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	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. 「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又は授業時数	省令で定める基準単位数又は授業時数	配置困難
工業専門課程	ゲームクリエイター学科 (2年制) (新)	夜・通信	1755 時間	80×2 =160 時間	
	ゲームプランナー学科 (2年制) (旧)	夜・通信	1755 時間	80×2 =160 時間	
	ゲームプログラマー学科 (2年制)	夜・通信	1755 時間	80×2 =160 時間	
	ゲーム・アニメ 3DCG 学科 (2年制)	夜・通信	1800 時間	80×2 =160 時間	
文化・教養 専門課程	アニメーション学科 (2年制)	夜・通信	1950 時間	80×2 =160 時間	
	キャラクターデザイン学科 (2年制)	夜・通信	1710 時間	80×2 =160 時間	
	マンガイラスト学科(2年制)	夜・通信	1680 時間	80×2 =160 時間	
	ノベルス文芸学科(2年制)	夜・通信	1980 時間	80×2 =160 時間	
	声優学科(2年制)	夜・通信	1740 時間	80×2 =160 時間	
(備考)					

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.amg.ac.jp/syllabus/>

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	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. 理事（役員）名簿の公表方法

https://www.amg.ac.jp/syllabus/2022/pdf/d_riji.pdf

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
非常勤	映像・出版 プロデューサー (2010. 4. 1～)	(2022. 4. 1～ 2024. 3. 31)	デジタル出版関係の カリキュラムの助 言、インターンシッ プ先の提供など
非常勤	会社役員 (2019. 4. 1～)	(2022. 4. 1～ 2024. 3. 31)	カリキュラムの助 言、学生管理の助言 など
(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	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

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

<p>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。</p>	
<p>(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要)</p> <p>【授業計画書の作成】</p> <p>本校の設置学科はゲーム・アニメ・マンガ・イラストレーター・声優などを旨とする学科であり、エンタテインメント業界で求められる人材像を把握する必要がある。本校では業界に学生を輩出するために、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している。</p> <p>検討結果を元に授業計画(シラバス)を作成し、年度末までに実施される授業を担当する全講師が出席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っている。確認後、本校ホームページで公開している。</p> <p>授業計画書(シラバス)は、毎年度末講師会を開催し、以下の内容について検討を行うことで授業計画を作成している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業内容 ・到達目標 ・授業方法 ・授業科目の設定 ・授業スケジュール ・成績評価の方法・基準 ・その他必要事項 <p>【授業計画書の公表に係る取組み】</p> <p>授業計画書(シラバス)をHP上に公開している。</p>	
授業計画書の公表方法	https://www.amg.ac.jp/syllabus/

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)

出席率・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。

科目担当講師の評価結果を基に、成績判定会議による履修認定を実施している。

1、成績判定会議の実施

1・2年生対象に前期終了時に教務部長・学科責任者・学科担任等が参加し、シラバスに記載されている評価基準(授業への出席率、課題の提出状況、作品評価、授業態度など)を元に単位認定および成績評価をおこなう。成績不良の学生には、補講授業を実施し学生フォローをおこなっていく。

2、卒業認定会議

2月中旬に学校長・教務部長、学科担任が出席し、卒業に向けた単位取得状況を確認し、卒業認定をおこなう。卒業認定ができない学生(卒業単位未修得者)は、未修得の単位取得に向けた補講授業の設定など学生へのフォローおこなっていく。

3、進級認定会議

3月中旬に学校長・教務部長、学科担任が出席し、進級に向けた単位取得状況を確認し、進級認定をおこなう。進級認定ができない学生は、補講授業の設定など学生へのフォローおこなっていく。

<p>3. 成績評価において、G P A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。</p> <p>(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)</p> <p>各科目の成績評価は、成績判定会議・進級認定会議・卒業認定会議等で認定される。</p> <p>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。</p> <p>成績評価を元(A…4、B…3、C…2、D…1、E…0)にG P Aを作成している。</p> <p>G P A評価は、 A…4～3.5、B…3.49～3、C…2.99～2.5、D…2.49～2.0、E…1.99～1とし、客観的な評価をおこなっている。</p>	
客観的な指標の算出方法の公表方法	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2022/pdf/a_seiseki.pdf
<p>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。</p> <p>(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)</p> <p>科目出席率は66.7%以上とし、出席率を満たしていない学生の評価はおこなわない。ただし評価を希望する旨の申告が学生からあった場合は、補講授業や課題提出などにより、補填することがある。ただし、評価は「D」とする。</p>	
卒業の認定に関する方針の公表方法	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2022/pdf/a_seiseki.pdf

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/2022/pdf/03_chinshaku.pdf
収支計算書 又は損益計算書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2022/pdf/02_jigyoushou.pdf
財産目録	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2022/pdf/04_zaisan.pdf
事業報告書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2022/pdf/e_30thjigyou.pdf
監事による監査報告 (書)	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2022/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	ゲームクリエイター 学科（新）	○			
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	0 時間	0 時間
			1755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	
30人		27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）
<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>
<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・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>
<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
0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)	0人 (0%)
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>令和4年4月に「ゲームプランナー学科」から「ゲームクリエイター学科」に名称変更ため卒業生は令和6年3月以降</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>1年次からキャリアセンターが就職ガイダンスを実施している。 担任とキャリアセンターで進路面談をおこない、志望する企業や職種をヒアリングのうえ、学生の希望に沿った就職指導をおこなっている。</p>			

(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
0人	0人	0%
(中途退学の主な理由)		
<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 (旧)	○				
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	0 時間	0 時間
			1755 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		
30 人	17 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
19 人 (100%)	0 人 (0%)	18 人 (94.7%)	1 人 (5.3%)
(主な就職、業界等) 株式会社クラウドクリエイティブスタジオ、株式会社サイバーコネクトツー、株式会社ハ・ン・ド、ほか			
(就職指導内容) 1 年次からキャリアセンターが就職ガイダンスを実施している。 担任とキャリアセンターで進路面談をおこない、志望する企業や職種をヒアリングのうえ、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
37人	1人	2.7%
<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	1755 時限	105 時間	0 時間	1650 時間	0 時間	0 時間
			1755 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	62人	0人	3人	6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） 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
44人 (100%)	0人 (0%)	37人 (84.1%)	7人 (15.9%)
（主な就職、業界等） 株式会社オーツー、株式会社グレッゾ、株式会社トーセ、株式会社レベルファイブほか			
（就職指導内容） 1年次からキャリアセンターが就職ガイダンスを実施している。 担任とキャリアセンターで進路面談をおこない、志望する企業や職種をヒアリングのうえ、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
88人	4人	4.5%
(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			
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	60 時間	0 時間	1740 時間	0 時間	0 時間
			1800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	74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。
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
38人 （100%）	1人 （2.6%）	28人 （73.7%）	9人 （23.7%）
（主な就職、業界等） 株式会社カプコン、株式会社サンジゲン、株式会社ヘキサドライブ、株式会社MAPPAほか			
（就職指導内容） 1年次からキャリアセンターが就職ガイダンスを実施している。 担任とキャリアセンターで進路面談をおこない、志望する企業や職種をヒアリングのうえ、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
72 人	2 人	2.8%
(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	1830 時間	90 時間	0 時間	1860 時間	0 時間	0 時間
			1950 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	92 人	0 人	3 人	5 人	8 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
33 人 （ 100%）	0 人 （ 0%）	29 人 （ 87.9%）	4 人 （ 12.1%）
（主な就職、業界等） 株式会社ジェー・シー・スタッフ、株式会社東映アニメーション 株式会社プロダクション・アイジー、株式会社 A-1 Pictures ほか			
（就職指導内容） 1 年次からキャリアセンターが就職ガイダンスを実施している。 担任とキャリアセンターで進路面談をおこない、志望する企業や職種をヒアリングのうえ、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
80人	4人	5.0%
(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	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	0時間	1560時間	0時間	0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	145人	0人	7人	9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） 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
63人 （100%）	3人 （4.8%）	34人 （54.0%）	26人 （41.2%）
（主な就職、業界等） 株式会社オーツー、株式会社サイバード、株式会社スクウェア・エニックスほか			
（就職指導内容） 1年次からキャリアセンターが就職ガイダンスを実施している。 担任とキャリアセンターで進路面談をおこない、志望する企業や職種をヒアリングのうえ、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
149 人	16 人	10.7%
(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	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	90時間	0時間	1650時間	0時間	0時間
			1740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	42人	0人	3人	12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） 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
32人 （100%）	0人 （0%）	8人 （25.0%）	24人 （75.0%）
（主な就職、業界等） 株式会社アウトソーシング、株式会社エイジェック、株式会社マーキュリーほか			
（就職指導内容） 1年次からキャリアセンターが就職ガイダンスを実施している。 担任とキャリアセンターで進路面談をおこない、志望する企業や職種をヒアリングのうえ、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
52人	4人	7.7%
(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	1740時間	105時間	0時間	1875時間	0時間	0時間
			1980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	62人	0人	3人	18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） 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。
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
32人 （100%）	1人 （3.1%）	7人 （21.9%）	24人 （75.0%）
（主な就職、業界等） 株式会社エイジェック、株式会社朱夏、株式会社UPCほか			
（就職指導内容） 1年次からキャリアセンターが就職ガイダンスを実施している。 担任とキャリアセンターで進路面談をおこない、志望する企業や職種をヒアリングのうえ、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
66 人	8 人	12.1%
<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	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	1740時間	180時間	0時間	1560時間	0時間	0時間
			1740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	337人	0人	10人	24人	34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
148人 （100%）	0人 （0%）	58人 （39.2%）	90人 （60.8%）
（主な就職、業界等） 青二プロダクション、賢プロダクション、プロダクション・エースほか			
（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
346 人	35 人	10.1%
(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 3DCG 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/syllabus/		
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	2021. 5. 1～2023. 4. 30 (2年任期) (任期更新)	業界関係者
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	2021. 5. 1～2023. 4. 30 (2年任期) (任期更新)	業界関係者
小説家・ゲームデザイナー	2021. 5. 1～2023. 4. 30 (2年任期) (新規就任)	業界関係者
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) https://www.amg.ac.jp/syllabus/		
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) https://www.amg.ac.jp/
--

備考 この用紙の大きさは、日本産業規格 A 4 とする。