

**スタジオブロス、Epic Games の Unreal Engine サービスパートナー、
Unreal 認定トレーニングセンター、Unreal 認定インストラクターで
昨年引き続き Gold バッジをトリプル取得**



Service Partner
2026



Unreal Authorized Training Center
2026



Unreal Authorized Instructor
2026

株式会社スタジオブロス（本社：東京都港区、代表取締役社長 金子元隆、以下、スタジオブロス）は、このたび米国 Epic Games 社より Unreal Engine サービスパートナー※¹、Unreal 認定トレーニングセンター※²、および Unreal 認定インストラクター※³において〈Gold（2026）〉の認定を受けました。

スタジオブロスの Unreal Engine サービスパートナーおよび Unreal 認定トレーニングセンターの〈Gold〉認定は昨年引き続き 2 年連続、Unreal 認定インストラクターの〈Gold〉認定は 2024 年以來 3 年連続となります。これらの認定は Unreal Engine の教育・技術支援への継続的な貢献と、高度な専門性を有する企業としての活動が高く評価された結果によるものです。

- （※1） Unreal Engine に関するスキル評価やテクニカルチームとの面接など、Epic Games 社が実施する審査プロセスを経て、知識とプロフェッショナリズムが認められ、信頼できると判断された企業をパートナーとして認定する制度。開発・共同開発サービス、カスタムプロジェクト、API サービス、コンサルティングなど、幅広い専門的支援を提供することが可能。
- （※2） Unreal Engine のトレーニングを提供する認定機関で、ライブによるオンライン授業、もしくは対面式の授業を提供することができる。
- （※3） Unreal Engine を活用して知識やスキルを教えることができる認定を受けたエキスパート。

スタジオブロスは、2022 年 2 月に Epic Games 社よりノンゲーム分野※⁴で日本初の Unreal 認定インストラクター認定を受けて以来、国内における Unreal Engine を活用した広範なゲームエンジンスキルのトレーニングを実施するトレーニングセンターとして人材の育成を推進してきました。

- （※4） ゲーム開発以外の分野を指しており、建築ビジュアライゼーション、プロダクトデザイン、映像制作等が含まれる。

今後もリアルタイム CG 技術を活用したビジュアライゼーションにおいて、教育、建築、メディア、エンタテインメント、自動車、医学研究など、ノンゲーム分野の様々な領域で最先端の技術サポートと各種トレーニングを提供し、リアルタイム CG 技術の活用と発展に引き続き貢献していきます。

なお、スタジオブロスでは2026年3月23日より「Twinmotion 建築パースセミナー」を開講いたします。これに先立ち、オンライン体験入学（受講料無料）も実施しております。詳細は以下のリンクよりご確認ください。

<https://bros.studio/training/twinmotion/>

スタジオブロスについて

スタジオブロスは、Unreal Engine (UE5) をはじめとするリアルタイムレンダラーをベースとしたプロダクトビジュアライゼーションからエンタテインメント映像の制作、リアルタイム CG 制作フローの構築・導入サポートを B2B 向けに提供しています。

また、Unreal Engine を活用した広範なゲームエンジンスキルを提供するために Unreal Engine サービスパートナーと Unreal 認定トレーニングセンター、バーチャルプロダクションパートナーの認定を受けています。

2022年4月には、B2B 市場におけるリアルタイム CG 制作技術を用いたコンテンツ制作ビジネスのさらなる拡大を目的とし、ソニーPCLグループの一員となりました。

【設立】 2019年2月27日

【所在地】 東京都港区港南1丁目7-18 A-PLACE 品川東 別館 2F

【代表者】 代表取締役社長 金子元隆

【URL】 <https://bros.studio/>

※記載している商品名、サービス名、会社名またはロゴマークは、各社の商標、登録商標もしくは商号です。

【本件に関する報道関係からのお問い合わせ先】

株式会社スタジオブロス 広報担当

Email: press@bros.studio