



2020 AO特別入試 エントリーシート

KinCom

Kinki Computer & Electronics College

総務省認定校／経済産業省指定校／マイクロソフト認定技術者（MCP）育成校／
オラクル育成校（オラクル アカデミー）／ピアソンVUE公認テストセンター／
シスコネットワークングアカデミー／CompTIA認定アカデミー／
CG-ARTS協会認定校／協力企業：富士通（株）

大阪府認可の専修学校／文部科学省認定・職業実践専門課程設置校

学校法人 ヒラタ学園
コンピュータ・エレクトロニクスの総合学園
近畿コンピュータ電子専門学校

〒593-8326 大阪府堺市西区鳳西町3丁目12

TEL : 072-265-6666 IP : 050-3367-1456

URL : <https://kincom.ac.jp> E-mail : info1@hiratagakuen.ac.jp

AO特別入試の概要と流れ

▶ AO特別入試について

AO入試の合格者が受験できる入試です。
入試結果により、学費の一部免除が受けられます。

出願資格

- ①AO入試を利用して合格し、指定日までに入学金を納入済の者。
 - ②オープンキャンパス、学校見学、進路相談会のいずれかに参加した者。
- 上記の①②の条件を満たす者。

特典

学費一部減免

※結果は総合評価により判断します。

Aランク 20万円

Bランク 10万円

Cランク 5万円

出願期間

●出願期間・試験日

1次募集 2019年9月1日(日)～2019年9月26日(木)
試験日 2019年9月28日(土)

2次募集 2019年10月1日(火)～2019年12月19日(木)
試験日 随時実施(書類審査後、本校より連絡)

3次募集 2020年1月10日(金)～2020年2月13日(木)
試験日 随時実施(書類審査後、本校より連絡)

※各学科とも定員になり次第、受付を締め切る場合があります。

選考方法

書類審査(調査書、AO特別入試エントリーシート)・
筆記試験(作文)・面接

▶ AO特別入試の流れ

1 AO入試エントリーシートを提出

2 面談による選考

3 合否通知・合格内定

4 出願

5 入学金納入

AO入試合格通知書に記入された指定日までに入学金をお振り込みください。
※指定日までに入学金を納入済みであることが、AO特別入試の出願条件となります。

6 AO特別入試エントリーシートを提出

9月1日以降にAO特別入試エントリーシートを
本校事務局へ郵送するかお持ちになってください。

7 選考

選考方法: 書類審査(調査書、AO特別入試エントリーシート)
筆記試験(作文)
面接

8 合否通知・入学手続き

学費の払込みについては合格通知書に記入された指定日までに
所定の口座へお振込みください。(教育ローン制度有り。)
※入試の結果により、学費一部免除の特典がございます。

9 入学前教育の実施

入学手続きをされた方は、本校入学後、スムーズに知識・技術を
習得していただけるよう、セミナーや講習会の参加資格が得られます。

入 学

2020年度 AO特別入試エントリーシート

学校法人 ヒラタ学園
近畿コンピュータ電子専門学校 校長殿

フリガナ				性別																					
氏名																									
生年月日	年	月	日生																						
希望専攻 ※希望する専攻を○で囲ってください	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ゲーム分野</th> <th>CG・デザイン分野</th> <th>IT・エンジニア・ビジネス分野</th> <th>電気・通信分野</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ゲームプログラマ専攻(2年)</td> <td>ビジュアルデザイン専攻(2年)</td> <td>ITスペシャリスト専攻(2年)</td> <td>電気技術専攻(2年)</td> </tr> <tr> <td>ゲームクリエイタ専攻(3年)</td> <td>ゲームグラフィック・キャラクター専攻(3年)</td> <td>システムエンジニア専攻(3年)</td> <td>データ通信専攻(2年)</td> </tr> <tr> <td>ゲームエキスパート専攻(4年)</td> <td>CG・デザインエキスパート専攻(4年)</td> <td>ITエキスパート専攻(4年)</td> <td>総合エンジニア専攻(2年)</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>電気通信専攻(3年)</td> </tr> </tbody> </table>					ゲーム分野	CG・デザイン分野	IT・エンジニア・ビジネス分野	電気・通信分野	ゲームプログラマ専攻(2年)	ビジュアルデザイン専攻(2年)	ITスペシャリスト専攻(2年)	電気技術専攻(2年)	ゲームクリエイタ専攻(3年)	ゲームグラフィック・キャラクター専攻(3年)	システムエンジニア専攻(3年)	データ通信専攻(2年)	ゲームエキスパート専攻(4年)	CG・デザインエキスパート専攻(4年)	ITエキスパート専攻(4年)	総合エンジニア専攻(2年)				電気通信専攻(3年)
ゲーム分野	CG・デザイン分野	IT・エンジニア・ビジネス分野	電気・通信分野																						
ゲームプログラマ専攻(2年)	ビジュアルデザイン専攻(2年)	ITスペシャリスト専攻(2年)	電気技術専攻(2年)																						
ゲームクリエイタ専攻(3年)	ゲームグラフィック・キャラクター専攻(3年)	システムエンジニア専攻(3年)	データ通信専攻(2年)																						
ゲームエキスパート専攻(4年)	CG・デザインエキスパート専攻(4年)	ITエキスパート専攻(4年)	総合エンジニア専攻(2年)																						
			電気通信専攻(3年)																						
現住所	〒□□□-□□□□																								
電話番号	市外()	-	携帯番号	()	-																				
最終学歴	学校名																								
	年 月 卒業・卒業見込																								
保護者氏名	Ⓜ (続柄)																								

【自己評価】

次の項目について、学生生活を自己評価し、5段階評価の該当の数字を○で囲むこと。

	優 ⇄ 劣				
学業	5	4	3	2	1
資格取得	5	4	3	2	1
出席状況	5	4	3	2	1
クラブ活動・ボランティア活動	5	4	3	2	1

次の各項目について自己評価し、5段階評価の該当の数字を○で囲むこと。

	優 ⇄ 劣				
勤勉性	5	4	3	2	1
責任感	5	4	3	2	1
継続力	5	4	3	2	1
協調性	5	4	3	2	1
計画性	5	4	3	2	1
積極性	5	4	3	2	1

