

専門実践教育訓練明示書

講座の名称	AR/VR専門家育成プログラム		
実施方法	① 通学（昼間）※リモート受講も可		
指定講座番号(15桁)	2612004	—	2310011
講座の創設年月日	令和4年4月18日	過去一年の講座実績	入講者数(83人) ※令和5年度実績
講座の創設年月日	令和8年3月31日まで		修了者数 (83人)
訓練期間	4ヶ月	総訓練時間	295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 (クラウド、IoT、デジタルビジネス創出手法(アジャイル)) <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	VRイノベーションアカデミー京都		
③当該資格等を取得するための要件または受験資格等	必須出席率は全体で原則80%以上(指定感染症等やむを得ない場合を除く)必要な課題を提出すると、各モジュール毎に単位を付与。全モジュール評定点合計26点を取得し、出席率80%以上と認められた者に、修了を認定。		
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	職種・職務:XR(AR/VR等)開発者、ITエンジニア、プログラマ、起業家、事業開発、DX推進、IT分野セールス担当等 業界:全産業分野(製造業、物流、医療、通信、IT、教育、エンターテインメント等)		
2. 教育訓練の内容			
教科 (カリキュラム)	時間	使用教材名	
XRのイントロダクション	5	オリジナル教材	
Blender モデリング	20	オリジナル教材	
Blender リギング&アニメーション	20	オリジナル教材	
Unity インタラクティブコンテンツ開発 基礎	20	オリジナル教材	
Unity インタラクティブコンテンツ開発 応用	25	オリジナル教材	
Unity プログラミング 基礎	55	オリジナル教材	
Unity モバイルアプリケーション開発	25	オリジナル教材	
ビジネス戦略、企画、運用・保守、安全・セキュリティ	10	オリジナル教材	
VRアプリケーション開発	115	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	基本要件 PC操作の経験(特にWindows)、ITサービスの使用経験 推奨要件 2D / 3Dグラフィックシステム(DCCまたはCAD)の経験、プログラミングの経験、DTPの経験、デザイン/設計の経験、プロジェクト組織での経験、ITインフラストラクチャの日常業務経験		
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	<ul style="list-style-type: none"> ・高等学校卒業以上の方 ・高等学校卒業程度認定試験(旧大検)に合格した方 ・高等学校と同等と認定された教育施設の課程を修了した方 ・入学において個別の入学資格審査により認められた18歳以上の方 		
③その他			
[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	83	人			
② ①に係る教育訓練の入講者数	3	人			
③ ②のうち目標資格の受験者数	0	人	受験率(③/②)		%
④ ③のうち合格者数	0	人	合格率(④/③)		%
⑤ ①(修了者数)のうち就職者数 ※1	2	人			
⑥ ①(修了者数)のうち在職者数 ※2	56	人	就職・在職率(⑤+⑥/②)		%

※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		59	人		
② 受講開始時の就業状況等	1 正社員	57	人	②A: 就業者計	57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	2	人	②B: 非就業者計	
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	55	人	③の回答数合計 ※②Aと同数(又はそれ以下)	57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	2	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	56	人	④A: 就業者計	58人
	2 非正社員、派遣社員	0	人		
	3 その他の就業(自営業等)	2	人		
	4 非就業者	1	人	④B: 非就業者計	
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)	52人
	2 1割以上3割未満増加した	5	人		
	3 1割未満増加した	20	人		
	4 変わらない	26	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	1	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	14	人	⑥の回答数合計	101人
	2 配置転換等により希望の業務に従事できる	14	人		
	3 社内外の評価が高まる	11	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	4	人		
	6 より良い条件(賃金等)で転職・再就職できる	2	人		
	7 趣味・教養に役立つ	44	人		
	8 その他の効果	6	人		
	9 特に効果はない	6	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)	2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	2	人		
⑧ 講座の全体評価	1 大変満足	17	人	⑧の回答数合計 ※①と同数(又はそれ以下)	59人
	2 おおむね満足	36	人		
	3 どちらとも言えない	5	人		
	4 やや不満	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)

修了後の状況では、エンジニア未経験だったがVR開発に携わるエンジニアとして再就職できた、就業先においてVR関連の業務を新しく生み出すきっかけになった、メタバース出版を視野に入れた美術史研究所を立ち上げた、といったエピソードをいただいています。

5. 教育訓練の受講による効果の把握及び測定の方法及び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)	演習及び課題提出
スクーリングの実施場所、時期、期間・回数	-

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)	必須出席率は全体で原則80%以上(指定感染症等やむを得ない場合を除く) 必要な課題を提出すると、各モジュール毎に単位を付与。		
(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	演習及び課題提出		
(3) 修了認定基準 (出席率・修了認定試験等の具体的な基準)	全モジュール評定点合計26点を取得し、出席率80%以上と認められた者に、修了を認定します。		
(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	卒業単位を満たすこと		
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	座学時は受講生全員のデスクトップをライブ配信し、各自の進捗を講師がモニターしながら講義を実施している。また受講生は講義内容の動画を後から確認することができ、復習可能。チャット質問対応も営業時間中(10~18時。土日祝除く)は随時対応している。		
(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人事情報の提供方法、早期就職に向けた具体的な相談体制の整備状況)	希望のある場合、就業先支援や、技術者派遣業を主事業とする親会社、株式会社エスユーエスの就職支援も可能。		
8. その他の事項			
指定教育訓練実施者名及び代表者名	株式会社クロスリアリティ (代表者名: 齋藤公男)		
住所及び連絡先	京都市右京区太秦西蜂岡町9 東映京都撮影所内 VRIA京都 TEL 075-862-1806		
施設名称及び施設長名	VRイノベーションアカデミー京都 (施設長: 田中裕実子)		
住所及び連絡先	京都市右京区太秦西蜂岡町9 東映京都撮影所内 VRIA京都 TEL 075-862-1806		
苦情受付者	氏名 繁本史夏 所属 総務経理	事務担当者	氏名 繁本史夏 所属 総務経理
連絡先	TEL 075-862-1806	連絡先	TEL 075-862-1806
専門実践教育訓練経費	1. 専門実践教育訓練給付金の対象となる経費 (① + ②)		880,000 円
支払い方法	① 一括払		0 円
① 一括払	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。)		880,000 円
② 分割払			(第1期 円)
③ 両方可能			(第2期 円)
			(第3期 円)
			(第4期 円)
			(第5期 円)
			(第6期 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)		3,630円
	① 任意の教材費(税込額)		3,630 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)		883,630 円

教育訓練給付制度の適正な利用に必要な事項について

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つては、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。