

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	大阪アミューズメントメディア専門学校
設置者名	学校法人 吉田学園

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2019/pdf/03_chinshaku.pdf
収支計算書又は損益計算書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2019/pdf/01_shikin.pdf
財産目録	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2019/pdf/04_zaisan.pdf
事業報告書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2019/pdf/e_30thjigyo.pdf
監事による監査報告（書）	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2019/pdf/05_kansa.pdf

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		
工業分野		工業専門	ゲームプログラマー 学科	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1844 時間	156 時間	時間	1728 時間	時間	時間
	1844 時間						
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人		91人	0人	4人	6人	8人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>（概要）</p> <p>ゲーム業界で求められる人材を輩出するために、学科責任者と外部講師（実務経験者）が意見交換をおこない、授業内容や教材などを検討する。検討結果を元に授業計画（シラバス）を作成し、新入生を迎える前に実施する授業を担当する全講師が出席をする講師会で教務部長が、学校として育成したい人材を確認し、学科責任者が、担当講師に授業計画（シラバス）を配布し、講師と方向性の再確認をおこなう。</p>
<p>成績評価の基準・方法</p> <p>（概要）</p> <p>科目ごとに出席点、平常点（授業への取組む態度）、課題点など科目ごとに設定している。出席率については、66.7%以上でなければ評価はしない。</p>
<p>卒業・進級の認定基準</p> <p>（概要）</p> <p>成績評価をもとに進級会議・判定会議で決定している。認定を受けることができなかった学生は、補講授業等の出席により再認定を受けることができる</p>
<p>学修支援等</p> <p>（概要）</p> <p>成績の悪い学生を対象に補習授業を設定し、レベルアップをおこなっている。</p>

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
44人 (100%)	人 (%)	37人 (84.0%)	7人 (15.9%)
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>就職先：ゲーム会社・ゲーム制作会社などが中心。ゲーム企業以外にも少数。 職種：ゲームプログラマー、ゲームプランナー、SEなど</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>1年次前期からキャリアセンター（就職指導室）が、就業力育成講座をおこない、仕事に取り組む姿勢などを学んでいきます。担任・キャリアセンターとで学生面談をおこない、</p>			

就職をしたい企業、希望職種などのヒアリングをおこない、学生の希望に沿った就職指導をおこなっていきます。

(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
92 人	5 人	5.4%
(中途退学の主な理由) 精神的な病気を患う学生が多くなり、結果的に目標としていた業界への進路に進むことが難しくなり進路変更し中退していく学生が増えています。		
(中退防止・中退者支援のための取組) 中退する学生は、出席不良の学生が大半を占めます。欠席が続いた場合は、保護者との連携を取りながら、個別面談などを実施し、学生が抱えている問題点の洗い出しをおこない、個別での対応をしている。また中退した学生からの相談などにも対応しています。		

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業分野		工業専門	ゲームプランナー 学科	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1760 時間	136 時間	時間	1624 時間	時間	時間
			1760 時間				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60人		59人	0人	3人	9人	11人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）	
（概要） ゲーム業界で求められる人材を輩出するために、学科責任者と外部講師（実務経験者）が意見交換をおこない、授業内容や教材などを検討する。検討結果を元に授業計画（シラバス）を作成し、新入生を迎える前に実施する授業を担当する全講師が出席をする講師会で教務部長が、学校として育成したい人材を確認し、学科責任者が、担当講師に授業計画（シラバス）を配布し、講師と方向性の再確認をおこなう。	
成績評価の基準・方法	
（概要） 科目ごとに出席点、平常点（授業への取組む態度）、課題点など科目ごとに設定している。出席率については、66.7%以上でなければ評価はしない。	
卒業・進級の認定基準	
（概要） 成績評価をもとに進級会議・判定会議で決定している。認定を受けることができなかった学生は、補講授業等の出席により再認定を受けることができる。	
学修支援等	
（概要） 成績の悪い学生を対象に補習授業を設定し、レベルアップをおこなっている。	

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
0人 (%)	0人 (0%)	0人 (%)	0人 (%)
(主な就職、業界等)			
(就職指導内容)			
(主な学修成果（資格・検定等）)			
(備考)（任意記載事項） 今年度に最初の卒業生を輩出する。			

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
26 人	2 人	7.7%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>精神的な病気を患う学生が多くなり、結果的に目標としていた業界への進路に進むことが難しくなり進路変更し中退していく学生が増えています。</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>中退する学生は、出席不良の学生が大半を占めます。欠席が続いた場合は、保護者との連携を取りながら、個別面談などを実施し、学生が抱えている問題点の洗い出しをおこない、個別での対応をしている。また中退した学生からの相談などにも対応しています。</p>		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業分野	工業専門	ゲームグラフィック デザイナー学科	○				
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1942 時間	16 時間	時間	1926 時間	時間	時間
			1942 時間				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人	77人	0人	3人	8人	10人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） ゲーム業界で求められる人材を輩出するために、学科責任者と外部講師（実務経験者）が意見交換をおこない、授業内容や教材などを検討する。検討結果を元に授業計画（シラバス）を作成し、新入生を迎える前に実施する授業を担当する全講師が出席をする講師会で教務部長が、学校として育成したい人材を確認し、学科責任者が、担当講師に授業計画（シラバス）を配布し、講師と方向性の再確認をおこなう。
成績評価の基準・方法
（概要） 科目ごとに出席点、平常点（授業への取組む態度）、課題点など科目ごとに設定している。出席率については、66.7%以上でなければ評価はしない。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級会議・判定会議で決定している。認定を受けることができなかった学生は、補講授業等の出席により再認定を受けることができる。
学修支援等
（概要）成績の悪い学生を対象に補習授業を設定し、レベルアップをおこなっている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
38人 (100%)	0人 (0%)	31人 (81.5%)	7人 (18.4%)
（主な就職、業界等） 就職先：ゲーム会社・ゲーム制作会社などが中心。ゲーム企業以外にも少数。 職 種：ゲームデザイナー、ゲームプランナー、Webデザイナーなど			
（就職指導内容） 1年次前期からキャリアセンター（就職指導室）が、就業力育成講座をおこない、仕事に取り組む姿勢などを学んでいきます。担任・キャリアセンターとで学生面談をおこない、就職をしたい企業、希望職種などのヒアリングをおこない、学生の希望に沿った就職指導をおこなっていきます。			
（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
74 人	4 人	5.4%
<p>(中途退学の主な理由) 精神的な病気を患う学生が多くなり、結果的に目標としていた業界への進路に進むことが難しくなり進路変更し中退していく学生が増えています。</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組) 中退する学生は、出席不良の学生が大半を占めます。欠席が続いた場合は、保護者との連携を取りながら、個別面談などを実施し、学生が抱えている問題点の洗い出しをおこない、個別での対応をしている。また中退した学生からの相談などにも対応しています。</p>		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養分野	文化・教養専門課程	アニメーション学科	○				
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1714時間	118時間	時間	1652時間	時間	時間
			1714時間			1714時間	
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人	85人	0人	4人	5人	9人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） アニメーション業界で求められる人材を輩出するために、学科責任者と外部講師（実務経験者）が意見交換をおこない、授業内容や教材などを検討する。検討結果を元に授業計画（シラバス）を作成し、新入生を迎える前に実施する授業を担当する全講師が出席をする講師会で教務部長が、学校として育成したい人材を確認し、学科責任者が、担当講師に授業計画（シラバス）を配布し、講師と方向性の再確認をおこなう。
成績評価の基準・方法
（概要） 科目ごとに出席点、平常点（授業への取組む態度）、課題点など科目ごとに設定している。出席率については、66.7%以上でなければ評価はしない。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級会議・判定会議で決定している。認定を受けることができなかった学生は、補講授業等の出席により再認定を受けることができる。
学修支援等
（概要）成績の悪い学生を対象に補習授業を設定し、レベルアップをおこなっている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
32人 (100%)	0人 (0%)	29人 (90.6%)	3人 (9.3%)
（主な就職、業界等） 就職先：アニメ制作会社。 職 種：アニメーター、アニメーション制作進行、撮影、彩色など			
（就職指導内容） 1年次前期からキャリアセンター（就職指導室）が、就業力育成講座をおこない、仕事に取り組む姿勢などを学んでいきます。担任・キャリアセンターとで学生面談をおこない、就職をしたい企業、希望職種などのヒアリングをおこない、学生の希望に沿った就職指導をおこなっていきます。			
（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	7人	8.6%
<p>(中途退学の主な理由) 精神的な病気を患う学生が多くなり、結果的に目標としていた業界への進路に進むことが難しくなり進路変更し中退していく学生が増えています。</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組) 中退する学生は、出席不良の学生が大半を占めます。欠席が続いた場合は、保護者との連携を取りながら、個別面談などを実施し、学生が抱えている問題点の洗い出しをおこない、個別での対応をしている。また中退した学生からの相談などにも対応しています。</p>		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養分野	文化・教養専門課程	キャラクターデザイン学科	○				
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1440時間	88時間	時間	1352時間	時間	時間
			1440時間			1440時間	
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人	91人	0人	4人	11人	15人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） ゲーム・イラスト業界などで求められる人材を輩出するために、学科責任者と外部講師（実務経験者）が意見交換をおこない、授業内容や教材などを検討する。検討結果を元に授業計画（シラバス）を作成し、新入生を迎える前に実施する授業を担当する全講師が出席をする講師会で教務部長が、学校として育成したい人材を確認し、学科責任者が、担当講師に授業計画（シラバス）を配布し、講師と方向性の再確認をおこなう。
成績評価の基準・方法
（概要） 科目ごとに出席点、平常点（授業への取組む態度）、課題点など科目ごとに設定している。出席率については、66.7%以上でなければ評価はしない。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級会議・判定会議で決定している。認定を受けることができなかった学生は、補講授業等の出席により再認定を受けることができる。
学修支援等
（概要）成績の悪い学生を対象に補習授業を設定し、レベルアップをおこなっている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
42人 (100%)	0人 (0%)	25人 (59.5%)	17人 (40.4%)
（主な就職、業界等） 就職席：ゲーム業界、デザイン会社、グッズデザイン会社 職種：ゲームデザイナー、パッケージデザイナー、キャラクターデザイナーなど。			
（就職指導内容） 1年次前期からキャリアセンター（就職指導室）が、就業力育成講座をおこない、仕事に取り組む姿勢などを学んでいきます。担任・キャリアセンターとで学生面談をおこない、就職をしたい企業、希望職種などのヒアリングをおこない、学生の希望に沿った就職指導をおこなっていきます。			
（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
90 人	5 人	5.6%
<p>(中途退学の主な理由) 精神的な病気を患う学生が多くなり、結果的に目標としていた業界への進路に進むことが難しくなり進路変更し中退していく学生が増えています。</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組) 中退する学生は、出席不良の学生が大半を占めます。欠席が続いた場合は、保護者との連携を取りながら、個別面談などを実施し、学生が抱えている問題点の洗い出しをおこない、個別での対応をしている。また中退した学生からの相談などにも対応しています。</p>		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養分野	文化・教養専門課程	マンガイラスト学科	○				
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1731時間	155時間	時間	1576時間	時間	時間
			1731時間			1731時間	
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人	27人	人	3人	13人	16人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） マンガ・イラスト業界、出版業界で求められる人材を輩出するために、学科責任者と外部講師（実務経験者）が意見交換をおこない、授業内容や教材などを検討する。検討結果を元に授業計画（シラバス）を作成し、新入生を迎える前に実施する授業を担当する全講師が出席をする講師会で教務部長が、学校として育成したい人材を確認し、学科責任者が、担当講師に授業計画（シラバス）を配布し、講師と方向性の再確認をおこなう。
成績評価の基準・方法
（概要） 科目ごとに出席点、平常点（授業への取組む態度）、課題点など科目ごとに設定している。出席率については、66.7%以上でなければ評価はしない。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級会議・判定会議で決定している。認定を受けることができなかった学生は、補講授業等の出席により再認定を受けることができる。
学修支援等
（概要）成績の悪い学生を対象に補習授業を設定し、レベルアップをおこなっている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (100%)	0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (%)
（主な就職、業界等） 就職席：ゲーム業界、デザイン会社、グッズデザイン会社 職種：ゲームデザイナー、パッケージデザイナー、キャラクターデザイナーなど。			
（就職指導内容） 1年次前期からキャリアセンター（就職指導室）が、就業力育成講座をおこない、仕事に取り組む姿勢などを学んでいきます。担任・キャリアセンターとで学生面談をおこない、就職をしたい企業、希望職種などのヒアリングをおこない、学生の希望に沿った就職指導をおこなっていきます。			
（主な学修成果（資格・検定等））			
（備考）（任意記載事項） 卒業生の輩出は来年度となります。			

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
0人	0人	0%
<p>(中途退学の主な理由) 精神的な病気を患う学生が多くなり、結果的に目標としていた業界への進路に進むことが難しくなり進路変更し中退していく学生が増えています。</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組) 中退する学生は、出席不良の学生が大半を占めます。欠席が続いた場合は、保護者との連携を取りながら、個別面談などを実施し、学生が抱えている問題点の洗い出しをおこない、個別での対応をしている。また中退した学生からの相談などにも対応しています。</p>		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養分野	文化・教養専門課程	ノベルス文芸学科	○				
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1816時間	96時間	時間	1720時間	時間	時間
			1816時間				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
80人	39人	0人	3人	15人	18人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 出版業界で求められる人材を輩出するために、学科責任者と外部講師（実務経験者）が意見交換をおこない、授業内容や教材などを検討する。検討結果を元に授業計画（シラバス）を作成し、新入生を迎える前に実施する授業を担当する全講師が出席をする講師会で教務部長が、学校として育成したい人材を確認し、学科責任者が、担当講師に授業計画（シラバス）を配布し、講師と方向性の再確認をおこなう。
成績評価の基準・方法
（概要） 科目ごとに出席点、平常点（授業への取組む態度）、課題点など科目ごとに設定している。出席率については、66.7%以上でなければ評価はしない。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級会議・判定会議で決定している。認定を受けることができなかった学生は、補講授業等の出席により再認定を受けることができる。
学修支援等
（概要）成績の悪い学生を対象に補習授業を設定し、レベルアップをおこなっている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (100%)	0人 (%)	0人 (%)	0人 (%)
（主な就職、業界等） 就職席：編集プロダクションなど 職 種：小説家・取材ライターなど。			
（就職指導内容） 1年次前期からキャリアセンター（就職指導室）が、就業力育成講座をおこない、仕事に取り組む姿勢などを学んでいきます。担任・キャリアセンターとで学生面談をおこない、就職をしたい企業、希望職種などのヒアリングをおこない、学生の希望に沿った就職指導をおこなっていきます。			
（主な学修成果（資格・検定等））			
（備考）（任意記載事項） 卒業生の輩出は来年度となります。			

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
0人	0人	0%
<p>(中途退学の主な理由) 精神的な病気を患う学生が多くなり、結果的に目標としていた業界への進路に進むことが難しくなり進路変更し中退していく学生が増えています。</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組) 中退する学生は、出席不良の学生が大半を占めます。欠席が続いた場合は、保護者との連携を取りながら、個別面談などを実施し、学生が抱えている問題点の洗い出しをおこない、個別での対応をしている。また中退した学生からの相談などにも対応しています。</p>		

分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
文化・教養分野	文化・教養専門課程	声優学科	○				
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1928時間	128時間	90時間	1710時間	時間	時間
			1928時間				
生徒総定員数	生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
420人	192人	0人	10人	22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） 声優業界で求められる人材を輩出するために、学科責任者と外部講師（実務経験者）が意見交換をおこない、授業内容や教材などを検討する。検討結果を元に授業計画（シラバス）を作成し、新入生を迎える前に実施する授業を担当する全講師が出席をする講師会で教務部長が、学校として育成したい人材を確認し、学科責任者が、担当講師に授業計画（シラバス）を配布し、講師と方向性の再確認をおこなう。
成績評価の基準・方法
（概要） 科目ごとに出席点、平常点（授業への取組む態度）、課題点など科目ごとに設定している。出席率については、66.7%以上でなければ評価はしない。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級会議・判定会議で決定している。認定を受けることができなかった学生は、補講授業等の出席により再認定を受けることができる。
学修支援等
（概要）成績の悪い学生を対象に補習授業を設定し、レベルアップをおこなっている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）			
卒業生数	進学者数	就職者数 （自営業を含む。）	その他
0人 (100%)	0人 (%)	0人 (%)	0人 (%)
（主な就職、業界等） 就職先：声優プロダクション。 職種：アニメ声優、ナレーター、歌手、女優など			
（就職指導内容） 1年次前期からキャリアセンター（就職指導室）が、就業力育成講座をおこない、仕事に取り組む姿勢などを学んでいきます。担任・キャリアセンターとで学生面談をおこない、就職をしたい企業、希望職種などのヒアリングをおこない、学生の希望に沿った就職指導をおこなっていきます。			

(主な学修成果 (資格・検定等))
(備考) (任意記載事項) 卒業生の輩出は来年度となります。

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
0人	0人	0%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>精神的な病気を患う学生が多くなり、結果的に目標としていた業界への進路に進むことが難しくなり進路変更し中退していく学生が増えています。</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>中退する学生は、出席不良の学生が大半を占めます。欠席が続いた場合は、保護者との連携を取りながら、個別面談などを実施し、学生が抱えている問題点の洗い出しをおこない、個別での対応をしている。また中退した学生からの相談などにも対応しています。</p>		

②学校単位の情報

a) 「生徒納付金」等

学科名	入学金	授業料 (年間)	その他	備考 (任意記載事項)
ゲームプログラマー学科	100,000 円	900,000 円	595,000 円	2年次「その他」は600,000円となります。
ゲームプランナー学科	100,000 円	900,000 円	595,000 円	2年次「その他」は600,000円となります。
ゲームグラフィックデザイナー学科	100,000 円	900,000 円	595,000 円	2年次「その他」は600,000円となります。 来年度の学科名は、「ゲーム・アニメ3DCG学科」に変更します。
アニメーション学科	100,000 円	850,000 円	465,000 円	2年次「その他」は470,000円となります。
キャラクターデザイン学科	100,000 円	900,000 円	595,000 円	2年次「その他」は600,000円となります。
マンガイラスト学科	100,000 円	850,000 円	465,000 円	2年次「その他」は470,000円となります。 来年度より授業料は、850,000円から900,000円に変更します。
ノベルス文芸学科	100,000 円	850,000 円	465,000 円	2年次「その他」は470,000円となります。
声優学科	100,000 円	900,000 円	515,000 円	2年次「その他」は520,000円となります。
修学支援 (任意記載事項)				

b) 学校評価

自己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.amg.ac.jp/syllabus/2019/pdf/c_jiko02.pdf		
学校関係者評価の基本方針(実施方法・体制) 業界関係者を含めた外部構成委員による「学校関係者評価委員会」を、年間二回開催して、教育の質の維持と学習環境の確保に関する意見・提言・要望をまとめて理事会へ諮問し、学校自身の「自己評価」と合わせて、学校運営に対する評価と提言の基本として運営に寄与するものとする。 【主な評価項目】 専門教育課程＝学習過程到達度、外部産業界による評価制度、など 進路指導＝卒業後進路の成績評価、目標の設定と評価、進路分野範囲の拡大、など		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
株式会社アミューズメントメディア総合学院	2年	会社役員
株式会社プロダクション・エース (選任中)	2年	会社役員
フリーランス・ゲームディレクター、 演出家(選任中)	2年	業界団体
大阪放送株式会社(選任中)	2年	会社勤務
P T A (選任中)	2年	在校生保護者
学校関係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)		
第三者による学校評価(任意記載事項) 「学校関係者評価委員会」の編成と運営については、「2019年度の特例」を利用する。申請時には、上記の外部人材の就任を予定している。令和元年末までに準備会合を開催。特例を適用して2020年度よりの確実な運営を準備中		

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.amg.ac.jp
--