の採用として関わるだけでなく、業界の団体や組合にも携わっているためIT業界を考えての協力できることを増やせれば学生様への情報を広げることが将来役立ててもらえる近道になると感じております。
大阪府	IT・ICT 開発	新設が実現された際にはぜひ学内セミナーなどをさせていただければ幸いです。
大阪府	IT・ICT 開発	当社では 2017 年よりイノベーション事業部を研究開発として発足し、商品化に向けて開発を行っております。将来有望な学生様を多く、紹介していただけることを希望しています。
大阪府	IT・ICT 開発	大いに期待しております。
大阪府	IT・ICT 開発	必須取得資格を設ける等、対外的にアピールできるといいのでは？
大阪府	IT・ICT 開発	当社といたしましては、設置をご計画されている大阪国際工科専門職大学に大きな期待を寄せております。設立構想、趣旨にご賛同いたします。
大阪府	IT・ICT 開発	豊富な実習経験を経て、即戦力となるような人材を育成していただきたい。
大阪府	IT・ICT 開発	弊社の3か年経営計画におけるSEの人物像は「コンサル型SE」です。基本的なIT技術を有することはもちろんのこと、お客様自身が把握していない課題を把握・解決するスキルを持った上級SEを多く有する組織を目指しております。そのために幅広いITスキルを持ち、お客様とのコミュニケーションを取ることが出来る人材を輩出していただけることを期待しております。
兵庫県	IT・ICT 開発	職業へのスペシャリストの意識が高まることになり、優秀な職業人が育つことを期待します。
東京都	家電・産業機器メーカー	設置後はぜひ良いご縁につながりますよう、様々な機会にご招待いただけますようよろしくお願い致します。
大阪府	家電・産業機器メーカー	専門性の高い人材を育てて頂けることに大いに期待しております。
東京都	ゲーム・デジタルコ	インターンの受け入れも予定しておりますので、より有望な人材の輩出に

	コンテンツ企画・開発	期待しております。
東京都	ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発	ゲーム開発エンジニア(プログラマ)を目指す学生の中でも、システムゲームエンジン開発、サーバー周りなど裏方的な作業にも興味を持つ学生が育つ環境もあればと思いました。
東京都	ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発	入学段階で一定水準の学力を満たしてほしい。レベル別授業の導入も検討してほしい。
東京都	ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発	大学らしい主体的な学びと論理的な思考力の養成の場となることを期待いたします。
京都府	ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発	様々な連携、協力を希望致します。
大阪府	ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発	ゲームプログラムではC++で3日は教えてほしい。
大阪府	ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発	専門知識はもちろん必要ですが、それ以上にチームで仕事をするためコミュニケーション能力を重視しています。自分の意見を述べつつも相手を尊重できる方を必要としています。
東京都	映像・アニメーション制作	弊社の場合、デジタルエンタテインメント学科が主となりますが、AIの技術については情報工学科もマッチする部分もあると思っておりますので、どちらからも採用できる仕組みができれば幸いです。
東京都	その他	期待しております。
東京都	その他	いつも大変お世話になっております。御校の学生様とご縁があればと思います。社会へ出た際にすぐに活躍できるような教育方法がとても素晴らしいと感じております。今後ともどうぞよろしくお願い申し上げます。
東京都	その他	弊社では今後 IT 関連プロジェクト増加の見込みがあり、即戦力となる IT エンジニアを積極採用していきたいと考えております。そのため、御校の実践力重視のカリキュラムに非常に興味を惹かれました。
神奈川県	その他	情報工学科、デジタルエンタテインメント学科以外の設置を併設していただければ幸いです。
大阪府	その他	専門性の高い、興味深い授業内容となるのだと思います。今後、イベント等のオペレーション業務に対応可能な学部、学科が創設されることを期待してお待ち申し上げます。

3 人材需要の分析

本調査は学校法人日本教育財団が設置構想中の「大阪国際工科専門職大学（仮称）」における人材需要の見込みについて調査するため、将来卒業生の採用が想定できる分野に関連する企業や実習予定企業等を対象とし、133件の回答を得た。

回答を得た133件のうち、54.1%にあたる72件が「大阪府」に所在している企業からの回答となっている。その他の地域として、「東京都」「神奈川県」「愛知県」「滋賀県」「京都府」「兵庫県」「奈良県」「福岡県」に所在する企業から回答があった。

業種の内訳はグラフ1が示す通り、「IT・ICT 開発」の55件（41.4%）、「ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発」の41件（30.8%）からの回答が目立った。なお、設定した5つすべての業種から回答が得られている。

Q5にて「大阪国際工科専門職大学（仮称）」が養成する人材への興味について質問したところ、グラフ2が示す通り、「大いに興味がある」に100件（75.2%）、「やや興味がある」に31件（23.3%）が回答し、「あまり興味がない」と回答した2件を除く98.5%の企業より、興味を示す回答が得られた。

「大阪国際工科専門職大学（仮称）」では、2学科の設置を構想中であるため、Q6にて学科ごとに採用意欲について質問した。各学科における採用意欲への回答は、以下の表の通りであり、いずれの学科でも一定数の採用意欲を示す回答が得られた。

学科	採用したい		採用を検討したい		採用意欲合計	
	回答数	割合	回答数	割合	回答数	割合
情報工学科	72件	54.1%	29件	21.8%	101件	75.9%
デジタルエンタテインメント学科	43件	32.3%	40件	30.1%	83件	62.4%

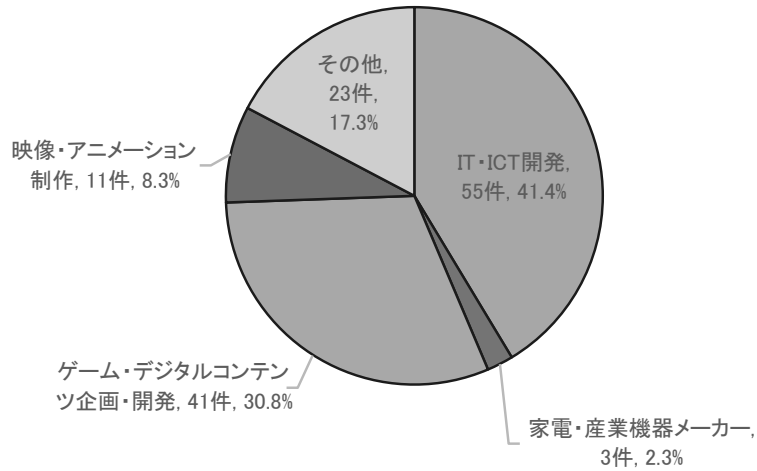
※ 上記表の“割合”は、回答のあった133件における回答率

また、卒業する学生へ採用意欲を示した企業に対し、採用可能と思われる人数の記述を求めた。各学科における回答結果は以下のようになった。

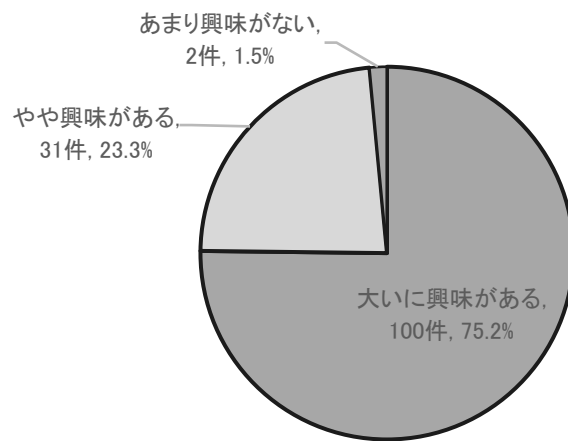
学科	入学定員	採用意欲(Q6)	採用可能な人数
情報工学科	120名	101件	309名
デジタルエンタテインメント学科	80名	83件	216名

この結果、2つの学科において、入学定員を上回る採用意欲を示す回答が得られた。

グラフ1 回答企業133件の業種内訳 (Q2の結果より)



グラフ2 「大阪国際工科専門職大学 (仮称)」で養成する人材への興味 (Q5結果より)



以上の結果より、学校法人日本教育財団が令和3年4月に設置構想中である「大阪国際工科専門職大学 (仮称)」の人材需要の見込みは、構想する2つの学科で、予定する入学定員を上回る採用意欲を示す回答を得られたことから、需要は高いと判断できる。

添付資料

(実施したアンケート用紙)



開設予定の新たな高等教育機関「専門職大学」に関するアンケート

このアンケート調査は、2021年4月に学校法人 日本教育財団（モード学園グループ）が開設を予定する新しい教育機関の設置計画の基礎資料にするため、貴社・貴施設の求める人材像・採用計画の意向等についてお聞きするものです。このアンケート結果は統計資料としてのみ用い、目的以外に利用することはありません。ご協力をお願いいたします。




2021年4月開学 設置構想中

大阪国際工科専門職大学 (仮称)

工科学部
情報工学科 / デジタルエンタテインメント学科

- 開設時期 : 2021年4月 (予定)
- 開設者 : 学校法人 日本教育財団 (モード学園グループ)
- 学部所在地 : 大阪総合校舎
大阪駅前 徒歩3分 / 大阪市北区梅田3-3-2
- 修業年限 : 4年 (入学前の最終学歴・履修単位により編入学制度あり)
- 取得学位 : 学士 (専門職)
- 入学定員 : 工科学部
情報工学科 120名
デジタルエンタテインメント学科 80名



※大阪国際工科専門職大学 (仮称) は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

Q1

貴社の所在地 (都道府県) を記入ください

都・道・府・県

Q2 (1つに○)

貴社の業種はどれに該当しますか

1. IT・ICT開発
2. 家電・産業機器メーカー
3. ゲーム・デジタルコンテンツ企画・開発
4. 映像・アニメーション制作
5. その他 ()

Q3 (1つに○)

貴社の従業員規模はどれに該当しますか

1. 10名未満
2. 10～99名
3. 100～199名
4. 200～299名
5. 300名以上

Q4 (いくつでも○)

貴社で人材を採用する際に重視するのはどれですか

<ol style="list-style-type: none"> 1. 基礎的な学力 2. 主体性・自律性 3. 論理的な思考力 4. 創造的な発想力 5. 採用職種の高い専門知識 6. 採用職種の高い実務能力 	<ol style="list-style-type: none"> 7. 採用職種に関する応用力 8. 語学力・国際性 9. コミュニケーション能力 10. インターンシップ経験 11. 採用職種に関する取得資格 (見込み含む) 12. その他
---	---

()

中面に続きます➡

学校法人 日本教育財団 (モード学園グループ) では、新しい高等教育機関「専門職大学」の開学を計画中です。下記、概要を確認のうえ、Q5～Q8の質問に回答ください。

概要



2021年4月開学

設置構想中

大阪国際工科専門職大学 (仮称)

工科学部
情報工学科 / デジタルエンタテインメント学科

「専門職大学」とは、大学制度の中で質の高い専門職業人を育てるため、国が導入する新しい高等教育機関です。ICT・デジタルコンテンツ業界の企業・団体と連携した充実の実習教育と、広く深い知識・教養の両立で、専門分野をリードする高い実践力を養成。さらに国際的な視野も備え、変化する社会のニーズに即応する力や、新たな価値を生み出す力も育みます。

大阪国際工科専門職大学 (仮称) の特長

学習方法

- 高い実践力を養うため、卒業単位の3~4割以上に実習等の科目を導入、企業と連携した実習を600時間以上、さらに専任教員の4割以上は専門職の実務経験を備えた「実務家教員」です。
- 社会の最新ニーズを実習・実務教育へ的確に反映するため、企業・業界団体等の関係機関とも連携してカリキュラムを編成・実施します。
- 大学が担う理論教育と専門学校が担う実践教育の相互の強みを活かした、新たな高等教育機関である本校は、職業・社会における「実践の理論」を重視した研究を行います。
- 本法人が50年以上の教育で培ってきた独自の「創造力教育」や、国際化に対応するカリキュラムも融合。時代の変化に即応できる力や、新たな価値を生み出す力、自らを発展させる力も養います。



※大阪国際工科専門職大学 (仮称) は2021年4月の開学を目指して設置準備を進めており、本概要は一部変更になる場合があります。

養成する人材・身につく能力

工科学部

情報工学科

AI・IoTシステム・ロボットなど最先端のICT技術を身につけ、製品・サービスに的確に実装できる、高度な実践力を備えた人材を養成します。変化する社会のニーズにもICTの専門職として対応できる応用力、さらに企画・開発チームの一員として他職種とも連携し、世界市場にも通用する製品・サービスの価値を生み出すことで「イノベーションを実現できる人材」を養成します。

卒業後の進路 IT企業、ICT開発企業、情報セキュリティ企業、家電・産業機器メーカーほか

デジタルエンタテインメント学科

いまや日本を代表する輸出産業の一つに成長したゲーム・CG・アニメ。進化を続ける最新のデジタル技術を常にキャッチアップする高度な開発・制作技術を身につけ、世界市場を見据えた作品を創造できる実践力を備えた人材を養成します。深い教養と斬新な表現手法に加え、実践的なビジネススキルも備えることで、コンテンツのグローバルな価値を高められるプロデュース力を育みます。

卒業後の進路 ゲーム開発企業、映像・アニメーション制作会社、コンテンツ企画・開発企業ほか

目指せる資格

- ITパスポート試験 ● 情報セキュリティマネジメント試験 ● 基本情報技術者試験
- 応用情報技術者試験 ● ITストラテジスト試験 ● システムアーキテクト試験
- プロジェクトマネージャ試験 ● ネットワークスペシャリスト試験
- データベーススペシャリスト試験 ● エンベデッドシステムスペシャリスト試験
- ITサービスマネージャ試験 ● システム監査技術者試験 ● 情報処理安全確保支援士試験
- CGクリエイター検定 ● CGエンジニア検定 ● マルチメディア検定 ● 色彩検定 ほか

Q5 (1つに○)

「大阪国際工科専門職大学 (仮称)」では、概要に記載した専門職の人材を養成します。こうした人材に対してどれくらい興味がありますか。

1. 大いに興味がある
2. やや興味がある
3. あまり興味がない
4. 興味がない

Q6

(それぞれあてはまる番号を枠内に記入し、1または2の場合は採用可能と思われる人数を記入)

貴社からみて、「大阪国際工科専門職大学 (仮称)」を卒業する学生を、採用したいと思えますか

1. 採用したい
2. 採用を検討したい
3. どちらとも言えない
4. 採用しない

情報工学科	<input type="text"/>	採用可能と思われる人数	<input type="text"/>	名
デジタルエンタテインメント学科	<input type="text"/>	採用可能と思われる人数	<input type="text"/>	名

Q7

その他「大阪国際工科専門職大学 (仮称)」の設置計画について、ご意見、ご要望があれば記入ください

Q8 (任意)

貴社名、部署名を記入ください

貴社名

部署名

ご協力ありがとうございました。