

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。

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学科			
実施方法	① 通学 (<u>昼間</u> ・ 夜間 ・ 土日) ② 通信 スクーリング(回数 回)			
指定講座番号(15桁)	2712019	—	2610021	— 0
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	過去一 年の講 座実績	入講者数(-人) ※令和8年度指定のため実績なし	修了者数 (-人)
平成28年4月1日	令和11年 3月 31日まで			
訓練期間	24ヶ月		総訓練時間	1815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 checked="" type="checkbox"/> 職業実践専門課程 (工業関係その他) <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 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	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
③当該資格等を取得するための要件または受験資格等	本校に2年以上在籍し、卒業単位を満たした上で卒業を認定されること。
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:ゲームプログラマー、SE 業界:ゲーム業界、IT業界

2. 教育訓練の内容

教科 (カリキュラム)	時間	使用教材名
別紙参照	1815	

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	1. 高等学校卒業もしくは中等教育学校(後期課程)卒業生 2. 修学校高等課程(3年課程)卒業生 3. 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) 4. 外国において高等学校もしくは中等教育学校にあたる学校教育を修了した者
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	42	人			
② ①に係る教育訓練の入講者数	47	人			
③ ②のうち目標資格の受験者数		人	受験率(③/②)		%
④ ③のうち合格者数		人	合格率(④/③)		%
⑤ ①(修了者数)のうち就職者数 ※1	39	人			
⑥ ①(修了者数)のうち在職者数 ※2	0	人			

※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		人			
1 正社員		人			
令和8年度より講座指定のため評価無し					
② 受講開 業状況等	4 非就業		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		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		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		人		
④ 受講後の就業形態	1 正社員		人	④A: 就業者計	
	2 非正社員、派遣社員		人		
	3 その他の就業(自営業等)		人		
	4 非就業者		人		
⑤ 受講後の賃金変化	1 3割以上増加した		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		人		
	3 1割未満増加した		人		
	4 変わらない		人		
	5 1割未満減少した		人		
	6 1割以上3割未満減少した		人		
	7 3割以上減少した		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		人	⑥の回答数合計	
	2 配置転換等により希望の業務に従事できる		人		
	3 社内外の評価が高まる		人		
	4 早期に転職・再就職できる		人		
	5 希望の職種・業界に転職・再就職できる		人		
	6 より良い条件(賃金等)で転職・再就職できる		人		
	7 趣味・教養に役立つ		人		
	8 その他の効果		人		
	9 特に効果はない		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		人	⑦の回答数合計 ※②Bと同数(又はそれ以下)	
	2 受講修了後3～6か月以内に就職した		人		
	3 受講修了後6～12か月以内に就職した		人		
	4 就職していない		人		
⑧ 講座の全体評価	1 大変満足		人	⑧の回答数合計 ※①と同数(又はそれ以下)	
	2 おおむね満足		人		
	3 どちらとも言えない		人		
	4 やや不満		人		
	5 大いに不満		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	卒業単位を満たすこと
---	------------

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基準)	出席率66%(2/3)以上、試験合格率得点率66%(2/3)以上で合格、補講・追試は認める。																		
(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	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)	出席率66%(2/3)以上、試験合格率得点率66%(2/3)以上で合格、補講・追試は認める。																		
(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	主任指導者が常勤講師として学校に常駐し、講義時間外にも指導を受けられるほか、Google Classroomを使用したオンラインでの質問受付も行っている。																		
(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 <small>(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)</small>	資格取得を目的としていない。就職指導専門の部署であるキャリアセンターを配置し、1年次から就職ガイダンスを行うほか、就職相談、求人の紹介、応募書類の添削、面接指導を随時実施している。また実際のゲーム関連企業を学内に招聘し行われる「クリエイター面接」では、企業と学生のマッチングを図り、就職の斡旋を行っている。																		
8. その他の事項																			
指定教育訓練実施者名 及び代表者名	学校法人吉田学園 (代表者名: 吉田東吾)																		
住所及び連絡先	大阪府大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL 06-6885-6010																		
施設名称及び施設長名	大阪アミューズメントメディア専門学校 (施設長: 森憲司)																		
住所及び連絡先	大阪府大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL 06-6885-6010																		
苦情受付者	氏名 朝日庸平 所属 事務局	事務担当者	氏名 中島正貴 所属 事務局																
連絡先	TEL 06-6885-6010	連絡先	TEL 06-6885-6010																
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) 2,321,812 円																		
支払い方法	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。) 200,000 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。)																		
② 分割払	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;"></td> <td style="text-align: right;">2,121,812 円</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;">第1期</td> <td style="text-align: right;">549,440 円</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;">第2期</td> <td style="text-align: right;">515,000 円</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;">第3期</td> <td style="text-align: right;">542,372 円</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;">第4期</td> <td style="text-align: right;">515,000 円</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;">第5期</td> <td style="text-align: right;">円</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;">第6期</td> <td style="text-align: right;">円</td> </tr> <tr> <td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black;">(うち、必須教材費</td> <td style="text-align: right;">61,812 円)</td> </tr> </table>				2,121,812 円	第1期	549,440 円	第2期	515,000 円	第3期	542,372 円	第4期	515,000 円	第5期	円	第6期	円	(うち、必須教材費	61,812 円)
	2,121,812 円																		
第1期	549,440 円																		
第2期	515,000 円																		
第3期	542,372 円																		
第4期	515,000 円																		
第5期	円																		
第6期	円																		
(うち、必須教材費	61,812 円)																		
③ 両方可	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) 873,188 円																		
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">① 任意の教材費 (税込額)</td> <td style="text-align: right;">0 円</td> </tr> <tr> <td>② 実習等に伴う交通費・宿泊費 (税込額)</td> <td style="text-align: right;">0 円</td> </tr> <tr> <td>③ 施設維持費 (税込額)</td> <td style="text-align: right;">500,000 円</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td style="text-align: right;">373,188 円</td> </tr> </table>				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)	500,000 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)	373,188 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)	500,000 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)	373,188 円																		
3. 総額 (1+2) (税込額) 3,195,000 円																			

ゲームプログラマー学科 カリキュラム（令和8年4月）

科目区分	必修・選択	授業科目	前期	後期	通年	授業方法	1年時間	2年時間	授業時間合計	単位	
専門科目	必修	C言語基礎			●	講義	30	0	30	2	
	必修	C言語プログラミング			●	演習	60	0	60	2	
	必修	ゲーム数学基礎			●	演習	60	0	60	2	
	必修	ゲーム制作基礎			●	演習	60	0	60	2	
	必修	ゲーム企画基礎			●	講義	15	0	15	1	
	必修	ゲームプログラミング基礎			●	演習	60	0	60	2	
	必修	プログラミング技術基礎			●	演習	60	0	60	2	
	必修	共同制作			●	実習	180	0	180	4	
	必修	C言語応用			●	演習	90	0	90	3	
	必修	3Dプログラミング			●	演習	90	0	90	3	
	必修	ゲーム数学応用			●	演習	120	0	120	4	
	必修	個人制作			●	演習	60	0	60	2	
	必修	C++言語基礎			●	演習	60	0	60	2	
	必修	卒業制作			●	演習	0	120	120	4	
	必修	アルゴリズム			●	演習	0	60	60	2	
	必修	ゲーム数学応用			●	演習	0	90	90	3	
	必修	ゲームエンジン基礎			●	演習	0	60	60	2	
	必修	ゲームエンジン応用			●	演習	0	60	60	2	
	必修	ネットワーク技術			●	講義	0	90	90	6	
	必修	アセンブリ			●	演習	0	60	60	2	
	必修	C++言語応用			●	演習	0	60	60	2	
	必修	C++プログラミング			●	演習	0	90	90	3	
	必修	作品制作実習			●	実習	0	90	90	2	
	必修	ゲーム制作応用			●	演習	0	90	90	3	
	必修科目時間数、単位数							945	870	1815	62
	選択科目時間数、単位数							0	0	0	0
卒業に必要な総授業時間数、単位数							945	870	1815	62	