

様式第2号の1-②【(1)実務経験のある教員等による授業科目の配置】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の1-①を用いること。

学校名	OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校
設置者名	学校法人コミュニケーションアート

1. 「実務経験のある教員等による授業科目」の数

課程名	学科名	夜間・通信制の場合	実務経験のある教員等による授業科目の単位数	省令で定める基準単位数	配置困難
文化・教養専門課程	スーパーゲームIT科（昼間Ⅰ部）	夜・通信	16単位 （480時間）	13単位 （320時間）	
	スーパーゲームIT科（昼間Ⅱ部）	夜・通信	16単位 （480時間）	13単位 （320時間）	
	ゲーム・CGクリエイター科（昼間Ⅰ部）	夜・通信	10単位 （300時間）	10単位 （240時間）	
	ゲーム・CGクリエイター科（昼間Ⅱ部）	夜・通信	10単位 （300時間）	10単位 （240時間）	
	クリエイター科（昼間Ⅰ部）	夜・通信	16単位 （240時間）	10単位 （240時間）	
	e-sports科（昼間Ⅱ部）	夜・通信	16単位 （240時間）	10単位 （240時間）	
（備考） （ ）内の数字は「学校教育法施行規則等の附則第2条（経過措置）」に基づき「実務経験のある教員等による授業科目の単位数」について用いる授業時数を併記している。 クリエイター科（昼間Ⅰ部）e-sports科（昼間Ⅱ部）は2025年（令和7年）4月より募集停止。					

2. 「実務経験のある教員等による授業科目」の一覧表の公表方法

https://www.oca.ac.jp/school/public_info/

3. 要件を満たすことが困難である学科

学科名

(困難である理由)

様式第2号の2-①【(2)-①学外者である理事の複数配置】

※ 国立大学法人・独立行政法人国立高等専門学校機構・公立大学法人・学校法人・準学校法人は、この様式を用いること。これら以外の設置者は、様式第2号の2-②を用いること。

学校名	OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校
設置者名	学校法人コミュニケーションアート

1. 理事（役員）名簿の公表方法

https://www.oca.ac.jp/school/public_info/

2. 学外者である理事の一覧表

常勤・非常勤の別	前職又は現職	任期	担当する職務内容 や期待する役割
常勤	別学校法人 理事 (H17. 4. 1～)	R6. 6. 1～R11 年度 の定時評議員会 の終結の時	組織運営体制への チェック機能
非常勤	団体役員 (H28. 4. 1～)	R1. 5. 27～R11 年 度の定時評議員 会の終結の時	組織運営体制への チェック機能
(備考)			

様式第 2 号の 3 【(3)厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表】

学校名	OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校
設置者名	学校法人コミュニケーションアート

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

1. 授業科目について、授業の方法及び内容、到達目標、成績評価の方法や基準その他の事項を記載した授業計画書(シラバス)を作成し、公表していること。 (授業計画書の作成・公表に係る取組の概要) 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。 学生便覧にて、授業開始前の 4 月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。	
授業計画書の公表方法	https://www.oca.ac.jp/school/public_info/
2. 学修意欲の把握、試験やレポート、卒業論文などの適切な方法により、学修成果を厳格かつ適正に評価して単位を与え、又は、履修を認定していること。 (授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要) A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。各科目について出席率、授業態度、臨時および定期試験の成績、レポート並びに課題の成績を総合的に勘案し、5段階評価とする。	

3. 成績評価において、GPA等の客観的な指標を設定し、公表するとともに、成績の分布状況の把握をはじめ、適切に実施していること。 (客観的な指標の設定・公表及び成績評価の適切な実施に係る取組の概要) 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位 4 分の 1 の学生を割り出している。 評価基準は下記の通り 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 100～90 点 : S(4.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 89～80 点 : A(3.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 79～70 点 : B(2.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 69～60 点 : C(1.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 59～0 点 : F(0.0) 不合格 上記の指標を学生便覧にて学生に公表。	
客観的な指標の 算出方法の公表方法	https://www.oca.ac.jp/school/public_info/
4. 卒業の認定に関する方針を定め、公表するとともに、適切に実施していること。 (卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要) 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定のうえ、認定している。 卒業・進級の判定基準は以下の通りとする。 1. 各年次 32 単位以上を修得した者は、進級することができる 2. 各年次 32 単位以上を修得し、最高学年において卒業認定された者は卒業することができる。 3. 上記 1 及び 2 に該当する者は卒業・進級判定会議により最終決定する。 上記を満たさない者は、原級留め置き（留年）または卒業保留となる。 卒業に必要な単位を修得している場合であっても、学費が完納されていない場合は卒業認定されない。 ・卒業年度の 3 月 31 日を超え、卒業単位未修得による卒業保留の場合、同年 4 月 1 日から次年度において、8 月 31 日までに卒業認定されない場合は、入学年の 3 月 31 日付で除籍となる。 なお、同年 4 月 1 日以降は規定の在学期間を超えるため、学生としての身分はなく、よって学生証は発行されない。	
卒業の認定に関する 方針の公表方法	https://www.oca.ac.jp/school/public_info/

様式第2号の4-②【(4)財務・経営情報の公表（専門学校）】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の4-①を用いること。

学校名	OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校
設置者名	学校法人コミュニケーションアート

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	https://www.oca.ac.jp/school/public_info/
収支計算書又は損益計算書	https://www.oca.ac.jp/school/public_info/
財産目録	https://www.oca.ac.jp/school/public_info/
事業報告書	https://www.oca.ac.jp/school/public_info/
監事による監査報告（書）	https://www.oca.ac.jp/school/public_info/

2. 教育活動に係る情報

①学科等の情報

分野		課程名	学科名		専門士		高度専門士	
文化・教養		文化・教養 専門課程	スーパーゲーム I T 科 (昼間 I 部)				○	
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類					
			講義	演習	実習	実験	実技	
4 年	昼	128 単位 (3, 600 時間)	6 単位 (180 時間)	122 単位 (3420 時間)				
			128 単位 (3, 600 時間)					
学生総定員数		学生実員	うち留学生数	専任教員数		兼任教員数		総教員数
320 人		303 人	37 人	1 人		20 人		21 人

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、 学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、 本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
（概要） 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位4分の1の学生を割り出している。 評価基準は下記の通り 出席時数3分の2以上、評価点数100～90点：S(4.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数89～80点：A(3.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数79～70点：B(2.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数69～60点：C(1.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数59～0点：F(0.0) 不合格 上記の指標を学生便覧にて学生に公表。

卒業・進級の認定基準
（概要） 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
（概要） 本校ではスチューデントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状態を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
19 人 (100%)	0 人 (0%)	19 人 (100%)	0 人 (0%)
（主な就職、業界等） ゲーム企業等			
（就職指導内容） 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等			
（主な学修成果（資格・検定等））			
（備考）（任意記載事項）			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
232 人	7 人	3.0%
（中途退学の主な理由） 進路変更・学費納入が困難なため		
（中退防止・中退者支援のための取組） 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		文化・教養 専門課程	スーパーゲーム I T 科(昼間Ⅱ部)		○		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
4 年	昼	128 単位 (3,600 時間)	6 単位 (180 時間)	122 単位 (3420 時間)			
			128 単位 (3,600 時間)				
学生総定員数		学生実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
240 人		266 人	0 人	1 人	20 人	21 人	

カリキュラム (授業方法及び内容、年間の授業計画)
(概要) 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、 学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の 4 月上旬に学生に説明した上、 本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
(概要) 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位 4 分の 1 の学生を割り出している。 評価基準は下記の通り 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 100～90 点 : S(4.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 89～80 点 : A(3.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 79～70 点 : B(2.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 69～60 点 : C(1.0) 合格 出席時数 3 分の 2 以上、評価点数 59～0 点 : F(0.0) 不合格 上記の指標を学生便覧にて学生に公表。
卒業・進級の認定基準
(概要) 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の 上、認定している。
学修支援等
(概要) 本校ではスチューデントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、 学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業者数、進学者数、就職者数 (直近の年度の状況を記載)			
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
16 人 (100%)	0 人 (0%)	13 人 (81.3%)	3 人 (18.7%)
(主な就職、業界等) ゲーム企業等			

(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等
(主な学修成果 (資格・検定等))
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
178 人	4 人	2.2%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野		課程名	学科名		専門士	高度専門士	
文化・教養		文化・教養 専門課程	ゲーム・CGクリエイター科(昼間Ⅰ部)		○		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3 年	昼	96 単位 (2,700 時間)	7 単位 (210 時間)	89 単位 (2490 時間)	時間	時間	時間
			96 単位 (2,700 時間)				
学生総定員数		学生実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
200 人		174 人	32 人	2 人	36 人	38 人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
（概要） 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位4分の1の学生を割り出している。評価基準は下記の通り 出席時数3分の2以上、評価点数100～90点：S(4.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数89～80点：A(3.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数79～70点：B(2.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数69～60点：C(1.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数59～0点：F(0.0) 不合格 上記の指標を学生便覧にて学生に公表。
卒業・進級の認定基準
（概要） 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
（概要） 本校ではチューデントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業者数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
34人 (100%)	0人 (0%)	25人 (73.5%)	9人 (26.5%)
（主な就職、業界等） ゲーム企業、CG・映像企業等			

(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等
(主な学修成果(資格・検定等))
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
156 人	5 人	3.2%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野		課程名	学科名		専門士	高度専門士	
文化・教養		文化・教養 専門課程	ゲーム・CGクリエイター科(昼間Ⅱ部)		○		
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3 年	昼	96 単位 (2,700 時間)	7 単位 (210 時間)	89 単位 (2490 時間)			
			96 単位 (2,700 時間)				
学生総定員数		学生実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
120 人		92 人	0 人	2 人	36 人	38 人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
（概要） 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位4分の1の学生を割り出している。評価基準は下記の通り 出席時数3分の2以上、評価点数100～90点：S(4.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数89～80点：A(3.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数79～70点：B(2.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数69～60点：C(1.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数59～0点：F(0.0) 不合格 上記の指標を学生便覧にて学生に公表。
卒業・進級の認定基準
（概要） 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
（概要） 本校ではチューデントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業者数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
12人 (100%)	0人 (0%)	10人 (83.3%)	2人 (16.7%)
(主な就職、業界等) ゲーム企業、CG・映像企業等			

(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等
(主な学修成果(資格・検定等))
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
81 人	4 人	4.9%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
文化・教養		文化・教養 専門課程	クリエイター科 (昼間Ⅰ部)	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3 年	昼	96 単位 (2,700 時間)	2 単位 (60 時間)	94 単位 (2640 時間)	時間	時間	時間
				96 単位 (2,700 時間)			
学生総定員数		学生実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
55 人		60 人	4 人	2 人	29 人	31 人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
（概要） 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位4分の1の学生を割り出している。評価基準は下記の通り 出席時数3分の2以上、評価点数100～90点：S(4.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数89～80点：A(3.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数79～70点：B(2.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数69～60点：C(1.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数59～0点：F(0.0) 不合格 上記の指標を学生便覧にて学生に公表。
卒業・進級の認定基準
（概要） 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
（概要） 本校ではチューデントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状態を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
57人 (100%)	1人 (1.7%)	40人 (70.2%)	16人 (28.1%)

(主な就職、業界等) デザイン企業等
(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等
(主な学修成果(資格・検定等))
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
115 人	2 人	1.7%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

分野		課程名		学科名		専門士		高度専門士	
文化・教養		文化・教養 専門課程		e - s p o r t s 科 (昼間Ⅱ部)		○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 単位数		開設している授業の種類					
				講義		演習	実習	実験	実技
3 年	昼	96 単位 (2,700 時間)		7 単位 (210 時間)	89 単位 (2490 時間)				
				96 単位 (2,700 時間)					
学生総定員数		学生実員	うち留学生数		専任教員数		兼任教員数		総教員数
40 人		37 人	0 人		2 人		20 人		22 人

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 全学科、教育課程編成委員会からのご意見も参考に、教務部にて、原案を作成の上、学校長が決定する。学生便覧にて、授業開始前の4月上旬に学生に説明した上、本校ホームページにて公表。
成績評価の基準・方法
（概要） 既に全学科 GPA での成績評価基準を用いて、下位4分の1の学生を割り出している。評価基準は下記の通り 出席時数3分の2以上、評価点数100～90点：S(4.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数89～80点：A(3.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数79～70点：B(2.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数69～60点：C(1.0) 合格 出席時数3分の2以上、評価点数59～0点：F(0.0) 不合格 上記の指標を学生便覧にて学生に公表。
卒業・進級の認定基準
（概要） 全学科、学生便覧にて、卒業認定要件を示し、卒業認定会議で学校長の確認・決定の上、認定している。
学修支援等
（概要） 本校ではチューデントサービスセンターを設け、専門カウンセラーを配置し、学修に対して困難な学生をサポートしている。

卒業者数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業者数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
24 人 (100%)	0 人 (0%)	17 人 (70.8%)	7 人 (29.2%)

(主な就職、業界等) プログラマー、イベントスタッフ等
(就職指導内容) 面接対策、履歴書対策、合同企業説明会等
(主な学修成果(資格・検定等))
(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
67 人	6 人	9.0%
(中途退学の主な理由) 進路変更・学費納入が困難なため		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生一人ひとりをサポートする体制づくりを構築		

②学校単位の情報

a)「学生納付金」等

学科名	入学金	授業料 (年間)	その他	備考(任意記載事項)
スーパーゲームIT科 (昼間I部)	150,000 円	690,000 円	800,800 円	
スーパーゲームIT科 (昼間II部)	150,000 円	690,000 円	800,800 円	
ゲーム・CGクリエイター科 (昼間I部) クリエイター系	150,000 円	690,000 円	725,800 円	
ゲーム・CGクリエイター科 (昼間I部) ゲーム・CG、e-sports 系	150,000 円	690,000 円	800,800 円	
ゲーム・CGクリエイター科 (昼間II部) クリエイター系	150,000 円	690,000 円	725,800 円	
ゲーム・CGクリエイター科 (昼間II部) ゲーム・CG、e-sports 系	150,000 円	690,000 円	800,800 円	
クリエイター科 (昼間I部)	0 円	790,000 円	695,800 円	2025 年度募集停止 1 年生 2 年生在籍なし
e s p o r t s 科 (昼間II部)	0 円	790,000 円	770,800 円	2025 年度募集停止 1 年生 2 年生在籍なし
修学支援(任意記載事項)				
納入スケジュールでの学費納入が難しい方に対し、延納、分納措置を行っている。				

b) 学校評価

自己点検評価結果の公表方法		
(ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) https://www.oca.ac.jp/school/public_info/		
第三者評価の基本方針（実施方法・体制）		
卒業生代表、保護者代表、近隣関係者、高等学校関係者とともに、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が行なった自己点検、自己評価の内容を通し、学校運営の改善に活かすことを方針としている。		
第三者評価の委員		
所属	任期	種別
株式会社トランスワード	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日 (新規就任)	卒業生
学生保護者	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日 (新規就任)	保護者
大阪市西区役所	令和5年4月1日～ 令和9年3月31日 (任期更新)	地域関係者
学校法人 精華学園 精華高等学校	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日 (新規就任)	高等学校関係者
株式会社 KADOKAWA	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日 (新規就任)	企業等委員
東映アニメーション株式会社	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日 (新規就任)	企業等委員
株式会社サードウェーブ	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日 (新規就任)	企業等委員
株式会社スリースターファクトリー	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日 (新規就任)	企業等委員
株式会社 AltX	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日 (新規就任)	企業等委員
第三者評価結果の公表方法		
(ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) https://www.oca.ac.jp/school/public_info/		
(備考)		
第三者評価は実施しておらず、評価の基本方針および評価の委員については学校関係者評価の内容に記載している。		

c) 当該学校に係る情報

(ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) https://www.oca.ac.jp/ またはメインパンフレット及び学生募集要項の郵送
--