

# 専門実践教育訓練明示書

講座の名称	ゲームプログラマーコース(6ヶ月・東京校)				
実施方法	① 通学 ( 昼間)				
指定講座番号(15桁)	1312093	—	2610011	—	6
講座の創設年月日	2023年 10月 1日	専門実践教育訓練給付金 対象講座の指定期間  2029年 3月 31日まで	過去一 年の講 座実績	入講者数(1人)	修了者数 (1人)
訓練期間	6ヶ月		総訓練時間	128時間	
1. 教育訓練目標					
①取得目標とする資格の名称、目標レベル		<input type="checkbox"/> 業務独占資格・名称独占資格 ( ) <input type="checkbox"/> 職業実践専門課程 ( ) <input type="checkbox"/> キャリア形成促進プログラム ( ) <input type="checkbox"/> 専門職大学院 ( ) <input type="checkbox"/> 職業実践力育成プログラム ( ) <input type="checkbox"/> 情報通信技術関係資格 ( ) <input checked="" type="checkbox"/> 第四次産業革命スキル習得講座 ( ) <input type="checkbox"/> 専門職大学、専門職短期大学、専門職学科 ( ) 教育訓練を通じて取得を目指す上記以外の資格等			
②①に係る資格・試験等の実施機関名称		株式会社バンタン			
③当該資格等を取得するための要件または受験資格等		出席率80%以上及び総合演習物の作成。演習物は現役クリエイターである講師が審査・採点を行う。			
④当該技能・知識の習得が必須又は有利となる職種・職務及び習得された技能・知識が活用されている業界と活用状況		UnityとC#によるゲームオブジェクト理解、入力・UI・基本AI制御の実装、Git運用を習得し、ゲームプログラマー、フロントエンドエンジニア、Unityアプリ開発者、ゲームプランナーとして、企画から検証までを自律的に進める実務力を養います。			
2. 教育訓練の内容					
教科 (カリキュラム)		時間	使用教材名		
Unity基礎操作と開発環境の理解		16	オリジナル教材		
C#言語の基礎と演習		24	オリジナル教材		
操作・演出・UIの実装基礎		16	オリジナル教材		
ゲームAIの基礎と敵キャラの挙動制御		16	オリジナル教材		
ゲーム進行とデータ管理		8	オリジナル教材		
オリジナルゲーム企画と仕様設計		8	オリジナル教材		
オリジナルゲーム制作		32	オリジナル教材		
作品発表とフィードバック		8	オリジナル教材		
3. 受講者となるための要件 (この講座を受講するために必要とされている条件など)					
①受講するに当たって必要な実務経験等		特になし			
②受講者が受講に最低限有しておくべき資格・技能・知識等の内容及びその水準		基礎的なPCスキル			
③その他		特になし			
〔特記事項〕					

# 専門実践教育訓練明示書

## 4. 教育訓練の受講の実績及び目標達成の状況

### (1) 資格取得状況

① 前年度の修了者数	1	人			
② ①に係る教育訓練の入講者数	1	人			
③ ②のうち目標資格の受験者数	0	人	受験率(③/②)	0.0	%
④ ③のうち合格者数	0	人	合格率(④/③)	0.0	%
⑤ ①(修了者数)のうち就職者数 ※1	0	人			
⑥ ①(修了者数)のうち在職者数 ※2	1	人	就職・在職率(⑤+⑥/②)	100.0	%

※1 前年度の修了者のうち、受講開始時に職に就いていなかった者で修了後に就職した者。

この場合、就職したとは、臨時的な仕事に就職した者は含めない。

※2 受講開始時に既に職に就いていた者で、卒業後も引き続きその職にある者及び受講開始時に既に職に就いている者で、修了後に別の職に転職した者。

### (2) 受講修了者による講座の評価等

① 回答者総数		0	人		
② 受講開始時の就業状況等	1 正社員	0	人	②A: 就業者計	0人
	2 非正社員、派遣社員	0	人		
	3 その他の就業(自営業等)	0	人		
	4 非就業	0	人		
③ 受講開始前と現在の就業先の変化	1 受講開始時の就業先と現在の就業先は同じ	0	人	③の回答数合計 ※②Aと同数(又はそれ以下)	0人
	2 受講開始時の就業先と現在の就業先(自営業等含む)は異なる(	0	人		
	3 受講開始時は就業していたが、現在は就業していない	0	人		
④ 受講後の就業形態	1 正社員	0	人	④A: 就業者計	0人
	2 非正社員、派遣社員	0	人		
	3 その他の就業(自営業等)	0	人		
	4 非就業者	0	人		
⑤ 受講後の賃金変化	1 3割以上増加した	0	人	⑤の回答数合計 ※④Aと同数(又はそれ以下)	0人
	2 1割以上3割未満増加した	0	人		
	3 1割未満増加した	0	人		
	4 変わらない	0	人		
	5 1割未満減少した	0	人		
	6 1割以上3割未満減少した	0	人		
	7 3割以上減少した	0	人		
⑥ 講座の受講の効果	1 処遇の向上(昇進、昇格、資格手当等)に役立つ	0	人	⑥の回答数合計	0人
	2 配置転換等により希望の業務に従事できる	0	人		
	3 社内外の評価が高まる	0	人		
	4 早期に転職・再就職できる	0	人		
	5 希望の職種・業界に転職・再就職できる	0	人		
	6 より良い条件(賃金等)で転職・再就職できる	0	人		
	7 趣味・教養に役立つ	0	人		
	8 その他の効果	0	人		
	9 特に効果はない	0	人		
⑦ 受講開始時に就業していなかった受講者の就業状況	1 受講中又は受講修了後3か月以内に就職した	0	人	⑦の回答数合計 ※②Bと同数(又はそれ以下)	0人
	2 受講修了後3～6か月以内に就職した	0	人		
	3 受講修了後6～12か月以内に就職した	0	人		
	4 就職していない	0	人		
⑧ 講座の全体評価	1 大変満足	0	人	⑧の回答数合計 ※①と同数(又はそれ以下)	0人
	2 おおむね満足	0	人		
	3 どちらとも言えない	0	人		
	4 やや不満	0	人		
	5 大いに不満	0	人		

### (3) 受講者、受給者の修了後の状況(就職等の状況、受講修了者による教育訓練への評価状況、受講後の職務内容変化等の処遇改善の状況、一定期間内でのキャリアアップ成果やその事例、在籍・採用企業の側の評価等)

## 5. 教育訓練の受講による効果の把握及び測定の方法並びにそのレベルを受講者に対して明らかにするための具体的な方法

1に掲げた教育訓練目標に対する技能・知識のレベル到達度の把握・測定方法 (通信制講座の場合) スクーリングの実施場所、時期、期間・回数	成果発表会にて、総合演習物の発表を行う。学習内容を網羅できているか総合的に判断し採点する。
---	---

# 専門実践教育訓練明示書

<b>6. 受講効果の把握方法</b>			
(1) 受講認定基準 (6ヶ月ごとの出席率・定期試験、進級試験等の具体的基準)	出席率80%以上。成果発表会にて、総合演習物の発表を行う。学習内容を網羅できているか総合的に判断し採点する。		
(2) 受講認定基準に係る、教育目標に対する技能・知識のレベル到達度把握・測定方法	出席率80%以上。成果発表会にて、総合演習物の発表を行う。学習内容を網羅できているか総合的に判断し採点する。		
(3) 修了認定基準 (出席率・修了認定試験等の具体的な基準)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率80%以上及び総合演習物の作成。総合演習物に関しては、学習内容を網羅できているかを総合的に判断し採点する。</li> <li>・成果発表会で審査結果を測定し、総合演習物が学習内容を網羅できているかどうかを判断する</li> <li>※総合演習物のクオリティが修了判定を満たしているのかは、審査におけるチェックリストを用いて判断する。</li> </ul>		
(4) 修了認定基準に係る、教育目標に対する技能・知識のレベル到達度把握・測定方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率及び総合演習物の作成</li> <li>・成果発表会での審査員による審査を実施</li> </ul>		
<b>7. 受講中又は修了後における受講者に対する指導及び助言並びに支援の方法</b>			
(1) 受講中の者に対する習得度・理解度に関する具体的な助言・指導の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・専任キャリアアドバイザーの設置</li> <li>・slackにて授業時間以外でも質疑応答が可能</li> </ul>		
(2) 受講中又は修了時における資格取得・就職への具体的なバックアップ体制 (例: 資格取得関連情報や資格関連職種の求人情報の提供方法、早期就職に向けた具体的な相談体制の整備状況)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・専任キャリアアドバイザーによる転職活動説明会／個別面談を実施。</li> <li>・求人情報常時閲覧可能。</li> <li>・希望者へは1on1で履歴書、面接指導など実施</li> </ul>		
<b>8. その他の事項</b>			
指定教育訓練実施者名 及び代表者名	株式会社バンタン (代表者名: 木村良輔)		
住所及び連絡先	東京都中央区銀座四丁目12番15号 TEL 050-1731-6893		
施設名称及び施設長名	バンタンゲームアカデミー 東京校 中目黒 (施設長: 森永 功太郎)		
住所及び連絡先	東京都目黒区中目黒2-6-20 東急建設イマビル5階 TEL 03-5734-1575		
苦情受付者	氏名 玉澤成浩 所属 第三運営部	事務担当者	氏名 玉澤成浩 所属 第三運営部
連絡先	TEL 03-5734-1575	連絡先	TEL
専門実践教育訓練経費 支払い方法	1. 専門実践教育訓練給付金の対象となる経費 (① + ②)		620,000 円
① 一括払	① 入学料 (税込額) (※割引・還元措置を実施した場合にはその差引き後の税込額とすること。)		50,000 円
② 分割払	② 受講料 (税込額) (※割引・還元措置を実施した場合にはその差引き後の税込額とすること。)	<ul style="list-style-type: none"> <li>第1期 570,000 円</li> <li>第2期 円</li> <li>第3期 円</li> <li>第4期 円</li> <li>第5期 円</li> <li>第6期 円</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>円</li> <li>円</li> <li>円</li> <li>円</li> <li>円</li> <li>円</li> </ul>
③ 両方可能		(うち、必須教材費 0 円)	
	2. 専門実践教育訓練給付金の対象外となる経費 (① + ② + ③ + ④)		180,000円
	① 任意の教材費(税込額)		0 円
	② 実習等に伴う交通費・宿泊費(税込額)		0 円
	③ 施設維持費(税込額)		180,000 円
	④ その他(法人への寄付金、PCの損害保険料、情報誌代) (税込額)		0 円
	3. 総額 (1+2) (税込額)		800,000 円