

企画番号2024-14

大学生が作る体験型VR・ARオープンキャンパス

メンバー：森本優斗、原田日生、北川幸愛、藤原良、連和輝
藤井理史、新木大和、疋田果穂、清水資之

企画概要

8月に行われたオープンキャンパスを通して、VR・AR作品を展示、体験してもらいその魅力を調査するとともに、知能情報メディア課程の魅力を発信する。また、オープンキャンパスに参加する前後でのVR・ARに対する評価・印象と龍谷大学ならびに知能情報メディア課程に対する評価・印象の変化についてt検定という手法を用いて調査する。

VR

VRとは？

Virtual Realityの略称で仮想現実を意味する。360度広がるデジタル上の仮想空間に没入したような体験が可能である。
例：Beat Saber、VRChat

コンテンツ制作

東大津高校と共同制作

- ・KJ法による案出し
- ・Blenderを用いた敵キャラクターや道標の作成



ホラーシューティングゲームの作成

- ・瀬田キャンパスを舞台としたゲームの作成
- ・Unityによるグループ制作
- ・MetaQuest3を使用した体験

AR

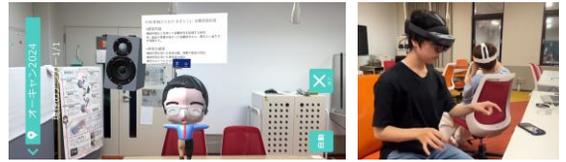
ARとは？

Augmented Realityの略称で拡張現実を意味する。目でみている光景にCG映像などが合成され、あたかも実存するように見える技術を指す。
例：ポケモンGO、Ingress

コンテンツ制作

ナレコムVRを用いた課程紹介

- ・Blenderによる教員アバターの作成
- ・関連物品の3Dモデルの設置
- ・各研究室の紹介動画の設置
- ・HoloLens2を使用した体験



当日の様子

- ・4日間でのべ200人以上を動員



参加者の声

- 初めての体験ばかりで楽しかった！
- 幅広い研究をしているんだなあ
- 私もVRゲーム作ってみたい！
- 龍谷大学で学んでみたい！
- 別のゲームもしてみたいなあ
- もう一回体験したい！

t検定

2つの母集団の平均値を検定するための方法。

それぞれの結果の平均値に差が出た場合、統計的に意味のある差なのかを知るために用いられる。

アンケート内容

- ①オープンキャンパスについて ②龍谷大学および知能情報メディア課程について ③VR・ARについて

結果

平均が上がった質問の共通点

- ・作品の分野に直接関係がある質問

平均が下がった質問の共通点

- ・進路として龍谷大学の評価を聞いている

効果がなかった質問の共通点

- ・作品との直接的関連が薄い質問

成果・反省

VR・ARともに初めて体験する人が多く、ほとんどの人に楽しんでもらえた。SNSを使った宣伝があまりできなかったことや、当日多くの人に來てもらうことを想定したデバイスの充電管理や導線の確保などをできていなかったことが反省点としてあげられる。アンケートでは「龍谷大学に入学したら、知能情報メディア課程で学びたい」という項目の評価が上がっていたため、今回のプロジェクトでの目標が達成できたとともに、動画などのコンテンツを増やすことで、龍谷大学の広告として利用できるだろう。

取り上げていただいたメディア：京都新聞、讀賣新聞、朝日新聞、ZTV