

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/2021/pdf/03_chinshaku.pdf
収支計算書又は 損益計算書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2021/pdf/02_jigyoku.pdf
財産目録	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2021/pdf/04_zaisan.pdf
事業報告書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2021/pdf/e_30thjigyo.pdf
監事による監査 報告（書）	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2021/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	1790 時間	116 時間	時間	1674 時間	時間	時間	
			1790 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		88 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）
（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。授業計画書（シラバス）は、3月末にホームページにて公表する。 各授業計画書（シラバス）には、以下の内容を記載する。 ・授業内容 ・到達目標 ・授業方法 ・授業スケジュールや授業回数などの授業計画 ・成績評価の方法・基準 ・その他必要事項
成績評価の基準・方法
（概要） 課題提出・筆記試験・レポート提出等による学習成果の確認をおこない、履修状況や授業への取り組みを踏まえて科目担当講師が評価をおこなっている。評価の内訳は授業計画書（シラバス）に記載している。 成績評価は科目ごとに 100 点満点評価とし、 評価は「A」100～90「B」89～80「C」79～70「D」69～60「E（不認定）」59 以下とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級認定会議・卒業認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。 下記の審査基準により、進級認定会議・卒業認定会議で学校長の確認・決定のうえ認定する。 1、科目を履修し、前期・後期の各期末に定められた試験または課題を提出し、進級・卒業に必要な単位を取得していること。 2、在籍期間中の出席率が 67.7%以上であること。 3、学習態度・生活態度に問題がないこと。

学修支援等
(概要) 職員会議にて学生の出席状況などを共有している。学科担任は本人への連絡、改善されない場合は、保護者にも連絡をし、出席を促している。 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%)	0 人 (0 %)	30 人 (68.2%)	14 人 (31.8%)
(主な就職、業界等) 就職先：株式会社バンダイナムコスタジオ、株式会社セガ、株式会社サイバーコネクトツークーほか 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
93 人	5 人	5.4%
(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		
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	240 時間	405 時間	1110 時間	時間	時間
			1755 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		37 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。授業計画書（シラバス）は、3月末にホームページにて公表する。 各授業計画書（シラバス）には、以下の内容を記載する。 ・授業内容 ・到達目標 ・授業方法 ・授業スケジュールや授業回数などの授業計画 ・成績評価の方法・基準 ・その他必要事項
成績評価の基準・方法
（概要） 課題提出・筆記試験・レポート提出等による学習成果の確認をおこない、履修状況や授業への取り組みを踏まえて科目担当講師が評価をおこなっている。評価の内訳は授業計画書（シラバス）に記載している。 成績評価は科目ごとに100点満点評価とし、評価は「A」100～90「B」89～80「C」79～70「D」69～60「E（不認定）」59以下とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級認定会議・卒業認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。 下記の審査基準により、進級認定会議・卒業認定会議で学校長の確認・決定のうえ認定する。 1、科目を履修し、前期・後期の各期末に定められた試験または課題を提出し、進級・卒業に必要な単位を取得していること。 2、在籍期間中の出席率が67.7%以上であること。 3、学習態度・生活態度に問題がないこと。

学修支援等
(概要) 職員会議にて学生の出席状況などを共有している。学科担任は本人への連絡、改善されない場合は、保護者にも連絡をし、出席を促している。 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
31 人 (100%)	0 人 (0 %)	23 人 (74.2%)	8 人 (25.8%)
(主な就職、業界等) 就職先：株式会社スクウェア・エニックス、株式会社フロム・ソフトウェア ほか 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
53 人	3 人	5.7%
(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		
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	1770 時間	90 時間	時間	1680 時間	時間	時間
			1770 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		72 人	0 人	3 人	9 人	12 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。授業計画書（シラバス）は、3月末にホームページにて公表する。 各授業計画書（シラバス）には、以下の内容を記載する。 ・授業内容 ・到達目標 ・授業方法 ・授業スケジュールや授業回数などの授業計画 ・成績評価の方法・基準 ・その他必要事項
成績評価の基準・方法
（概要） 課題提出・筆記試験・レポート提出等による学習成果の確認をおこない、履修状況や授業への取り組みを踏まえて科目担当講師が評価をおこなっている。評価の内訳は授業計画書（シラバス）に記載している。 成績評価は科目ごとに 100 点満点評価とし、 評価は「A」100～90「B」89～80「C」79～70「D」69～60「E（不認定）」59 以下とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級認定会議・卒業認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。 下記の審査基準により、進級認定会議・卒業認定会議で学校長の確認・決定のうえ認定する。 1、科目を履修し、前期・後期の各期末に定められた試験または課題を提出し、進級・卒業に必要な単位を取得していること。 2、在籍期間中の出席率が 67.7%以上であること。 3、学習態度・生活態度に問題がないこと。

学修支援等
(概要) 職員会議にて学生の出席状況などを共有している。学科担任は本人への連絡、改善されない場合は、保護者にも連絡をし、出席を促している。 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
39 人 (100%)	0 人 (0%)	24 人 (61.5%)	15 人 (38.5%)
(主な就職、業界等) 就職先：株式会社カプコン、株式会社サイバーコネクトツー ほか 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）			

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
42 人	4 人	9.5%
(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	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	1770 時間	90 時間	時間	1680 時間	時間	時間
			1770 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		80 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。授業計画書（シラバス）は、3月末にホームページにて公表する。 各授業計画書（シラバス）には、以下の内容を記載する。 ・授業内容 ・到達目標 ・授業方法 ・授業スケジュールや授業回数などの授業計画 ・成績評価の方法・基準 ・その他必要事項
成績評価の基準・方法
（概要） 課題提出・筆記試験・レポート提出等による学習成果の確認をおこない、履修状況や授業への取り組みを踏まえて科目担当講師が評価をおこなっている。評価の内訳は授業計画書（シラバス）に記載している。 成績評価は科目ごとに 100 点満点評価とし、 評価は「A」 100～90 「B」 89～80 「C」 79～70 「D」 69～60 「E（不認定）」 59 以下とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級認定会議・卒業認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。 下記の審査基準により、進級認定会議・卒業認定会議で学校長の確認・決定のうえ認定する。 1、科目を履修し、前期・後期の各期末に定められた試験または課題を提出し、進級・卒業に必要な単位を取得していること。 2、在籍期間中の出席率が 67.7%以上であること。 3、学習態度・生活態度に問題がないこと。

学修支援等
(概要) 職員会議にて学生の出席状況などを共有している。学科担任は本人への連絡、改善されない場合は、保護者にも連絡をし、出席を促している。 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%)	25 人 (78.1%)	7 人 (21.9%)
(主な就職、業界等) 就職先：アニメ制作会社・動画スタジオ (株式会社 A-1 Pictures、株式会社サンライズ、株式会社オー・エル・エム ほか) 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
74 人	9 人	12.2%
(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 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	1710 時間	150 時間	時間	1560 時間	時間	時間
			1710 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		151 人	0 人	4 人	9 人	13 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。授業計画書（シラバス）は、3月末にホームページにて公表する。 各授業計画書（シラバス）には、以下の内容を記載する。 ・授業内容 ・到達目標 ・授業方法 ・授業スケジュールや授業回数などの授業計画 ・成績評価の方法・基準 ・その他必要事項
成績評価の基準・方法
（概要） 課題提出・筆記試験・レポート提出等による学習成果の確認をおこない、履修状況や授業への取り組みを踏まえて科目担当講師が評価をおこなっている。評価の内訳は授業計画書（シラバス）に記載している。 成績評価は科目ごとに100点満点評価とし、評価は「A」100～90「B」89～80「C」79～70「D」69～60「E（不認定）」59以下とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級認定会議・卒業認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。 下記の審査基準により、進級認定会議・卒業認定会議で学校長の確認・決定のうえ認定する。 1、科目を履修し、前期・後期の各期末に定められた試験または課題を提出し、進級・卒業に必要な単位を取得していること。 2、在籍期間中の出席率が67.7%以上であること。 3、学習態度・生活態度に問題がないこと。

学修支援等
(概要) 職員会議にて学生の出席状況などを共有している。学科担任は本人への連絡、改善されない場合は、保護者にも連絡をし、出席を促している。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
39 人 (100%)	0 人 (0%)	12 人 (30.8%)	27 人 (69.2%)
(主な就職、業界等) 就職先：ゲーム業界、デザイン会社、グッズデザイン会社 （株式会社スクウェア・エニックス、ほか） 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
114 人	9 人	7.9%
(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	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	1740 時間	120 時間	時間	1620 時間	時間	時間
			1740 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		51 人	0 人	3 人	14 人	17 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。授業計画書（シラバス）は、3月末にホームページにて公表する。 各授業計画書（シラバス）には、以下の内容を記載する。 ・授業内容 ・到達目標 ・授業方法 ・授業スケジュールや授業回数などの授業計画 ・成績評価の方法・基準 ・その他必要事項
成績評価の基準・方法
（概要） 課題提出・筆記試験・レポート提出等による学習成果の確認をおこない、履修状況や授業への取り組みを踏まえて科目担当講師が評価をおこなっている。評価の内訳は授業計画書（シラバス）に記載している。 成績評価は科目ごとに100点満点評価とし、評価は「A」100～90「B」89～80「C」79～70「D」69～60「E（不認定）」59以下とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級認定会議・卒業認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。 下記の審査基準により、進級認定会議・卒業認定会議で学校長の確認・決定のうえ認定する。 1、科目を履修し、前期・後期の各期末に定められた試験または課題を提出し、進級・卒業に必要な単位を取得していること。 2、在籍期間中の出席率が67.7%以上であること。 3、学習態度・生活態度に問題がないこと。

学修支援等
(概要) 職員会議にて学生の出席状況などを共有している。学科担任は本人への連絡、改善されない場合は、保護者にも連絡をし、出席を促している。 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) 就職先：株式会社パーソナック、国際セーフティ株式会社 ほか 職 種：マンガ家、イラストレーター 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
60 人	4 人	6.7%
(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	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	1770 時間	120 時間	時間	1860 時間	時間	時間
			1980 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		66 人	0 人		3 人	21 人	24 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。授業計画書（シラバス）は、3月末にホームページにて公表する。 各授業計画書（シラバス）には、以下の内容を記載する。 ・授業内容 ・到達目標 ・授業方法 ・授業スケジュールや授業回数などの授業計画 ・成績評価の方法・基準 ・その他必要事項
成績評価の基準・方法
（概要） 課題提出・筆記試験・レポート提出等による学習成果の確認をおこない、履修状況や授業への取り組みを踏まえて科目担当講師が評価をおこなっている。評価の内訳は授業計画書（シラバス）に記載している。 成績評価は科目ごとに100点満点評価とし、評価は「A」100～90「B」89～80「C」79～70「D」69～60「E（不認定）」59以下とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級認定会議・卒業認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。 下記の審査基準により、進級認定会議・卒業認定会議で学校長の確認・決定のうえ認定する。 1、科目を履修し、前期・後期の各期末に定められた試験または課題を提出し、進級・卒業に必要な単位を取得していること。 2、在籍期間中の出席率が67.7%以上であること。 3、学習態度・生活態度に問題がないこと。

学修支援等
(概要) 職員会議にて学生の出席状況などを共有している。学科担任は本人への連絡、改善されない場合は、保護者にも連絡をし、出席を促している。 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
34 人 (100%)	1 人 (2.9%)	9 人 (26.5%)	24 人 (70.6%)
(主な就職、業界等) 就職先：株式会社チクタク、有限会社 エグゼクリエイト ほか 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
74 人	7 人	9.5%
(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	1755 時間	180 時間	225 時間	1470 時間	時間	時間
			1875 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		345 人	0 人	6 人	21 人	27 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。授業計画書（シラバス）は、3月末にホームページにて公表する。 各授業計画書（シラバス）には、以下の内容を記載する。 ・授業内容 ・到達目標 ・授業方法 ・授業スケジュールや授業回数などの授業計画 ・成績評価の方法・基準 ・その他必要事項
成績評価の基準・方法
（概要） 課題提出・筆記試験・レポート提出等による学習成果の確認をおこない、履修状況や授業への取り組みを踏まえて科目担当講師が評価をおこなっている。評価の内訳は授業計画書（シラバス）に記載している。 成績評価は科目ごとに100点満点評価とし、評価は「A」100～90「B」89～80「C」79～70「D」69～60「E（不認定）」59以下とする。
卒業・進級の認定基準
（概要） 成績評価をもとに進級認定会議・卒業認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。 下記の審査基準により、進級認定会議・卒業認定会議で学校長の確認・決定のうえ認定する。 1、科目を履修し、前期・後期の各期末に定められた試験または課題を提出し、進級・卒業に必要な単位を取得していること。 2、在籍期間中の出席率が67.7%以上であること。 3、学習態度・生活態度に問題がないこと。

学修支援等
(概要) 職員会議にて学生の出席状況などを共有している。学科担任は本人への連絡、改善されない場合は、保護者にも連絡をし、出席を促している。 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
165 人 (100%)	0 人 (0%)	55 人 (33.3%)	110 人 (66.7%)
(主な就職、業界等) 就職先：スターダストプロモーション、大沢事務所 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
345 人	23 人	6.7%
(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。		

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	850,000 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	850,000 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/staging/stg.amg.ac.jp/syllabus/2021/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	2019. 5. 1～ 2023. 4. 30	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	2019. 5. 1～ 2023. 4. 30	業界関係
高校教諭	2019. 5. 1～ 2023. 4. 30	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/staging/stg.amg.ac.jp/syllabus/2021/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)

備考 この用紙の大きさは、日本産業規格 A 4 とする。