

職業実践専門課程等の基本情報について

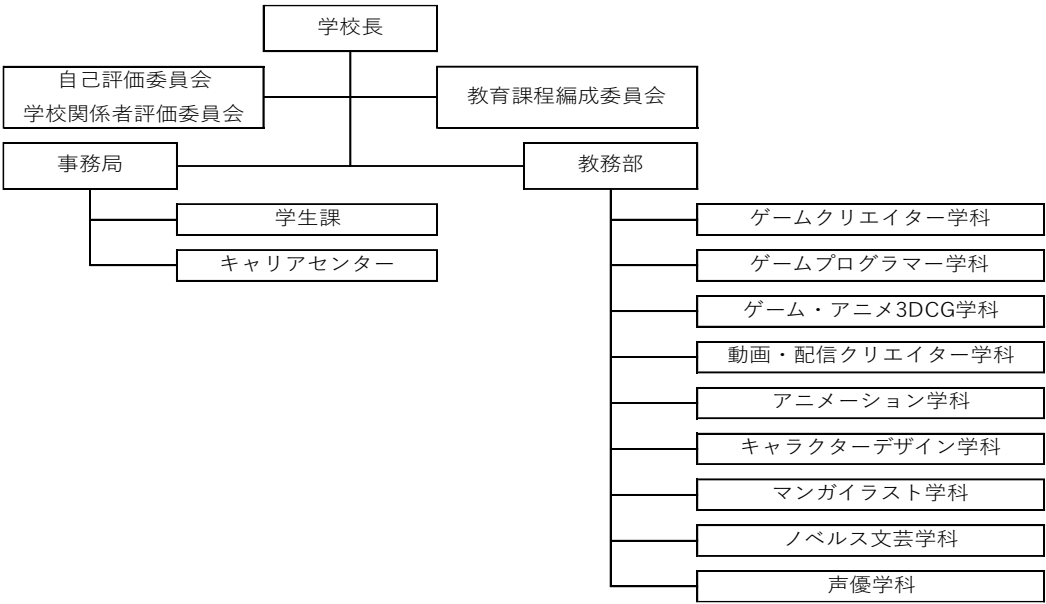
学校名		設置認可年月日		校長名		所在地				
大阪アミューズメントメディア専門学校		平成28年4月1日		森憲司		〒 532-0011 (住所) 大阪府大阪市淀川区西中島3丁目12番19号 (電話) 06-6885-6010				
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地				
学校法人吉田学園		平成28年2月2日		吉田東吾		〒 532-0011 (住所) 大阪府大阪市淀川区西中島3丁目12番19号 (電話) 06-6885-6010				
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度			
工業	工業専門課程		ゲームクリエイター学科		令和 1(2019)年度	-	令和 6(2024)年度			
学科の目的		ゲーム制作における幅広い知識を学び、ゲームデザイナー/ゲームプランナーとしてゲーム業界で活躍できる知識と技能を修得する。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		ゲーム業界へ就職するために重要なゲーム制作の実践に力を置き、ゲームデザイナー/ゲームプランナーとして業界へ就職するための指導を行う。ゲーム制作はゲーム業界で開発業務に携わっている、または携わった経験のある教員の指導の下、就職活動開始時期以前に、ゲームプログラマー学科、ゲーム・アニメ3DCG学科と共同で、2回のゲーム制作を行う。さらに個人でのゲーム制作などを別途行うことで、実践的なゲーム開発のスキルを身につける。								
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			講義	演習	実習	実験	実技	
2年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入			1,755 単位時間	240 単位時間	1,110 単位時間	405 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
					単位	単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)		中退率			
60人	33人		1人		0%		11%			
就職等の状況	■卒業者数(C) : 15人									
	■就職希望者数(D) : 14人									
	■就職者数(E) : 13人									
	■地元就職者数(F) : 10人									
	■就職率(E/D) : 93%									
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 77%									
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 87%									
	■進学者数 : 0人									
	■その他									
	フリーランス:1名 就職活動継続:1名									
(令和 6 年度卒業者に関する令和 7 年 5 月 1 日時点の情報)										
■主な就職先、業界等										
(令和6年度卒業生)										
株式会社トーセ、株式会社アクセスゲームズ、株式会社ジーン、株式会社バレット、株式会社KMS、株式会社case-U など										
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL									
当該学科のホームページURL	https://www.amg.ac.jp/game-planner/									
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)									
	総授業時数					1,755 単位時間				
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数					0 単位時間				
	うち企業等と連携した演習の授業時数					60 単位時間				
	うち必修授業時数					1,755 単位時間				
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数					0 単位時間				
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数					60 単位時間				
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)					0 単位時間				
	(B: 単位数による算定)									
	総単位数					単位				
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数					単位				
	うち企業等と連携した演習の単位数					単位				
うち必修単位数					単位					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数					単位					
うち企業等と連携した必修の演習の単位数					単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)					単位					
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者(専修学校設置基準第41条第1項第1号)					0人				
	② 学士の学位を有する者等(専修学校設置基準第41条第1項第2号)					2人				
	③ 高等学校教諭等経験者(専修学校設置基準第41条第1項第3号)					0人				
	④ 修士の学位又は専門職学位(専修学校設置基準第41条第1項第4号)					0人				
	⑤ その他(専修学校設置基準第41条第1項第5号)					0人				
	計					2人				
	上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数					2人				

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針
ゲーム業界は市場状況や新しい技術、開発手法の導入による変化が急速な分野である。そこで、当学科では企業と連携して、所属する現役のゲーム開発者を講師として招聘するなどし、最新の業界ニーズを教育課程に反映することを基本方針としている。具体的には、常に最新のゲームエンジンや開発ツールに対応したカリキュラムを導入し、プラットフォームやジャンルの多様化に合わせて教育課程を随時更新している。また、AIなどの先進技術を活用した知識と技能を身につける環境を整備していく方針である。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記
教育課程編成委員会では、現役のゲーム業界で開発を行う専門家を委員として招聘し、業界との緊密な連携を図ることで、最新の業界状況を反映した実践的な教育方針を策定している。これにより、即戦力としてゲーム業界で活躍できる人材の育成を目指している。

「教育課程編成委員会」は「自己評価委員会」「学校関係者評価委員会」と共に、学校長が統括をする。教育課程に関する意思決定については、以下の通りと定める。
・教育課程編成委員会は学科ごとに選出・委託された企業等委員と、業界団体等委員、教務部長・各学科担当で構成される。
・委員会で各学科のカリキュラムに対し産業界側から出た評価と提言を意見を参考に、教務部で教育課程への反映が検討される。
・最終的に学校長の許可を経て教育課程を決定する。



(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年10月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
香川 悟	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7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	①
生島 久也	一般社団法人マナベル	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	①
島田 健人	株式会社クロスプラススタジオ 開発部 部長	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	③
高橋 沙紀	株式会社亀 3Dデザイナー	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	③
時本 伸一	株式会社BURG 映像制作部 総括主任	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	③
中野 裕紀	株式会社EMTスクエアード 作画部 部長	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	③
武山 紀彌	有限会社メルヘンズ 取締役社長	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	③
松田 昌子	株式会社U-NEXT アニメ・ブック事業本部 マンガ編集事業長	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	③

木尾寿久	株式会社エレファント	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	③
北川隆一	劇団しし座 代表／関西俳優協議会 顧問	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	③
内海賢太郎	株式会社賢プロダクション 代表取締役	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	③
森憲司	大阪アミューズメントメディア専門学校 学校長	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	—
下間正巳	大阪アミューズメントメディア専門学校 副校長	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	—
中島正貴	大阪アミューズメントメディア専門学校 教務部長	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	—
脇功一	大阪アミューズメントメディア専門学校 教務副部長	令和7年3月1日～ 令和9年3月31日まで(2年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (8月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年8月28日 17:30～19:00

第2回 令和6年12月4日 17:30～19:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

ゲーム開発教育におけるゲームエンジンの選定について、引き続き、UnityからUnreal Engineへの移行に関する意見が寄せられた。

○Unreal Engine導入の課題と取り組み

PCの要求スペック:Unreal EngineはかなりのPCスペックを要求するため、PCのスペックを検討する方針。

指導者の確保:Unreal Engineを教えられる人材が不足しているため、人材確保が課題。

上記の意見を踏まえ検討を継続しつつ、ゲームエンジンの指導内容と環境の整えていくこととなった。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

実社会で即戦力となる人材へと成長するため、企業等と連携した実習・演習を積極的に実施し、対象とする業界・職業における実践的な能力育成を目指す。これにより、業界の標準技術や最新技術に触れ、実践的なスキルを習得することで、卒業後の円滑な社会への移行を支援するとともに、業界が求める人材育成に貢献する。

企業との連携は、企業からの講師や指導担当者の派遣、共同指導、企業提供の教材を用いた授業など、多様な形式で実施する。実施に際しては、本校の学科担当者が企業の担当者と連携して行う。

実施後は、学科担当者および教育課程編成委員会において内容を検証し、改善に努め、業界標準の価値基準を維持・更新する。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

本学科では、企業から派遣された講師の監修指導を受け、学科担当者と企業が連携して実習・演習にあたる。

①実習・演習内容の決定

企業から派遣された講師が、業界基準として求められる内容を監修し、学科担当者と連携して実習・演習のゴールを設定する。

②実習・演習実施

実習・演習は教室内で実施される。企業から派遣された講師が継続的にアドバイスを提供しながら、学科担当者と連携して実習・演習を進める。

③評価

学修成果の発表を行い、企業から派遣された講師が作品の講評および評価を行う。

企業から派遣された講師の評価を元に、学科担当者が出席率など総合的な成績評価を行う。

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

自己評価の結果を学園の関係者により組織した学校関係者評価委員会に報告し、意見を聴き、その意見を尊重し、教育活動及び学校運営の改善を行う。学校評価委員会で得られた評価結果を参考に、学校長以下、事務局、教務部による学校運営施策策定を行う。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	1-1-1.理念・目的・育成人材像は定められているか 1-1-2.学校における職業教育の特色は何か 1-1-3.社会のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか
(2)学校運営	2-1-1.目的等に沿った運営方針が策定されているか 2-2-1.教育活動等に関する情報公開が適切になされているか
(3)教育活動	3-1-1.学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか 3-1-2.キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか 3-1-3.関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行なわれているか 3-1-4.関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか
(4)学修成果	4-1-1.就職率の向上が図られているか 4-2-1.卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか 4-2-2.卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5)学生支援	5-1-1.進路・就職に関する支援体制は整備されているか 5-2-1.学生に対する経済的な支援体制は整備されているか 5-2-2.退学率の低減が図られているか 5-3-1.保護者と適切に連携しているか
(6)教育環境	6-1-1.施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか 6-1-2.学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか 6-1-3.防災に対する体制は整備されているか
(7)学生の受入れ募集	7-1-1.学生募集活動は、適正に行われているか 7-1-2.学生募集活動において、資格取得・就職状況等の情報は正確に伝えられているか 7-1-3.学生納付金は妥当なものとなっているか
(8)財務	8-1-1.中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか 8-2-1.予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか 8-3-1.財務について会計監査が適正に行われているか 8-4-1.財務情報公開の体制整備はできているか
(9)法令等の遵守	9-1-1.自己評価の実施と問題点の改善を行っているか 9-1-2.自己評価結果を公開しているか
(10)社会貢献・地域貢献	10-1-1.学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか

(11)国際交流	11-1-1.留学生の受入れ・派遣について戦略を持って国際交流を行っているか 11-1-2.留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか 11-1-3.留学生の学習・生活指導等について学内の適切な体制が整理されているか
----------	--

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

学校関係者評価委員会にて、本校の教育運営活動を「専修学校における学校評価ガイドライン」の1項目ごとの課題などについて意見を交換している。

■留学生の受け入れと教育環境整備の状況

委員より留学生受け入れ体制の充実を求める意見をいただいた。

交流イベントを開催し、留学生および日本人学生との関係構築を支援していく方針。

今後は就職活動や進路選択の支援が課題となるため、教職員は指導体制を強化し、必要な知識と対応力を身につけていく。

■学生のメンタルケアに関する取り組みの概要

委員より、学生のメンタルケア体制を強化すべきとの意見をいただいた。

「保健衛生課」を設置し、人権擁護専門をアドバイザーに迎えて、学生のメンタルケア体制を強化した。

アドバイザーからの専門的な助言を通じ、教職員側にも学びと意識向上の場を設ける方針。

■学校教育法改正への対応と単位制度の整備

大学への編入や他専門学校との連携にも関わるため、内部制度の整備と運用ルールの明確化する。

これを来年度から令和8年度にかけての重点課題として準備を進めていく方針。

■授業評価アンケートの実施と今後の方針

委員より、学生アンケートの必要性和実施すべきとの意見をいただいた。

授業ごとの状況把握と改善を目的とした科目別授業評価アンケートを新たに実施した。

アンケートを定例化し、毎年同時期に実施することで、継続的な教育改善に役立てていく方針。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
赤松加枝子	大阪放送株式会社 コンテンツプランニング本部 プランニング部長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
藤井美樹	株式会社 KINSHA 界グラフィックススタジオ 人事課	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
山光咲良	株式会社 アクロス エンタテインメント 所属声優	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	卒業生
辻井安喜	学校法人 浪工学園 星翔高等学校 常務理事・校長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	高校関係
益満俊彦	株式会社 共立メンテナンス 寮事業本部 関西支店 支店長	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	地域住民
小林俊一	株式会社 アミューズメントメディア総合学院 AMG出版 出版プロデューサー	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員
鶴圭太	ジャパントータルエンターテインメント株式会社 取締役	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.amg.ac.jp/syllabus/2025/pdf/e_school.pdf?250701

公表時期: 令和7年6月30日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

文部科学省の公開する「専修学校における学校評価ガイドライン」に基づき、本校が設定する項目についてホームページ上で広く一般に公開するものとする。連携および協力する企業等の学校関係者に対してもホームページ上で公開している情報を提供するとともに、学校関係者評価委員会や教育課程編成委員会等の委員会を通じて本校の学校運営の状況について情報を提供するものとする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	校長名、所在地、学校の沿革、歴史、特色
(2)各学科等の教育	シラバス、進級・卒業の要件等
(3)教職員	教職員数(職名別)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組状況、就職支援等への取組状況
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動
(6)学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7)学生納付金・修学支援	学生納付金の取り扱い、活用できる経済的支援措置の内容
(8)学校の財務	事業報告書、貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9)学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.amg.ac.jp/about/> 項目(1)
<https://www.amg.ac.jp/syllabus/> 項目(2)、(3)、(8)、(9)
<https://www.amg.ac.jp/careercenter/> 項目(4)
<https://www.amg.ac.jp/school-infomattion/> 項目(5)、(6)
<https://www.amg.ac.jp/seido/> 項目(7)□

公表時期: 令和7年6月30日

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター学科)																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
	必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
1	○			CG基礎	Adobe Photoshopを始めとするデザインツールの習得とゲーム制作に必要な基礎CG知識の学習。	1・通	60	2		○		○			○	
2	○			ゲームシナリオ	ゲームシナリオの基礎的な知識を習得する	1・通	60	4	○			○			○	
3	○			ゲームプログラミングⅠ	ゲームエンジンUnityの基本操作を習得する	1・通	60	2		○		○			○	
4	○			ゲームプログラミングⅡ	ゲームエンジンUnityの基本操作を習得する	1・通	60	2		○		○			○	
5	○			ゲームビジネス	ゲーム業界で働く際に必要な基礎知識の習得	1・通	60	4	○			○		○		
6	○			ゲーム企画Ⅰ	ゲームプランナー、ゲームデザイナーとして必要な、企画の基礎知識の習得	1・通	60	2		○		○			○	
7	○			ゲーム研究	ゲームのジャンルや題材についての基礎知識の獲得	1・通	60	2		○		○		○		
8	○			ゲーム仕様	ゲーム制作実習で必要な仕様書作成スキルの獲得	1・通	60	2		○		○			○	○
9	○			プロジェクトマネジメント	ゲーム制作実習において必要なプロジェクトマネジメント知識の獲得	1・通	60	2		○		○		○		
10	○			共同制作Ⅰ	ゲーム制作の工程を体験し、初歩的な知識と経験を獲得する	1・通	180	4			○	○		○		
11	○			アイデア技法	基礎的な発想法・会議手法の習得	1・通	30	1		○		○			○	
12	○			アナログゲーム	ゲームのルールや仕組みについての基礎的な理解を獲得する	1・通	30	2	○			○			○	

13	○		共同制作Ⅱ	ゲーム制作の工程を体験し、初歩的な知識と経験を獲得する	1・通	90	2			○	○			○	
14	○		CG実習	ゲームプランナーとして必要な3DCG知識・作成ノウハウの獲得	2・通	60	2		○		○			○	
15	○		ゲームシナリオⅡ	ゲームプランナーとして必要なシナリオ作成ノウハウの獲得	2・通	90	6	○			○			○	
16	○		ゲームビジネスⅡ	ゲーム業界で働くための業界知識と最新情報を獲得する	2・通	60	2		○		○		○		
17	○		ゲームプログラミングⅢ	ゲームエンジンを使ったプロトタイピング手法の獲得	2・通	120	4		○		○			○	
18	○		ゲーム企画Ⅱ	ゲームプランナーとして必要な企画ノウハウの獲得	2・通	150	5		○		○			○	
19	○		ゲーム研究Ⅱ	ゲームジャンル、題材の網羅的な基礎知識の獲得	2・通	60	2		○		○		○		
20	○		映像演出	ゲームプランナーに必要な映像知識の獲得	2・通	90	3		○		○			○	
21	○		企画実習	ゲームプランナーとしての実践的な企画能力の獲得	2・通	120	4		○		○			○	
22	○		制作実習	ゲームプランナーとして必要なゲーム制作工程の知識と理解の獲得	2・通	135	3			○	○		○		
合計				22 科目			62(1755) 単位 (単位時間)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：卒業該当学年の学年末に卒業認定会議を開催し、62単位以上の取得が		1 学年の学期区分	2 期
履修方法：1 年次：全科目必修 (31単位、870単位時間)		1 学期の授業期間	17 週

(留意事項)

1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。

2 企業等との連携については、実施要項の3 (3) の要件に該当する授業科目について○を付すこと。