

企画番号 2024-14

企画テーマ 「大学生が作る体験型 VR・AR オープンキャンパス」

目的

8月に行われるオープンキャンパスでVR・AR作品を展示、体験してもらいその魅力を調査し、新たなサイネージとしての魅力を発掘する。VR作品は東大津高校の生徒と共同開発を行うことで、高校生の意見を取り入れ、より高校生の目線に立ったコンテンツ作りを目標とする。AR作品は知能情報メディア課程の教員紹介を行うことで、知能情報メディア課程の魅力を発信することを目標とする。

計画

VR班、AR班、アンケート班の3つにグループを分け活動を行う。VR班では、高校生との全体会議で決まったゲーム内容をUnityで実装する。2022年度のプロジェクトリサーチで作成された瀬田キャンパスの3Dモデルを拝借し、シューティングゲームを作成する。AR班では、知能情報メディア課程の教員を紹介するために、教員全員に研究内容のインタビューを行う。また課程で使われている教員アバターを、Blenderを使用して3Dモデル化する。アンケート班では、龍谷大学および知能情報メディア課程について、VR・ARについて、オープンキャンパスについて、という3つの観点における印象を調査するためのアンケートを作成する。

調査方法

VR班では、瀬田キャンパスを舞台としたシューティングゲームの作成を行う。開発はUnityで行い、MetaQuest3でプレイできるようにする。AR班では、知能情報メディア課程の教員と研究室の紹介を行う。課程で使われている教員アバターや関連する物品を、Blenderを使用して3Dモデル化し、HoloLens2とナレコムVRを用いて展示する。アンケート班では、前述の3つの観点から、5段階で評価できる質問を計10個作成する。オープンキャンパスの体験の前後で同じアンケートをとり、それぞれの質問についての印象の変化をt検定で調査、分析をする。

活動経過

3月に企画概要、役割の決定。4,5月にコンテンツ内容の決定。5,6月に研究紹介のためのインタビュー。6,7月にVR・AR作品の作成。8月3,4日に第1回オープンキャンパス8月7日に高校説明会。8月24,25日に第2回オープンキャンパス。10月にアンケート結果の分析、考察

成果・結果等

オープンキャンパスでは、4日間でのべ200人以上の方にご来場いただいた。大変好評いただき、夏のオープンキャンパスだけでなく、秋のオープンキャンパスなどでも発表の機会をいただくことができた。VR班ではホラーシューティングゲームの作成を行った。AR班では課程の12個の研究室紹介を行った。アンケート班では、アンケート調査を行い、解答の変化があったものについて効果があるかないか、効果があったものに関して、平均が上がったか下がったかという観点でその分析を行った。分析結果から、AR班で作成したコンテンツについて、課程の宣伝効果があったと考えられるため、今後は知能情報メディア課程だけでなく、他課程や他学部まで広げることで大学全体の広告として利用できるのではないかと考える。