

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/2020/pdf/03_chinshaku.pdf
収支計算書又は 損益計算書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2020/pdf/01_shikin.pdf
財産目録	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2020/pdf/04_zaisan.pdf
事業報告書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2020/pdf/e_30thjigyo.pdf
監事による監査 報告（書）	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2020/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	1792 時限	116 時間	0 時間	1676 時間	0 時間	0 時間
			1792 時限				
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		93 人	0 人	4 人	6 人	10 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>
成績評価の基準・方法
<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）、課題点などの評価基準を設定している。（シラバスに記載）出席率が66.7%を満たさない場合は評価をしない。</p>
卒業・進級の認定基準
<p>（概要）</p> <p>成績評価をもとに進級会議・卒業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>
学修支援等
<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
40 人 (100%)	0 人 (0%)	35 人 (87.5%)	5 人 (12.5%)
（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：ゲームプログラマー、ゲームプランナー、SEなど			

<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、仕事への取り組む姿勢などを学んでいきます。学科担任・キャリアセンター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る。</p>
<p>(主な学修成果（資格・検定等）)</p>
<p>(備考)（任意記載事項）</p>

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
91 人	3 人	3.2%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>メンタル系の病気を患う学生が多くなり、欠席が続き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を洗い出している。メンタル系の問題の場合は、専門家を入れて対応している。</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	1755時間	420 時間	405 時間	1080 時間	0時間	0時間
			1905時限				
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		53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）、課題点などの評価基準を設定している。（シラバスに記載）出席率が66.7%を満たさない場合は評価をしない。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級会議・卒業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
24人 (100%)	0人 (0%)	23人 (95.8%)	1人 (4.2%)
（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：ゲームプログラマー、ゲームプランナー、SE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、仕事への取り組む姿勢などを学んでいきます。学科担任・キャリアセンター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る。			

(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
59 人	4 人	6.7%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>メンタル系の病気を患う学生が多くなり、欠席が続き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を洗い出している。メンタル系の問題の場合は、専門家を入れて対応している。</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・アニメ 3DCG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	1800時間	150 時間	0時間	2010 時間	0時間	0時間
			2160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	42人	0人	3人	8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）、課題点などの評価基準を設定している。（シラバスに記載）出席率が66.7%を満たさない場合は評価をしない。
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人 （%）	0人 （%）
（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、仕事への取り組む姿勢などを学んでいきます。学科担任・キャリアセンター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る。			

(主な学修成果 (資格・検定等))
(備考) (任意記載事項) 学科名をゲームグラフィックデザイナー学科から変更し、2020年4月から新入生を受け入れています。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%
(中途退学の主な理由) メンタル系の病気を患う学生が多くなり、欠席が続く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を洗い出している。メンタル系の問題の場合は、専門家を入れて対応している。		

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	1776時間	96時間	0時間	1860時限	0時間	0時間
			1956時限				
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	74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）、課題点などの評価基準を設定している。（シラバスに記載）出席率が66.7%を満たさない場合は評価をしない。
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
41人 (100%)	0人 (%)	37人 (90.2%)	4人 (9.8%)
（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、仕事への取り組む姿勢などを学んでいきます。学科担任・キャリアセンター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る			

(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
85 人	9 人	10.5%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>メンタル系の病気を患う学生が多くなり、欠席が続き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を洗い出している。メンタル系の問題の場合は、専門家を入れて対応している。</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	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	1742時間	212時間	0時間	1530時間	0時間	0時間
			1742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	114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）、課題点などの評価基準を設定している。（シラバスに記載）出席率が66.7%を満たさない場合は評価をしない。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級会議・卒業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
44人 (100%)	人 (%)	27人 (61.4%)	17人 (3.86%)
（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
91 人	5 人	5.4%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>メンタル系の病気を患う学生が多くなり、欠席が続き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を洗い出している。メンタル系の問題の場合は、専門家を入れて対応している。</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	1808時間	128時間	0時間	1680時間	0時間	0時間
			1808時限				
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	60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）、課題点などの評価基準を設定している。（シラバスに記載）出席率が66.7%を満たさない場合は評価をしない。
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
24人 (100%)	0人 (0%)	6人 (25%)	18人 (75%)
（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。学科担任が学生面談をおこない、目指すジャンルなどを確認しデビューに向けた編集部批評会を設定していく、また就職をしたい企業、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
51 人	0 人	0%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>メンタル系の病気を患う学生が多くなり、欠席が続き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を洗い出している。メンタル系の問題の場合は、専門家を入れて対応している。</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	1755時間	75時間	0時間	1980時間	0時間	0時間
			2055時限				
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		74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）、課題点などの評価基準を設定している。（シラバスに記載）出席率が66.7%を満たさない場合は評価をしない。
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
37人 （100%）	0人 （0%）	16人 （43.3%）	21人 （56.7%）
（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。学科担任が学生面談をおこない、目指すジャンルなどを			

確認し、デビューに向けた編集部批評会を設定していく、また就職をしたい企業、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
78人	6人	7.6%
(中途退学の主な理由) メンタル系の病気を患う学生が多くなり、欠席が続き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を洗い出している。メンタル系の問題の場合は、専門家を入れて対応している。		

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	1875時間	216時間	0時間	1844時間	0時間	0時間
			2024時限				
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	345人	0人	10人	22人	32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）、課題点などの評価基準を設定している。（シラバスに記載）出席率が66.7%を満たさない場合は評価をしない。
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
176人 (100%)	0人 (0%)	160人 (89.8%)	16人 (10.1%)
（主な就職、業界等） 就職先：声優プロダクション、芸能プロダクションなど 職 種：アニメ声優、ナレーター、歌手、俳優など			
（就職指導内容） 1年次前期から学科担任が学生面談にて希望する方向性の確認をおこなっている。所属を希望するプロダクションなどの調査をおこない、学生が所属を目指しているプロダクションを校内に誘致し、オーディションを開催し、所属を目指す。 声優業界以外の就職を希望する学生には、キャリアセンターと学科担任が面談をおこない、希望する職種を模索しながら、就職活動をバックアップしていく			

(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
372 人	17 人	4.5%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>メンタツ系の病気を患う学生が多くなり、欠席が続き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を洗い出している。メンタル系の問題の場合は、専門家を入れて対応している。</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・アニメ 3D CG 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。
アニメーション学科	100,000 円	850,000 円	545,000 円	2年次その他は550,000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	900,000 円	545,000 円	2年次その他は550,000円となります。
ノベルス文芸学科	100,000 円	850,000 円	545,000 円	2年次その他は550,000円となります。
声優学科	100,000 円	870,000 円	545,000 円	2年次その他は550,000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/2020/pdf/c_jiko02.pdf		
学校関係者評価の基本方針 (実施方法・体制) 学校が提出した自己評価報告書に基づき意見交換を実施し評価をおこなう。		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
大阪放送株式会社 編成部長	令和元年5月1日～ 令和3年4月30日	企業
一般社団法人デジタル エンターテインメントクリエイター協会理事	令和元年5月1日～ 令和3年4月30日	業界関係
高校教諭	令和元年5月1日～ 令和3年4月30日	教育関係
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) https://www.amg.ac.jp/syllabus/2020/pdf/e_school.pdf		
第三者による学校評価 (任意記載事項)		

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)