

令和6年度 学則

学校法人吉田学園

大阪アミューズメントメディア専門学校

大阪アミューズメントメディア専門学校 学則

第1章 総則

(目的)

第1条 本校は、エンタテインメント・コンテンツ制作現場にて業務に従事し、制作業界を支える人材を養成（育成）することを目的とする。

(名称)

第2条 本校は、「大阪アミューズメントメディア専門学校」という。

(位置)

第3条 本校の位置を大阪府大阪市淀川区西中島3-12-19に置く。

(自己点検・評価)

第4条 本校は、その教育の一層の充実を図り、本校の目的及び社会的使命を達成するため、本校における教育活動等の状況について自ら点検及び評価を行うものとする。

2 前項の点検及び評価の実施に関し、必要な事項は別に定める。

第2章 課程、学科及び修業年限、定員並びに休業日

(課程、学科、修業年限、定員)

第5条 本校の課程、学科及び修業年限並びに定員は次のとおりとする。

課程名	学科名	修業年限	入学定員	総定員	備考
工業専門課程	ゲームクリエイター学科	2年	30名	60名	昼間
工業専門課程	ゲームプログラマー学科	2年	40名	80名	昼間
工業専門課程	ゲーム・アニメ3DCG学科	2年	40名	80名	昼間
文化・教養専門課程	動画・配信クリエイター学科	2年	30名	60名	昼間

文化・教養専門課程	アニメーション学科	2年	40名	80名	昼間
文化・教養専門課程	キャラクターデザイン学科	2年	80名	160名	昼間
文化・教養専門課程	マンガイラスト学科	2年	30名	60名	昼間
文化・教養専門課程	ノベルス文芸学科	2年	40名	80名	昼間
文化・教養専門課程	声優学科	2年	150名	300名	昼間
合計			480名	960名	昼間

2 本校における在籍年限（在籍できる最長年数）は、4年とする。休学期間も在籍年限に算入するものとする。

（学年、学期）

第6条 本校の学年は、4月1日に始まり翌年3月31日に終わる。

2 全専門課程の学期は、次のとおりとする。

前期 4月1日～9月30日

後期 10月1日～3月31日

（休業日）

第7条 本校の休業日は、次のとおりとする。ただし、校長は、特に必要があると認める場合には、休業日を変更することができる。

- (1) 土曜、日曜日、祝日
- (2) 国民の祝日に関する法律に規定する日
- (3) 夏季休業 7月21日から8月20日まで
- (4) 冬季休業 12月21日から1月10日まで
- (5) 春季休業 3月11日から4月10日まで
- (6) 開校記念日 6月29日

第3章 教育課程、授業時数及び教員組織

(教育課程、授業時数)

第8条 本校の教育課程及び授業時数等は別表第1のとおりとする。

2 別表第1に定める授業時数の1単位時間は45分とし、

卒業までに履修させる総授業時数は1,700時間以上、年間にあたっては800時間以上とする。

(授業時数の単位数への換算)

第9条 本校の専門課程の授業科目の授業時数を単位数に換算する場合には、講義にあつては15時間をもって1単位、演習にあつては30時間をもって1単位、及び実験、実習、実技にあつては45時間をもって1単位とする。

(成績評価)

第10条 授業科目の成績評価は、学年末において、各学期末に行う試験、実習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。ただし、出席次数が授業時数の3分の2に達しない者は、その科目について評価を受けることができない。

(始業及び修業)

第11条 本校の始業及び修業の時刻は、次のとおりとする。

課程	学科名	昼夜別	始業時刻	修業時刻	曜日
工業専門課程	ゲームクリエイター学科 ゲームプログラマー学科 ゲーム・アニメ3DCG学科	昼間	10時00分	17時10分	月～金
文化・教養専門課程	動画・配信クリエイター学科 アニメーション学科 キャラクターデザイン学科 マンガイラスト学科 ノベルス文芸学科 声優学科	昼間	10時00分	17時10分	月～金

(教職員組織)

第12条 本校に次の教職員を置く。

- (1) 校長 事務局長 各1名
- (2) 専任教員 12名以上
- (3) 兼任教員 65名以上
- (4) 事務職員 2名
- (5) 図書管理 兼務1名

課 程	工業専門課程	文化・教養専門課程	計
専任教員	4名以上	8名以上	12名以上
兼任教員	15名以上	50名以上	65名以上

校長は、校務をつかさどり、所属教職員を監督する。

第4章 入学・休業・退学及び卒業

(入学資格)

第13条 本校の入学資格は、次のとおりとする。

- (1) 全専門課程は、高等学校を卒業もしくは中等教育学校を卒業したもの及びこれと同等以上の資格を有する者。
- (2) 文部科学省高等学校卒業程度認定試験（旧大学入学資格検定）合格者（合格見込み者も含む）。
- (3) 外国において通常の課程による12年の学校教育を終了している者。
- (4) 文部科学大臣において高等学校を卒業した者と同等以上の資格を有すると認定した者。
- (5) 本校学校長が、それに準ずる学力を有すると認定した者。
- (6) 留学生は、本校で実施される入学試験に合格した者。

(入学時期)

第14条 本校の入学時期は、次のとおりとする。

毎年4月1日

(入学手続き)

第15条 本校の手続きは、次のとおりとする。

- (1) 本校に入学しようとする者は、本校の定める入学願書に必要事項を記載して、第24条に定める入学検定料及び必要書類を添えて指定期日までに出席しなければならない。
- (2) 前号の手続きを終了した者に対して入学試験を行い、入学者を決定する。
- (3) 本校に入学を許可された者は、入学許可の日から20日以内に第24条の入学金を添えて手続きをとらなければならない。

(転入学)

第16条 本校への転入学を希望する者がある場合は、学習の進展が同程度であり、定員に余裕があり、かつやむを得ない事情があると認めた場合には、選考のうえ許可することができる。

(休学、復学、転学科)

第 17 条 学生が疾病、その他やむを得ない事由によって、7 日以上休学する場合は、診書及びその事由を記し、校長の許可を受けなければならない。

2 前項の者が復学しようとする場合は、校長の許可を受けなければならない。

3 転学科を希望する者については、年度当初を原則とするが、年度途中でも履修カリキュラム及び学生の事情を考慮し、受け入れ先の学科定員の状況確認および学科担当教員、教務部長による面接選考を実施し、校長の許可を受けなければならない。

(退 学)

第 18 条 退学しようとする者は、その事由を記し、校長の許可を受けなければならない。

(課程修了の認定)

第 19 条 第 10 条に定める授業科目の成績評価に基づいて、校長は課程修了の認定を行う。

2 所定の修業年限以上を在学し、課程を修了したと認めた者には、卒業証書（様式 1 又は 2）を授与する。

(称号の授与)

第 20 条 前条により、専門課程 全学科を終了した者には、専門士（各専門課程）の称号を授与する。

第 5 章 科目履修生

(科目履修生)

第 21 条 本校において開設する授業科目に対し、本校学生以外の者から特定の科目について履修申請があった場合には、本校の教育に支障がない限り、選考のうえ科目履修生として当該科目の履修を許可することができる。

2 その他科目履修生に関する事項は別に定める。

第 6 章 賞罰

(褒 賞)

第 22 条 成績優秀者にして他の模範となる者について褒賞することができる。

(懲 戒)

第 23 条 校長は、本校の規則に違反、または本校の学生の本分に反する行為があった場合において、教育上必要と認められる場合には、学生に対し懲戒を加えることができる。

2 懲戒の種類は、訓告、停学及び退学とする。

3 退学は次の各号に該当する場合にこれを命ずる。

- (1) 性行不良で改善の見込みがないと認められる者
- (2) 学力劣等で成業の見込みがないと認められる者
- (3) 正当な理由がなくて出席が常でない者
- (4) 学校の秩序を乱し、その他学生としての本分に反した者

第7章 入学金及び授業料等

(納付金)

第24条 本校の入学検定料、入学金、授業料等納付金は別表第2の通りとする。

第25条 既に納入した納付金は、返還しない。ただし、次の各号に該当する場合はこの限りではない。

- (1) 本人及びその保護者が死亡、また重篤な疾病にかかった場合。
- (2) その他、特別な理由で通学または学費の納付が困難と判断される場合。

2 停学を命ぜられた者も同様とする。

第26条 学生が休学したときは、授業料の全部又は一部を減免することがある

(除 籍)

第27条 授業料、その他の納付金を進級するまでに納めなければ除籍することができる。

第8章 その他

(健康診断)

第28条 学校保健法第6条の規定に基づき、健康診断を毎年1回、別に定めるところにより実施する。

第9章 補則

(施行細則)

第29条 この学則の施行についての細則は、別に定める。

附 則

- 1 この学則は、平成30年4月1日より施行する。
- 2 この学則は、平成31年4月1日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

3、この学則は、令和 2 年 4 月 1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

4、この学則は、令和 3 年 4 月 1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

5、この学則は、令和 4 年 4 月 1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

6、この学則は、令和 4 年 9 月 1 日より施行する。

7、この学則は、令和 5 年 4 月 1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

8、この学則は、令和 6 年 4 月 1 日より施行する。

ただし学則変更後の入学生から適用し、変更前に入学した学生については、従前の学則を適用する。

第00000000号

卒業証書

学科

○○○○○

平成0年0月0日生

上記の者は本校所定の課程を修めたので
卒業証書を授与し、文部大臣告示(平成6年
6月21日文部省告示第84号)により、
専門士(工業専門課程)と称することを認める。

令和0年0月0日

学校法人 吉田学園

大阪アミューズメントメディア専門学校

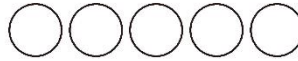
学校長 森 憲司



第0000000号

卒業証書

学科



平成0年0月0日生

上記の者は本校所定の課程を修めたので
卒業証書を授与し、文部大臣告示(平成6年
6月21日文部省告示第84号)により、
専門士(文化・教養専門課程)と称することを
認める。

令和0年0月0日

学校法人 吉田学園

大阪アミューズメントメディア専門学校

学校長 森 憲司



別表第1

ゲームクリエイター学科(令和6年4月)

科目区分	必修・選択	授業科目	1年時間	2年時間	授業時間合計
専門科目	必修	CG基礎	60	0	60
		ゲームシナリオ	60	0	60
		ゲームプログラミングⅠ	60	0	60
		ゲームプログラミングⅡ	60	0	60
		ゲームビジネス	60	0	60
		ゲーム企画Ⅰ	60	0	60
		ゲーム研究	60	0	60
		ゲーム仕様	60	0	60
		プロジェクトマネジメント	60	0	60
		共同制作Ⅰ	180	0	180
		アイデア技法	30	0	30
		アナログゲーム	30	0	30
		共同制作Ⅱ	90	0	90
		CG実習	0	60	60
		ゲームシナリオⅡ	0	90	90
		ゲームビジネスⅡ	0	60	60
		ゲームプログラミングⅢ	0	120	120
		ゲーム企画Ⅱ	0	150	150
		ゲーム研究Ⅱ	0	60	60
		映像演出	0	90	90
企画実習	0	120	120		
制作実習	0	135	135		

必修科目時間数	870	885	1755
選択科目時間数	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数	870	885	1755

ゲームプログラマー学科(令和6年4月)

科目区分	必修・選択	授業科目	1年時間	2年時間	授業時間合計
専門科目	必修	C言語基礎	30	0	30
		C言語プログラミング	60	0	60
		ゲーム数学基礎	60	0	60
		ゲーム制作基礎	60	0	60
		ゲーム企画基礎	15	0	15
		ゲームプログラミング基礎	60	0	60
		プログラミング技術基礎	60	0	60
		共同制作	180	0	180
		C言語応用	90	0	90
		3Dプログラミング	90	0	90
		ゲーム数学応用	120	0	120
		個人制作	60	0	60
		C++言語基礎	60	0	60
		卒業制作	0	120	120
		アルゴリズム	0	60	60
		ゲーム数学応用	0	90	90
		ゲームエンジン基礎	0	60	60
		ゲームエンジン応用	0	60	60
		ネットワーク技術	0	120	120
		アセンブリ	0	60	60
		C++言語応用	0	60	60
C++プログラミング	0	90	90		
作品制作実習	0	60	60		
ゲーム制作応用	0	90	90		

必修科目時間数	945	870	1815
選択科目時間数	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数	945	870	1815

ゲーム・アニメ3DCG学科(令和6年4月)

科目区分	必修・選択	授業科目	1年時間	2年時間	授業時間合計
専門科目	必修	UIデザイン基礎	120	0	120
		3DCG基礎	180	0	180
		CGアニメーション基礎	120	0	120
		CGイラスト基礎	120	0	120
		デッサン基礎	120	0	120
		背景モデル基礎	120	0	120
		キャラクターデザイン基礎	120	0	120
		共同制作Ⅰ	30	0	30
		共同制作Ⅱ	15	0	15
		キャラクターモデル基礎	60	0	60
		エフェクトデザイン応用	0	90	90
		キャラクターモデル応用	0	90	90
		3DCG応用	0	90	90
		CGイラスト応用	0	60	60
		コンポジット応用	0	60	60
		CG映像演出・編集	0	60	60
		デッサン応用	0	90	90
		UIデザイン応用	0	60	60
		背景モデル応用	0	90	90
		CGアニメーション応用	0	90	90
		卒業制作	0	30	30

必修科目時間数	1005	810	1815
選択科目時間数	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数	1005	810	1815

動画・配信クリエイター学科(令和6年4月)

科目区分	必修・選択	授業科目	1年時間	2年時間	授業時間合計
専門科目	必修	企画基礎	60	0	60
		ディレクション基礎	60	0	60
		CG基礎	60	0	60
		編集基礎	60	0	60
		撮影基礎	60	0	60
		動画産業史 I	60	0	60
		デザイン基礎	30	0	30
		SNS基礎	30	0	30
		プロデュース基礎	30	0	30
		配信基礎	30	0	30
		エクステンション I	90	0	90
		基礎制作演習	60	0	60
		ライブ配信演習 I	30	0	30
		定期配信演習 I	60	0	60
		制作配信実習 I	180	0	180
		制作配信実習 II	180	0	180
		企画応用	0	30	30
		CG応用	0	30	30
		編集応用	0	30	30
		撮影応用	0	30	30
		動画産業史 II	0	30	30
		SNS応用	0	30	30
		配信応用	0	30	30
		エクステンション II	0	90	90
		ライブ配信演習 II	0	60	60
		定期配信演習 II	0	90	90
		制作配信実習 III	0	180	180
制作配信実習 IV	0	180	180		

必修科目時間数	1080	810	1890
選択科目時間数	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数	1080	810	1890

アニメーション学科(令和6年4月)

科目区分	必修・選択	授業科目	1年時間	2年時間	授業時間合計
専門課程	必修	アニメ技法Ⅰ	120	0	120
		アニメ制作・作画基礎	120	0	120
		デジタル技術	120	0	120
		作画技術Ⅰ	120	0	120
		デッサン基礎Ⅰ	60	0	60
		制作実習Ⅰ	120	0	120
		制作実習Ⅱ	120	0	120
		演出基礎	45	0	45
		3DCG・デジタル総合	0	120	120
		アニメ技法Ⅱ	0	120	120
		アニメーション総合	0	120	120
		作画技術Ⅱ	0	120	120
		就職指導	0	120	120
		卒業制作	0	120	120
		演出総合	0	45	45
	選択	デッサン基礎Ⅱ	60	0	60
		企画・制作基礎	60	0	60
		デッサン応用	0	120	120
企画・制作総合		0	120	120	

必須科目時間数	825	765	1590
選択科目時間数	120	240	360
卒業に必要な総授業時間数	885	885	1770

キャラクターデザイン学科(令和6年4月)

科目区分	必修・選択	授業科目	1年時間	2年時間	授業時間合計
専門科目	必修	CG I	60	0	60
		デザイン基礎	60	0	60
		デッサン I	60	0	60
		CG II	60	0	60
		エクステンション I	120	0	120
		キャラクター設定	30	0	30
		キャラクターデザイン I	60	0	60
		キャラクタービジネス I	45	0	45
		キャラクター論	60	0	60
		デザイン実習	60	0	60
		デッサン II	60	0	60
		画材研究	60	0	60
		描画 I	120	0	120
		CG III	0	60	60
		キャラクターデザイン II	0	60	60
		キャラクターマーケティング	0	60	60
		デザイン応用 I	0	60	60
		デッサン III	0	60	60
		エクステンション II	0	120	120
		キャラクターブランディング	0	30	30
		キャラクタービジネス II	0	45	45
		デザイン応用 II	0	60	60
		デッサン IV	0	60	60
		描画 II	0	120	120
卒業制作 I	0	60	60		
卒業制作 II	0	60	60		

必修科目時間数	855	855	1710
選択科目時間数	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数	855	855	1710

マンガイラスト学科(令和6年4月)

科目区分	必修・選択	授業科目	1年時間	2年時間	授業時間合計
	必修	デッサン1	90	0	90
		キャラクターデッサン1	90	0	90
		テクニック1	60	0	60
		演出技術1	60	0	60
		背景・パース1	90	0	90
		デジタルイラスト1	60	0	60
		デジタルコミック1	60	0	60
		デザイン基礎1	60	0	60
		作品制作1	180	0	180
		メディアミックス実習1	30	0	30
		キャラクター分析1	30	0	30
		特別講義1	30	0	30
		マンガ研究1	30	0	30
		デッサン2	0	90	90
		キャラクターデッサン2	0	60	60
		テクニック2	0	60	60
		演出技術2	0	60	60
		背景・パース2	0	30	30
		デジタルイラスト2	0	60	60
		デジタルアシスタント講座	0	60	60
		デザイン基礎2	0	60	60
		作品制作2	0	180	180
		分業制作	0	90	90
		メディアミックス実習2	0	30	30
		キャラクター分析2	0	30	30
		特別講義2	0	30	30
		マンガ研究2	0	30	30

必修科目時間数	870	870	1740
選択科目時間数	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数	870	870	1740

ノベルス文芸学科(令和6年4月)

別表第1	必修・選択	授業科目	1年時間	2年時間	授業時間合計
専門科目	必修	小説概論Ⅰ	90	0	90
		企画・発想力Ⅰ	90	0	90
		文章技術Ⅰ	60	0	60
		創作基礎	90	0	90
		創作テクニック	30	0	30
		読解力演習Ⅰ	30	0	30
		キャラクター造形Ⅰ	30	0	30
		ノベライズ基礎	30	0	30
		新人賞対策	30	0	30
		世界観構築・設定法Ⅰ	60	0	60
		作品制作指導	90	0	90
		制作実習Ⅰ	90	0	90
		教養講座Ⅰ	30	0	30
		分野別対策Ⅰ	60	0	60
		共同制作Ⅰ	30	0	30
		特別講義Ⅰ	15	0	15
		小説概論Ⅱ	0	90	90
		企画・発想力Ⅱ	0	90	90
		文章技術Ⅱ	0	60	60
		創作技術	0	90	90
		読解力演習Ⅱ	0	30	30
		キャラクター造形Ⅱ	0	30	30
		ノベライズ技術	0	30	30
		卒業制作	0	30	30
		世界観構築・設定法Ⅱ	0	60	60
		制作実習Ⅱ	0	90	90
		教養講座Ⅱ	0	30	30
	分野別対策Ⅱ	0	60	60	
	共同制作Ⅱ	0	30	30	
	特別講義Ⅱ	0	30	30	
	プロット技術	0	30	30	
	選択	ライトノベル技術論	0	30	30
		文芸研究講座	0	30	30
ゲームシナリオ技術		0	30	30	
ライトノベル専攻ゼミ		0	60	60	
文芸小説専攻ゼミ		0	60	60	
アニメ・ゲームシナリオ専攻		0	60	60	

必修科目時間数	855	780	1635
選択科目時間数	0	270	270
卒業に必要な総授業時間数	855	870	1725

声優学科(令和6年4月)

科目区分	別表第1	授業科目	1年時間	2年時間	授業時間合計
専門課程	必修	アフレコ基礎	60	0	60
		ヴォーカル I	60	0	60
		ダンス I	60	0	60
		ナレーション基礎	60	0	60
		舞台基礎	60	0	60
		読解基礎	60	0	60
		発声基礎	60	0	60
		表現基礎	30	0	30
		美語話法	60	0	60
		演技基礎	30	0	30
		感情開放	30	0	30
		感情表現	30	0	30
		舞台表現	30	0	30
		フリートーク基礎	60	0	60
		総合演習	120	0	120
		朗読	45	0	45
		舞台制作	90	0	90
		アニメアフレコ	0	60	60
		外画アフレコ	0	60	60
		ヴォーカル II	0	60	60
		ダンス II	0	60	60
		演技応用	0	60	60
		ナレーション演習	0	60	60
		読解応用	0	60	60
	総合実習	0	210	210	
	卒業制作発表	0	60	60	
	選択	アニメアフレコ特講	0	30	30
		外画アフレコ特講	0	30	30
		ヴォーカル特講	0	30	30
		ダンス特講	0	30	30
進路対策(声優)		0	60	60	
進路対策(就職)		0	60	60	

必修科目時間数	945	690	1635
選択科目時間数	0	240	240
卒業に必要な総授業時間数	945	810	1755

別表第2

(年額:円)

課程名	学科名	学年	入学 検定料	入学金	授業料	実習費他	合計
工業 専門課程	ゲームクリエイター 学科	1年	25,000	100,000	900,000	595,000	1,620,000
		2年			900,000	600,000	1,500,000
工業 専門課程	ゲームプログラマー 学科	1年	25,000	100,000	900,000	595,000	1,620,000
		2年			900,000	600,000	1,500,000
工業 専門課程	ゲーム・アニメ3DCG 学科	1年	25,000	100,000	900,000	595,000	1,620,000
		2年			900,000	600,000	1,500,000
文化・教養 専門課程	動画・配信クリエイター 学科	1年	25,000	100,000	900,000	595,000	1,620,000
		2年			900,000	600,000	1,500,000
文化・教養 専門課程	アニメーション学科	1年	25,000	100,000	850,000	545,000	1,520,000
		2年			850,000	550,000	1,400,000
文化・教養 専門課程	キャラクターデザイン 学科	1年	25,000	100,000	900,000	595,000	1,620,000
		2年			900,000	600,000	1,500,000
文化・教養 専門課程	マンガイラスト学科	1年	25,000	100,000	850,000	545,000	1,520,000
		2年			850,000	550,000	1,400,000
文化・教養 専門課程	ノベルス文芸学科	1年	25,000	100,000	850,000	545,000	1,520,000
		2年			850,000	550,000	1,400,000
文化・教養 専門課程	声優学科	1年	25,000	100,000	850,000	545,000	1,520,000
		2年			850,000	550,000	1,400,000