

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	1815 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	1710 時間	80×2 =160 時間	
	アニメーション学科 (2年制)	夜・通信	1470 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	1740 時間	80×2 =160 時間	
	ノベルス文芸学科 (2年制)	夜・通信	1845 時間	80×2 =160 時間	
	声優学科 (2年制)	夜・通信	1575 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/2024/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	2016. 2. 18 ～ 2026. 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	2022. 4. 1～ 2026. 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、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からの意見と、実務経験のある教員(講師)によって授業内容や教材などを検討している。</p> <p>検討結果を基に授業計画(シラバス)を作成し、年度末までに実施の授業を担当する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/
<p>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。</p>	

<p>(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要)</p> <p>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。</p> <p>評価の内訳は授業計画書（シラバス）に記載している。</p> <p>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。</p> <p>1、卒業認定会議</p> <p>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。</p> <p>2、進級判定会議</p> <p>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。</p>	
<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</p> <p>「A」100～90点</p> <p>「B」89～80点</p> <p>「C」79～70点</p> <p>「D」69～60点</p> <p>「E（不認定）」59点以下</p> <p>とする。</p> <p>また成績評価（A…4、B…3、C…2、D…1、E…0）を基にG P Aを作成している。</p> <p>G P A評価は、</p> <p>A…4～3.5、</p> <p>B…3.49～3、</p> <p>C…2.99～2.5、</p> <p>D…2.49～2.0、</p> <p>E…1.99～1</p> <p>とし、客観的な評価をおこなっている。</p>	
<p>客観的な指標の 算出方法の公表方法</p>	<p>https://www.amg.ac.jp/syllabus/2024/pdf/a_seiseki.pdf</p>
<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>	

(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/2024/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/2024/pdf/03_taisyaku.pdf
収支計算書又は損益計算書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2024/pdf/02_jigyoku.pdf
財産目録	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2024/pdf/04_zaisan.pdf
事業報告書	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2024/pdf/e_30thjigyo.pdf
監事による監査報告（書）	https://www.amg.ac.jp/syllabus/2024/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	240 単位時間	1100 単位時間	405 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1755 単位時間				
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	4人	8人	12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、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。</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
27人 （100%）	0人 （0%）	24人 （88.8%）	3人 （11.2%）
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>【ゲーム業界】</p> <p>ポノス株式会社、アイディアファクトリー株式会社、株式会社トーセ、株式会社アクセスゲームズ、グランディング株式会社、有限会社ウルクスヘブン、株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社 unico、サクシード株式会社、株式会社 Gremory、株式会社</p>			

ZOC 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
44人	1人	2.3%
(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	45 単位時間	1770 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1815 単位時間				
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		79人	0人	4人	8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、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
17人 （100%）	0人 （0%）	16人 （94.1%）	1人 （5.9%）
（主な就職、業界等） 【ゲーム業界】 株式会社レベルファイブ、株式会社スパイク・チュンソフト、株式会社グラスホッパー・マニファクチャ、株式会社 AHIRU、株式会社 ZOC 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
67人	3人	4.5%
(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		
工業分野		文化・教養 専門課程	ゲーム・アニメ3D CG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	45 単位時間	1770 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1815 単位時間				
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		70人	1人	4人	11人	15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・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。</p>	
成績評価の基準・方法	
<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>	
卒業・進級の認定基準	
<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>	
学修支援等	
<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
36人 (100%)	0人 (0%)	31人 (86.1%)	5人 (13.9%)
<p>(主な就職、業界等)</p> <p>【ゲーム・映像業界】</p> <p>株式会社コーエーテクモホールディングス、株式会社レベルファイブ、株式会社グレッゾ、株式会社ジーン、株式会社トーセ、株式会社サンジゲン、株式会社ビー・トライブ、株式会社 bloom、株式会社モンキークラフト、株式会社スパーククリエイティブ、株式会社ピットカンパニー、株式会社 AHIRU、株式会社キーウエストなど</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
80人	7人	8.8%
<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	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	210 単位時間	990 単位時間	720 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1890 単位時間				
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	
30人		31人	0人	3人	16人	19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、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
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)

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)		
(中退防止・中退者支援のための取組)		

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	90 単位時間	1860 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1950 単位時間				
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		90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、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
41人 （100%）	0人 （0%）	34人 （82.9%）	7人 （17.1%）
（主な就職、業界等） 【アニメーション業界】 株式会社トムス・エンタテインメント、株式会社プロダクション・アイジー、株式会社MAPPA、株式会社タツノコプロ、株式会社トリガー、株式会社バンダイナムコフィルムワークス、株式会社グラフィニカ、株式会社スタジオディーン、株式会社バグフィルム、株式会社スタジオヴォルン、株式会社 GoHands、株式会社サテライト、株式会社エイト			

<p>ビット、株式会社 CloverWorks、株式会社マカリア、株式会社ナット、株式会社スタジオインターフィールド、株式会社デイヴィッドプロダクション、有限会社ゼクシズ、株式会社 SILVER LINK.、株式会社 3Hz、株式会社オー・エル・エム、株式会社キャンディーボックスなど</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
91 人	9 人	9.9%
<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	150 単位時間	1560 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1710 単位時間				
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	
160 人		146 人	1 人	7 人	10 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） 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
60 人 （ 100%）	1 人 （ 1.6%）	32 人 （ 53.3%）	人 （ 45.1%）
（主な就職、業界等） 【ゲーム・WEB・DTP 業界など】 株式会社 Trys、株式会社ラクジン、株式会社ナウプロダクション、株式会社ジーン、studioR 株式会社、株式会社プレーンエッジ、株式会社大谷幸夢店、株式会社トランスワード、佐川印刷株式会社ほか			

<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
134人	16人	11.9%
<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	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 単位時間	120 単位時間	1620 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1740 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		39人	1人	3人	15人	18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。
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
21人 （100%）	0人 （0%）	8人 （38.1%）	13人 （61.9%）
（主な就職、業界等） 株式会社北星社ほか			
（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
39人	4人	10.3%
<p>(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。</p>		
<p>(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。</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	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	1725 単位時間	135 単位時間	1770 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			1905 単位時間				
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		61人	1人	5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、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
30人 （100%）	0人 （0%）	17人 （56.7%）	13人 （43.3%）
（主な就職、業界等） 株式会社ストーリーノート、株式会社ブービートラップほか			
（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) 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) 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	360 単位時間	1170 単位時間	345 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			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	
330 人		236 人	1 人	3 人	32 人	42 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・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。</p>	
成績評価の基準・方法	
<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>	
卒業・進級の認定基準	
<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>	
学修支援等	
<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
138 人 （ 100%）	0 人 （ 0%）	65 人 （ 47.1%）	73 人 （ 52.9%）
<p>（主な就職、業界等）</p> <p>【声優分野】</p> <p>青二プロダクション、スターダストプロモーション、大沢事務所、リマックス、Rush Style、ゆーりんプロ、ガジェットリンク、プロダクションエースほか</p>			
<p>（就職指導内容）</p> <p>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</p>			

<p>望する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、学生が受験を希望するプロダクションを中心に校内に招致し、プロダクション所属学内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している。</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
266 人	29 人	10.9%
<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>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。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も連携しつつ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	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・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
動画・配信 クリエイター学科	100,000 円	900,000 円	595,000 円	2年次その他は 600,000 円となります
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、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	2019.5.1～2025.4.30 (2年任期) (任期更新)	企業等委員
株式会社界グラフィックス人事課	2023.2.1～2025.3.31 (2年任期) (新規就任)	企業等委員
ケンユウオフィス養成所 (TALK BACK)	2023.4.1～2025.3.31 (2年任期) (新規就任)	卒業生
学校法人浪工学園 星翔高等学校 常務理事・校長	2023.4.1～2025.3.31 (2年任期) (新規就任)	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	2023.4.1～2025.3.31 (2年任期) (新規就任)	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/
--