

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)	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	1815 時間	80×2 =160 時間	
	ゲーム・アニメ 3DCG 学科 (2年制)	夜・通信	1875 時間	80×2 =160 時間	
文化・教養 専門課程	動画・配信クリエイター学科 (2年制)	夜・通信	1890 時間	80×2 =160 時間	
	アニメーション学科 (2年制)	夜・通信	1710 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	1800 時間	80×2 =160 時間	
	ノベルス文芸学科 (2年制)	夜・通信	2025 時間	80×2 =160 時間	
	声優学科 (2年制)	夜・通信	1485 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/2025/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 2009.4.1～現在に 至る	2016.2.18～ 2027年度定時評議 員会の終結の時ま で	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	株式会社 代表取締役～ 2023.10.1～現在 に至る	2025.06.11～ 2027年度定時評議 員会の終結の時ま で	産学連携カリキュ ラムの助言、 インターンシップ 先の提供など
(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

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。	
(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要)	
<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・声優などをめざす学科であり、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、外部の実務経験者などで構成される教育課程編成委員会の委員及び実務経験のある教員(講師)からの意見を踏まえ、授業内容や教材などを検討している。</p> <p>その検討結果を基に授業計画(シラバス)を作成し、年度末までに全講師が出席する講師会を開催する。講師会において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)は毎年度末に講師会を開催し、以下の内容について検討の上、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。	

(授業科目の学習成果の評価に関わる取り組みの概要)

出席率・筆記試験・実技試験・レポート提出等による学修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行っている。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、進級判定会議および卒業認定会議による履修認定を実施している。

1、卒業認定会議

2月中旬に学校長・教務部長及び学科担任が出席し、卒業に向けた単位取得状況を確認し卒業認定を行う。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。

2、進級判定会議

3月中旬に学校長・教務部長及び学科担任が出席し、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。

3. 成績評価において、GPA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。

(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)

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。

成績評価は科目ごとに100点満点評価とし、評価は

「A」100～90点

「B」89～80点

「C」79～70点

「D」69～60点

「E（不認定）」59点以下

とする。

また成績評価（A…4、B…3、C…2、D…1、E…0）を基にGPAを作成している。

GPA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。

客観的な指標の
算出方法の公表方法

https://www.amg.ac.jp/syllabus/2025/pdf/a_seiseki.pdf

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。

(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)

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。

卒業の認定に関する
方針の公表方法

https://www.amg.ac.jp/syllabus/2025/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/2025/pdf/03_taisyaku.pdf
収支計算書又は損益計算書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2025/pdf/02_jigyoku.pdf
財産目録	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2025/pdf/04_zaisan.pdf
事業報告書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2025/pdf/e_30thjigyo.pdf
監事による監査報告（書）	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2025/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		工業専門課程	ゲームクリエイター 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 単位時間/単位	240 単位時間 /単位	1110 単位時間 /単位	405 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			1755(単位時間) / 単位				
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		33人	1人	2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、教育課程編成委員会の意見を踏まえ、学科責任者と講師（実務経験者）が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
15人 (100%)	0人 (0%)	13人 (86.7%)	2人 (13.3%)
(主な就職、業界等) 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			
(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	4人	10.8%
(中途退学の主な理由) 進路変更のため。		
(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る。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。		

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		工業専門課程	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	1815 単位時間/単位	135 単位時間/単位	1410 単位時間/単位	270 単位時間/単位	単位時間/単位	単位時間/単位
			1815単位時間/単位				
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	54人	0人	1人	9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、教育課程編成委員会の意見を踏まえ、学科責任者と講師（実務経験者）が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
42人 (100%)	0人 (0%)	39人 (92.9%)	3人 (7.1%)
（主な就職、業界等） 株式会社カプコン、株式会社コーエーテクモホールディングス、株式会社ハイド、ジェムドロップ株式会社、株式会社ラクジン、ナツメアタリ株式会社、株式会社アクセスゲームズ、株式会社バイキング、株式会社ポチスタジオ、イートレックトライズ株式会社、有限会社エグゼクリエイト、ルーセントグローバル株式会社、株式会社フィアス、株式			

会社マトリックス、株式会社レンゲム など
(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
79人	5人	6.3%
(中途退学の主な理由) メンタル的要因から継続的な登校が難しく、長期の欠席から目指す業界への進路を諦め退学となるケースが多い。		
(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る。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。		

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		工業専門課程	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	1875 単位時間/単位	45 単位時間 /単位	1680 単位時間 /単位	150 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			1875単位時間/単位				
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	57人	3人	1人	12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・映像業界で求められる人材を輩出するために、教育課程編成委員会の意見を踏まえ、学科責任者と講師（実務経験者）が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
33人 (100%)	0人 (0%)	23人 (69.7%)	10人 (30.3%)
（主な就職、業界等） ジェムドロップ株式会社、株式会社オルカ、株式会社サイバーコネクトツー、株式会社グリオグループ、株式会社アクセスゲームズ、株式会社モノリスソフト、株式会社セガ札幌スタジオ、株式会社ジーン、株式会社ジーン、株式会社バレット、Studio R株式会社、株式会社アイリステクノロジー、株式会社ヨコゴシステムズ、株式会社キーウエス			

ト、株式会社スタジオトリガー、株式会社 ACE、Studio R 株式会社、有限会社オレンジなど
(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
71 人	6 人	8.5%
(中途退学の主な理由) メンタル的要因から継続的な登校が難しく、長期の欠席から目指す業界への進路を諦め退学となるケースが多い。		
(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る。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。		

①学科等の情報

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	動画・配信クリエイター学科	○			
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	1890 単位時間/単位	210 単位時間/単位	960 単位時間/単位	720 単位時間/単位	0 単位時間/単位	0 単位時間/単位
			1890単位時間/単位				
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	51人	1人	1人	21人	22人		

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
（概要） 映像・広告業界で求められる人材を輩出するために、学科責任者と講師（実務経験者）が教育課程編成委員会の意見を踏まえ、授業内容や教材などを検討し授業計画（シラバス）を作成する。新年度を前に開催する講師会にて、教務部長が学校として育成したい人材像と合わせてシラバスを再確認し、教育の方向性の確認を行う。
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
0人 （ %）	0人 （ %）	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) 令和7年度が完成年度のため、令和6年度は卒業生なし

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
31人	5人	16.1%
(中途退学の主な理由) メンタルに関わる病気から長期の欠席となり、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退学に繋がる学生が増えている。		
(中退防止・中退者支援のための取組) 途中退学の学生は出席が課題となる学生が大半を占めている。こういった傾向が出た場合、早期に保護者と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。特にメンタル面の問題の場合は、専門家を入れて対応している。		

①学科等の情報

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 単位時間/単位	90 単位時間/単位	1860 単位時間/単位			
			1950(単位時間)単位				
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	86人	1人	1人	5人	6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、教育課程編成委員会の意見を踏まえ、学科責任者と講師(実務経験者)が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
38人 (100%)	0人 (0%)	35人 (92.1%)	3人 (7.9%)
(主な就職、業界等)			
株式会社A-1 Pictures、株式会社動画工房、株式会社WHITE FOX、株式会社シャフト、株式会社キネマシトラス、株式会社スタジオディーン、株式会社ぴえろ、株式会社スタジオコロリド、株式会社MAPPA、株式会社GoHands、株式会社アクタス、株式会社バンダイナムコフィルムワークス、株式会社プロダクション・アイジー、株式会社ジェー・シ			

<p>ー・スタッフ、有限会社ゼクシズ、株式会社ぎやろっぷ、株式会社 CygamesPictures、株式会社スタジオ雲雀、有限会社 Wish、株式会社 C2C、株式会社キネマシトラス、株式会社エイトビット、株式会社コミックス・ウェーブ・フィルムなど</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>
<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
90人	8人	8.9%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>メンタル的要因から継続的な登校が難しく、長期の欠席から目指す業界への進路を諦め退学となるケースが多い。</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る。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>		

①学科等の情報

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	1710 単位時間/単位	150 単位時間/単位	1560 単位時間/単位	0 単位時間/単位	0 単位時間/単位	0 単位時間/単位
			1710単位時間/単位				
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		
160人	137人	2人	1人	10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・イラストレーション・デザイン業界で求められる人材を輩出するために、教育課程編成委員会の意見を踏まえ、学科責任者と講師（実務経験者）が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
52人 (100%)	0人 (0%)	34人 (65.4%)	18人 (34.6%)
（主な就職、業界等） 株式会社ジーン、株式会社サファリゲームズ、Studio R株式会社、イートレックトライズ株式会社、株式会社ヨコタエンタープライズ、株式会社Play tech、オノ・プランニング・オフィス株式会社、株式会社高槻電装通信、株式会社平山、株式会社ハードオフコーポレーション、株式会社ヨコタエンタープライズ、株式会社ウィルオブ・コンストラ			

クシヨン、株式会社まんだらけ 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
146人	18人	12.3%
(中途退学の主な理由) メンタル的要因から継続的な登校が難しく、長期の欠席から目指す業界への進路を諦 め退学となるケースが多い。		
(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る。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。		

①学科等の情報

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	1800 単位時間/単位	60 単位時間/単位	1740 単位時間/単位	0 単位時間/単位	0 単位時間/単位	0 単位時間/単位
			1800単位時間/単位				
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	42人	1人	1人	15人	16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>マンガ・イラストレーション業界で求められる人材を輩出するために、教育課程編成委員会の意見を踏まえ、学科責任者と講師（実務経験者）が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・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
12人 (100%)	0人 (0%)	4人 (33.3%)	8人 (66.7%)
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>株式会社トリドールホールディングス、Evan株式会社、株式会社総合キャリアオプション、株式会社ビックカメラ</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。</p>			

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
39人	4人	10.3%
(中途退学の主な理由) メンタル的要因から継続的な登校が難しく、長期の欠席から目指す業界への進路を諦め退学となるケースが多い。		
(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る。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。		

①学科等の情報

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	1710 単位時間/単位	135 単位時間/単位	1890 単位時間/単位	0 単位時間/単位	0 単位時間/単位	0 単位時間/単位
			2025単位時間/単位				
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	55人	0人	1人	19人	20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、教育課程編成委員会の意見を踏まえ、学科責任者と講師（実務経験者）が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%)	10人 (41.7%)	14人 (58.3%)
（主な就職、業界等） 株式会社ワールドインテック、株式会社ハードオフコーポレーション、株式会社テイツー、永大化工株式会社、株式会社グローバルキャリアアート、株式会社パーソナック、株式会社グローバルヒューマンブリッジ、株式会社松屋フーズホールディングス、シコー株式会社			

<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>
<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
61人	7人	11.5%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>メンタル的要因から継続的な登校が難しく、長期の欠席から目指す業界への進路を諦め退学となるケースが多い。</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る。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>		

①学科等の情報

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 単位時間/単位	210 単位時間/単位	1290 単位時間/単位	315 単位時間/単位	0 単位時間/単位	0 単位時間/単位
			1815 単位時間/単位				
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		
300人	248人	2人	3人	30人	33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、学科責任者と講師(実務経験者)が教育課程編成委員会の意見を踏まえ、授業内容や教材などを検討し授業計画(シラバス)を作成する。新年度を前に開催する講師会にて、教務部長が学校として育成したい人材像と合わせてシラバスを講師と再確認し、教育の方向性の確認を行う。
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
91人 (100%)	0人 (0%)	30人 (33.0%)	61人 (67.0%)
(主な就職、業界等) 【声優/芸能プロダクション】 株式会社青二プロダクション 株式会社大沢事務所 株式会社スターダストプロモーション 他			
(就職指導内容) 1年次前期から定期的に担任による進路ガイダンスを実施すると共に、個別面談にて希望する進路の方向性の確認をおこなっている。声優業界を目指す学生には、学生が受験			

<p>を希望するプロダクションを中心に事務所によるガイダンスを実施し、学内で所属オーディションを開催する。</p> <p>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連携し希望する職種を模索しながら就職活動をバックアップを行っている。</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
236 人	27 人	11.4%
<p>(中途退学の主な理由)</p> <p>メンタル的要因、或は持病から継続的な登校が難しく、就業意欲の低下や目指す業界への進路を諦め退学となるケースが多い。</p>		
<p>(中退防止・中退者支援のための取組)</p> <p>学年担任による定期的な面談に加え個別での相談を常時対応することで、早期に学生の不安と問題の発見・解決を図っている。特にメンタル面で対応の必要な学生には、保健衛生課のアドバイザーと連携してフォローを行っている。</p> <p>また欠席が目立つ学生については保護者と連絡を取り、長期欠席に繋がらぬようご家庭と連携したサポートを行っている。</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)
ゲームクリエイター学科	200,000 円	900,000 円	595,000 円	2年次その他は 600,000 円
ゲームプログラマー学科	200,000 円	900,000 円	595,000 円	2年次その他は 600,000 円
ゲーム・アニメ 3DCG 学科	200,000 円	900,000 円	595,000 円	2年次その他は 600,000 円
動画・配信クリエイター	200,000 円	900,000 円	595,000 円	2年次その他は 600,000 円
アニメーション学科	200,000 円	850,000 円	545,000 円	2年次その他は 550,000 円
キャラクターデザイン学科	200,000 円	900,000 円	595,000 円	2年次その他は 600,000 円
マンガイラスト学科	200,000 円	850,000 円	545,000 円	2年次その他は 550,000 円
ノベルス文芸学科	200,000 円	850,000 円	545,000 円	2年次その他は 550,000 円
声優学科	200,000 円	850,000 円	545,000 円	2年次その他は 550,000 円
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		
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、学校関係者評価委員会を経て公表される。		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
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	2019. 5. 1～2026. 3. 31 (2年任期)(任期更新)	企業等委員
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	2025. 4. 1～2027. 3. 31 (2年任期)(新規就任)	企業等委員
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	2025. 4. 1～2027. 3. 31 (2年任期)(新規就任)	企業等委員
株式会社 KINSHA 界グラフィックスタジオ 人事課	2023. 2. 1～2027. 3. 31 (2年任期)(任期更新)	企業等委員

株式会社 アクロス エンタテインメント 所属声優	2023. 4. 1～2027. 3. 31 (2年任期)(任期更新)	卒業生
学校法人浪工学園 星翔高等学校 常務理事・校長	2023. 4. 1～2027. 3. 31 (2年任期)(任期更新)	高校関係
株式会社共立メンテナンス 寮事業本部 関西支店 支店長	2023. 4. 1～2027. 3. 31 (2年任期)(任期更新)	地域住民
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/
--