

専門実践教育訓練明示書

講座の名称	クリエイターコース Unity総合学科				
実施方法	通信、eラーニング				
指定講座番号(15桁)	1312049	一	2420011	一	4
講座の創設年月日	専門実践教育訓練給付金 対象講座の指定期間 R5年4月1日	過去一年の講座実績 R9年9月30日まで	入講者数(2人)	修了者数(1人)	
訓練期間	12ヶ月	総訓練時間		203時間	

1. 教育訓練目標

	<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
①取得目標とする資格の名称、目標レベル	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	MEキャンパス
③該資格等を取得するための要件または受験資格等	前期2回、後期2回の課題制作と提出実績 コーチによる課題の評価 課題の発表会の実施 課題の発表会におけるプレゼン資料制作、プレゼン 上記を総合的に審査、判断 ※提出実績が満たないものへは補講、追加提出を実施
④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・知識が活用されておる業界と活用状況	ゲーム業界／映像業界 Web・アプリケーション開発業界 メタバース領域、XR領域におけるプロダクトデザイン、フロントエンドシステム開発 メタバース領域、XR領域における新規サービス企画、プロジェクトマネジメント

2. 教育訓練の内容

教科(カリキュラム)	時間	使用教材名
Unity入門(スクリプト)	全203時間	Unity入門(スクリプト)
Unity基礎(スクリプト)		Unity基礎(スクリプト)
Unity応用(スクリプト)		Unity応用(スクリプト)
プログラミング応用(Babylon.js)		プログラミング応用(Babylon.js)
基礎課題		
自由課題		

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	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	基本的なパソコン操作知識
③その他	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	2	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)のうち就職者数 ※2	0	人	就職・在職率(⑤+⑥/②)	0.0	%

※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、臨時の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		人			
② 受講開始時の就業状況等	1 正社員	0	人	②A:就業者計 1人	
	2 非正社員、派遣社員	0	人		
	3 その他の就業(自営業等)	1	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	1	人	③の回答数合計 ※②Aと同数(又はそれ以下)	
	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(転職)	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		1人
④ 受講後の就業形態	1 正社員	0	人	④A:就業者計 1人	
	2 非正社員、派遣社員	0	人		
	3 その他の就業(自営業等)	1	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)	
	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	1	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		1人
⑥ 講座の効果	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 1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	1	人		
	8 その他の効果	0	人		
⑦ 受講開始時に就業していない受講者の就業状況	9 特に効果はない	0	人	⑦の回答数合計 ※②Bと同数(又はそれ以下)	
	1 受講中又は受講修了後3か月以内に就職した	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		0人
⑧ 講座の全体評価	4 就職していない	0	人	⑧の回答数合計 ※①と同数(又はそれ以下)	
	1 大変満足	1	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		1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	出席率50%未満でも可、試験合格率5段階評価(上から4段階以上合格)、補講・追試は認める
(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	スクーリングなし

# 専門実践教育訓練明示書

## 6. 受講効果の把握方法

(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な基準)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期2回、後期2回の課題制作と提出実績</li> <li>・コーチによる課題の評価</li> <li>・課題の発表会の実施</li> <li>・課題の発表会におけるプレゼン資料制作、プレゼン</li> <li>・上記を総合的に審査、判断</li> </ul> <p>※提出実績が満たないものへは補講、追加提出を実施</p>
(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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期2回、後期2回の課題制作と提出</li> <li>・コーチによる課題の評価</li> </ul>
(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>・前期2回、後期2回の課題制作と提出実績</li> <li>・コーチによる課題の評価</li> <li>・課題の発表会の実施</li> <li>・課題の発表会におけるプレゼン資料制作、プレゼン</li> <li>・上記を総合的に審査、判断</li> </ul> <p>※提出実績が満たないものへは補講、追加提出を実施</p>
(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	前期2回、後期2回の課題制作と提出 コーチによる課題の評価

## 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

(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>・チャットツールを活用した非同期での質問、相談対応</li> <li>・メタバースを活用した夜間の質問、相談対応</li> <li>・メタバースを活用したリモートでの面談、相談対応</li> <li>・コーチによる学習計画作成</li> <li>・コミュニティマネージャーによる、学習以外の学校生活のサポート</li> <li>・メタバース空間での健康相談、カウンセリングの実施</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>・就業用のポートフォリオ制作サポート</li> <li>・個別就業相談の実施</li> <li>・就業に関するセミナーの実施</li> </ul>

## 8. その他の事項

指定教育訓練実施者名 及び代表者名	株式会社Edutainment-Lab 代表者名:鵜沢 修平					
住所及び連絡先	東京都渋谷区桜丘町1-1 渋谷サクラステージSHIBUYAタワー22F					TEL 03-6416-5476
施設名称及び施設長名	MEキャンパス					施設長:田久保 健太
住所及び連絡先	東京都渋谷区桜丘町1-1 渋谷サクラステージSHIBUYAタワー22F					TEL 03-6453-6944
苦情受付者	氏名 戸田一平 所属 株式会社Edutainment-Lab	事務担当者	氏名 戸田一平 所属 株式会社Edutainment-Lab	連絡先	TEL	03-6416-5476
連絡先	TEL 03-6416-5476	連絡先	TEL	連絡先	TEL	03-6416-5476
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) 700,000 円 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。) 100,000 円 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。) 600,000 円 (うち、必須教材費 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) 0円 ① 任意の教材費(税込額) 円 ② 実習等に伴う交通費・宿泊費(税込額) 円 ③ 施設維持費(税込額) 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) 円 3. 総額 (1+2) (税込額) 600,000 円					
①一括払 ②分割払 ✓③両方可能						

## 教育訓練給付制度の適正な利用に必要となる事項について

教育訓練給付制度を適正に利用していただくために、以下の点について十分にご理解いただくようお願いいたします。

（1）専門実践教育訓練給付金の支給対象となる教育訓練経費とは、受講者が自らの名において直接専門実践教育訓練実施者に対して支払った教育訓練の受講に必要な入学期料及び受講料に限られます。

（2）受講料には、受講費のほか、受講に伴い必須となる教材費用等も含まれますが、検定試験受験料、補助教材費、補講費、交通費、パソコン等の器材費等は含まれません。また、クレジット会社に対する手数料、支給申請時点での未納の額（クレジット会社を介してクレジット契約が成立している場合を除きます。）も教育訓練経費に含まれるものではありません。

（3）現金等（有価証券等を含みます。）や物品の還元的な給付（一つの講座について、クリアファイル等の総額千円未満の安価な物品等を付与する場合は除く。）その他の利益を受けた場合や、各種割引の適用

を受けた場合には、その還元的な給付額や割引額等を差し引いた額が  
教育訓練給付金の対象となる教育訓練経費となります。

このため、このような還元的な給付等を受けた場合には、入学料及び受講料の額から当該還元額を控除した額で教育訓練給付金の支給を申請することが必要になります。

なお、当該教育訓練経費に係る領収書又はクレジット契約証明書の発行後、受講料の値引き等により教育訓練経費の一部の還付が行われた場合には、教育訓練給付金の支給申請に際しては、教育訓練実施者が受講者に発行する、還元額等が記載された「返還金明細書」の提出が必要となります。

(4) 専門実践教育訓練給付金は、当該教育訓練を実際に本人が受講し、修了した場合支給されるものです。このため本人以外の者が受講し、修了等した場合には、専門実践教育訓練給付金は支給されません。

また、当該教育訓練の定期的な試験又は修了試験に際して、あらかじめ解答が添付されている場合等にあっては、当該教育訓練を修了する見込みがあるもの又は修了したものとは認められていませんので、専門実践教育訓練給付金の支給を受けることはできません。

## MEキャンパス 受講者アンケート

Unity総合学科 MCPG03040001

入学のきっかけ	いわゆるオンライン教育でなく、空間がありスクール型でコーチ、CMがサポートしてくれるMEキャンパスを選んだ。MEキャンパスの形式や理念にも興味を持っていただいた。自分の年齢でもかじれる一年コースがあった。
学んだこと	Unityでのバーチャル空間構築やゲーム開発
一年やってみた感想	魔法学校(=想像がつかない世界)の一年が終わった感じ。スタートに立てた気分。
MEキャンパスについて感じたこと	忙しい人でも自分のペースで勉強できた。コーチやコミュニティーマネージャーは一方的ではないコミュニケーションで会話しやすかった。 もっと他の学生と交流したかった。
入学のきっかけ今後について	音楽作家関連で知識・スキルを活用していきたいし、複業としてクリエイター業をやっていきたい。

3DCG総合学科 MCCG24100001

入学のきっかけ	Goole検索してHow to記事や有志のブログを参考にしBlenderを操作したことがあった。広告で3Dモデルを学ぶスクールがあることを知って、特技にしたいと考えるようになった。
学んだこと	Blenderでの3DCGオブジェクト制作 機能、仕組みの理解、ウェイトペイントの理解、Blenderに限らず3Dモデル制作の基礎的な認識ができるようになった 胴体、足、頭、顎、歯、ディテールなど順序立てて計画性を持って制作するようになった
一年やってみた感想	・新しい、追加要素にチャレンジできるようになった。骨入れ、背景、テクスチャーへの挑戦ができた。 ・課題進捗報告会で、他の学生の作品を共有しあう機会もあり、総合的にみていい刺激になった。 ・卒業時目標への達成度合いとしては、達成できたと思う
MEキャンパスについて感じたこと	・Discordでいつでも質問できる ・小さな壁にぶち当たる時にすぐに解消できる ・心理的にも良かった、独学時代は自分で調べないといけない、ブログ記事がたくさんある中で必要な情報を選ぶことが素人目線では厳しかった。それをプロに相談できることでそれが楽になった。壁に当たることが億劫でなくなる。
入学のきっかけ今後について	業界への就職を最終目標に、依頼ベースでスキルを磨く 就職までのプロセスイメージを持っている

3DCG総合学科 MCCG24100002

入学のきっかけ	公式サイトの説明会ページ、LINEを見て。 仕事にすぐする、というより長期的に在宅できる仕事をやりたい、かつ自分がやっていて楽しいものをやりたい。新規事業を考える中でメタバースの可能性を感じ、作り手側になりたいと思った。 このタイミングでやらないと一生やらないと思った。自分の人生の下準備の覚悟はあった。1年くらいかけて学ばないとと思った。 自分がどうなりたいか、に合わせて学べることに魅力を感じた。
---------	---

学んだこと	Blenderでの3DCGオブジェクト制作および背景制作 教会や車、Nightプールなどの制作を通じて、3DCG制作の総合的なスキルを身に着けた
一年やってみた感想	<ul style="list-style-type: none"> <li>Blenderの操作方法、もののつくり方はやろうと思えば独学でできるが、どうすると本物っぽく仕上がるか、みた人の印象をよくできるか、効率的な作り方、プロのクリエイターはどのように作っているのか、空間を作るときと物体を作る時の作り方の違い、など行間を吸収できた</li> <li>副業的な仕事に対して現実的に考えられる状態になった。それに対して大丈夫だよ、というメンターからの言葉が自信になった</li> </ul>
MEキャンパスについて感じたこと	<ul style="list-style-type: none"> <li>進捗報告会で他の人が同じblenderを使っても違うものを作っていると刺激になった、この細かい表現はどうやるんだろう、のような</li> <li>オンライン面談でのコミュニティマネージャーからの反応など人の印象に残ったという見る人の目線がある環境、独学では反応をもらうところまでは機会が得られない</li> <li>週に一回の出席マストの面談、何かをつくるないといけないというモチベーションとペースを保つことができた</li> <li>やればやるほどスキルを磨くこともできた</li> </ul>
入学のきっかけ今後について	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品販売、つくりたいものを作って売る。</li> <li>半年くらいはもう少し技術を磨きたい</li> <li>2ヶ月1回のペースで作品をつくりて発信していきたい</li> <li>半年後に無料配布のモデルをつくり反応をもらえる状態にしたい</li> <li>1年半後くらいに実際に販売できるようにしたい</li> </ul>
VTuberモデリング専攻 VT24110001	
入学のきっかけ	Blenderでキャラクターを作ろうとしていたが独学では作れなかった。本やYoutubeで学習をしていたが挫折。何か学習するサービスを探しておりMEキャンパスを見つけた。作品の販売を目指して学習したかった。
学んだこと	VTuberのキャラクターを1-10までつくることを目標にしていて達成できた。揺れや色、テクスチャーなどは引き続き腕を磨いていきたい。サブスタンスペインターとクリスタでデザインをつくっている。
一年やってみた感想	<p>動画教材の中の端折らないといけない部分、たとえば素体はサンプルをもとにするので1からつくる部分がない、Unityの導入まで終わっている点、VTuberとして使用するところまでカバーしていないと感じた。</p> <p>入学当初は動画目的で入ったが、思った以上にモチベーションが上がった点。独学時代の4ヶ月はできたらやろうくらいだったが、ずっと継続して学習に取り組むことができた。</p> <p>動画で基礎的な流れを知ることができたのは良かった。</p>
MEキャンパスについて感じたこと	いつでも疑問点を投げられるサービス。他のものだと質問ができるサービスがそもそも少ないし、回数制限が決まっているから、MEキャンパスならではの良さを感じた。 また、動画で制作過程のペースを学べるところが良かった。
入学のきっかけ今後について	Youtubeで作業配信、BOOTHでモデル販売をしながらスキルを磨いていきたい。ココナラデビューを目指したい。モデル販売まではキャラクターを数体つくりキャラのバリエーションを増やして販売活動を開始予定。
VRChat活用！CGモデリング入門専攻 CB25040001	
入学のきっかけ	<ul style="list-style-type: none"> <li>VRChatを趣味として利用している、自身でもアイテムを制作・将来的には販売したいという思いから入学した。</li> <li>Blenderは今年から独学で触れていたものの、体系的な学習環境が必要と感じたので</li> </ul>
学んだこと	<ul style="list-style-type: none"> <li>制作したモデルはすべてVRChatへ持ち込み、表示・使用感を確認することができた</li> <li>特にUV展開に苦戦したが、なぜこの工程が必要なのかを理解できた。独学では難しい工程もかった内容が、乗り越えられスキル修得できた</li> </ul>
一年やってみた感想	<ul style="list-style-type: none"> <li>「なぜその機能を使うのか」「なぜその工程が必要なのか」という疑問も、専門コーチのアドバイスや教材で理解が進むと感じた</li> <li>制作物をVRChatに持ち込み、実際の見え方を確認しながら改善できるようになったことが成果として感じられる</li> </ul>

MEキャンパスについて感じたこと	<ul style="list-style-type: none"><li>操作を見ながら進めることで、自力で問題解決できる点が良い</li><li>分からない箇所も専門コーチに質問しながら段階的に前進できる</li><li>面談や交流会での学習の進め方なども相談できた。例えばToDoリストの活用のアドバイスが特に効果的で、「タスクを消していくのがモチベーションになる」「やる気が低いときでも5分だけ手を動かすと進められる」と実感しており、習慣化にも繋がっているとのこと。</li></ul>
入学のきっかけ今後について	<ul style="list-style-type: none"><li>引き続きアウトプットをしていく</li><li>VRChatで使用できる制作アイテムの販売を進める</li></ul>