

令和6(2024)年8月29日(木)13:30~@講習会スペース・中央図書館



メタバー스コンテンツ作成 ワークショップ

岡田 義広

次世代型オープンエデュケーション推進部門(NOE)
データ駆動イノベーション推進本部(DDI2)



九州大学
KYUSHU UNIVERSITY

内容

DDI2・NOEについて

[1] メタバースサービス

[2] NTTグループメタバース・DOOR

[3] DOOR上のコンテンツ例

[4] DOOR上のコンテンツ作成実習

データ駆動イノベーション推進本部(DDI2) 次世代型オープンエデュケーション推進部門(NOE)

九州大学
KYUSHU UNIVERSITY

DDIn² データ駆動イノベーション推進本部

HOME アクセス **日本語** English

当本部について | 構成員 | 各部門について | NEWS | 教員公募 | 教職員限定

データ駆動イノベーション推進本部の下で、本学の教育・研究・健康医療DXの司令塔としての役割を担います。

運営・企画部門

学内におけるDX実行を担う部門間、および学内各組織との調整・協調を効率的に進め、DXの展開が円滑に進むようにアレンジします。



PDF

デジタル社会創造研究部門

学内外の関連組織と連携し、未来社会でのDXのあるべき姿を研究し、社会課題解決のためのDX戦略のロードマップを提示することにより、DX研究開発に貢献します。集中的に研究するテーマについては、適宜、研究ユニットを設置します。

[研究ユニットについて >](#)



PDF

ラーニングアナリティクス部門

学習者の学習行動ログの解析をベースに、学生の理解度の把握や教授法の改善に資する情報の抽出・可視化に関する研究を進め、本学の教育水準の更なる向上に貢献します。



PDF

次世代型オープンエデュケーション推進部門

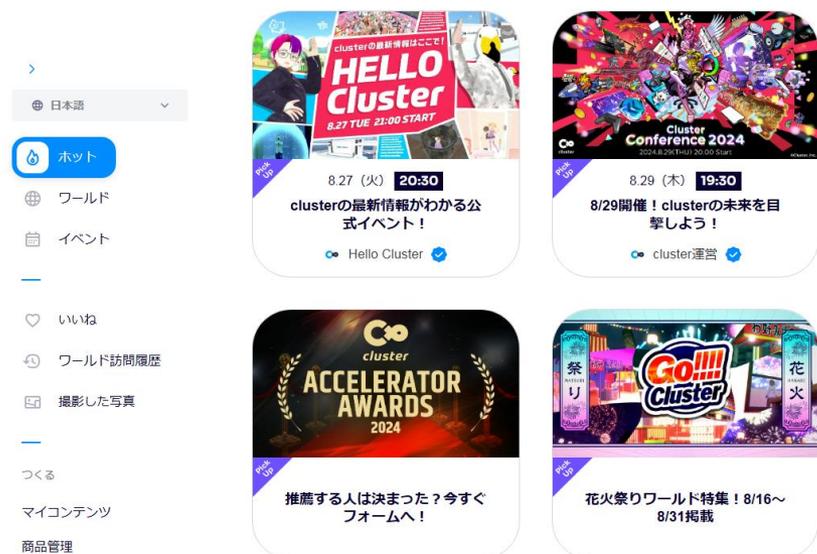
最新ICT（特に Virtual Reality や Human Computer Interaction、5G 等通信技術）を活用して、分野の特性に応じた臨場感の高い次世代型デジタル教材と、それに適する教育手法（オンライン授業や遠隔学習を含む）の開発を進め、学生の主体的な学びを支援します。また、これらの優れた教材や教育手法の共有・公開を進め、社会の知の拡大に貢献します。



PDF

[詳しく見る](#)

[1] メタバースサービス



メタバースプラットフォームcluster



ソーシャルVRアプリ「VRChat」基本的な始め方や必要な機器、おすすめワールドを紹介!

[1] メタバースサービス



WebVRでよく使われるサービス「Mozilla Hubs」とは？ => **サービス中止**



NTTグループメタバース・DOOR

[2] NTTグループメタバース・DOOR



1. NTTドコモと組織対応型連携

九州大学
KYUSHU UNIVERSITY

NTT
docomo

2022年4月27日
国立大学法人九州大学
株式会社NTTドコモ

国立大学法人九州大学と株式会社NTTドコモの「組織対応型連携」の締結について

国立大学法人九州大学(総長・石橋 達朗 以下、九州大学)と株式会社NTTドコモ(代表取締役社長・井伊 基之 以下、ドコモ)は、デジタルの活用により社会課題の解決や地域の活性化を推進することを目的として、知見やノウハウを共有し、魅力ある街づくりをめざした研究や実践を共同で行う「組織対応型連携」(以下、本連携)を2022年4月27日に締結いたしました。

1. 実施目的

九州大学は、1911年の創立以来、基幹総合大学としてその歴史と伝統に培われた教育と研究を行い、最先端の研究や専門性の高い研究成果によって広く社会に貢献しています。また、ドコモは、最先端ICTサービス、AI技術、5Gなどの活用による社会課題の解決および地域の活性化を重要な経営課題と位置付け、さまざまな企業活動を推進しています。

本連携により、九州大学がこれまでに取り組んできた高い研究成果と、ドコモのDXによる社会課題の解決への取り組みなどを共有し、デジタルの活用による活気と魅力ある街づくりの実現に向けて共働することにより、両者のノウハウや知見の高度化を図ります。

九州大学とドコモは、過去にも共同してオンデマンドバスやフレイル予防サービスに関する実証実験、伊都キャンパスの5Gエリア化に取り組んでおり、学内のオンデマンドバス「aimo」の商用化や5Gによる教育・研究インフラの改善を行っております。本契約の締結により、九州大学とドコモは今まで以上に連携を強め、デジタルの活用による社会課題の解決や地域の活性化への貢献に向けて取り組んでまいります。

[3] DOOR上のコンテンツツ例

2. DOOR Academia EXPO



The screenshot shows a web browser displaying the DOOR Academia EXPO website. The browser's address bar shows the URL icer.kyushu-u.ac.jp/topics_20230320. The page features a sidebar with navigation options and a main content area with a large banner and descriptive text.

DOOR Academia EXPOのご案内

DOOR Academia EXPO

DOOR Academia EXPO
2023.3.20 - 3.26

各ルーム（3D空間）は、3月20日10時に公開いたします。

DOOR Academia EXPOとは

学生が将来に向けて次の一歩を踏み出す時に
必要な情報が知れるイベントです。
大学説明会や学習相談会、気になる将来の職業のこと・・・
次のステップへ進むための不安を解消します！

DOOR Academia EXPOのご案内

株式会社NTT QONOQが提供する仮想空間プラットフォーム「DOOR」を利用した教育特化型のメタバースイベント「DOOR Academia EXPO」 (https://door.ntt/web/academiaexpo2023_spr/index.html) が3月20日から3月26日まで開催されています。文部科学省公募事業「デジタルを活用した大学・高専教育高度化プラン取組②」に採択されました九州大学の取組「九州大学「教育DX」推進事業 先端ICT活用による学びの質の向上」をご紹介します。VRルームもございます。お時間のある時に是非ご覧ください。

tags: topics 講習会・講演会のご案内

コンテンツを探す

キーワードから探す

カテゴリから探す

- 学部・講演会・イベント他
- 開講・開催時期
- 教員・講演者名

ICERの取り組み

教材開発

- インタラクティブな電子教材の開発
- 2D/3D教材開発システム
- MOOC
- Apple Dev. Ent. Program

教材作成支援

- 撮影・公開
- 講義収録配信システム
- 著作権
- FD講習会

学生との協働による教材開発

- 医学部病理学を対象
- 文学部日本史学を対象
- 文学部中国文学を対象
- 演習館

過去の取り組み

P&P

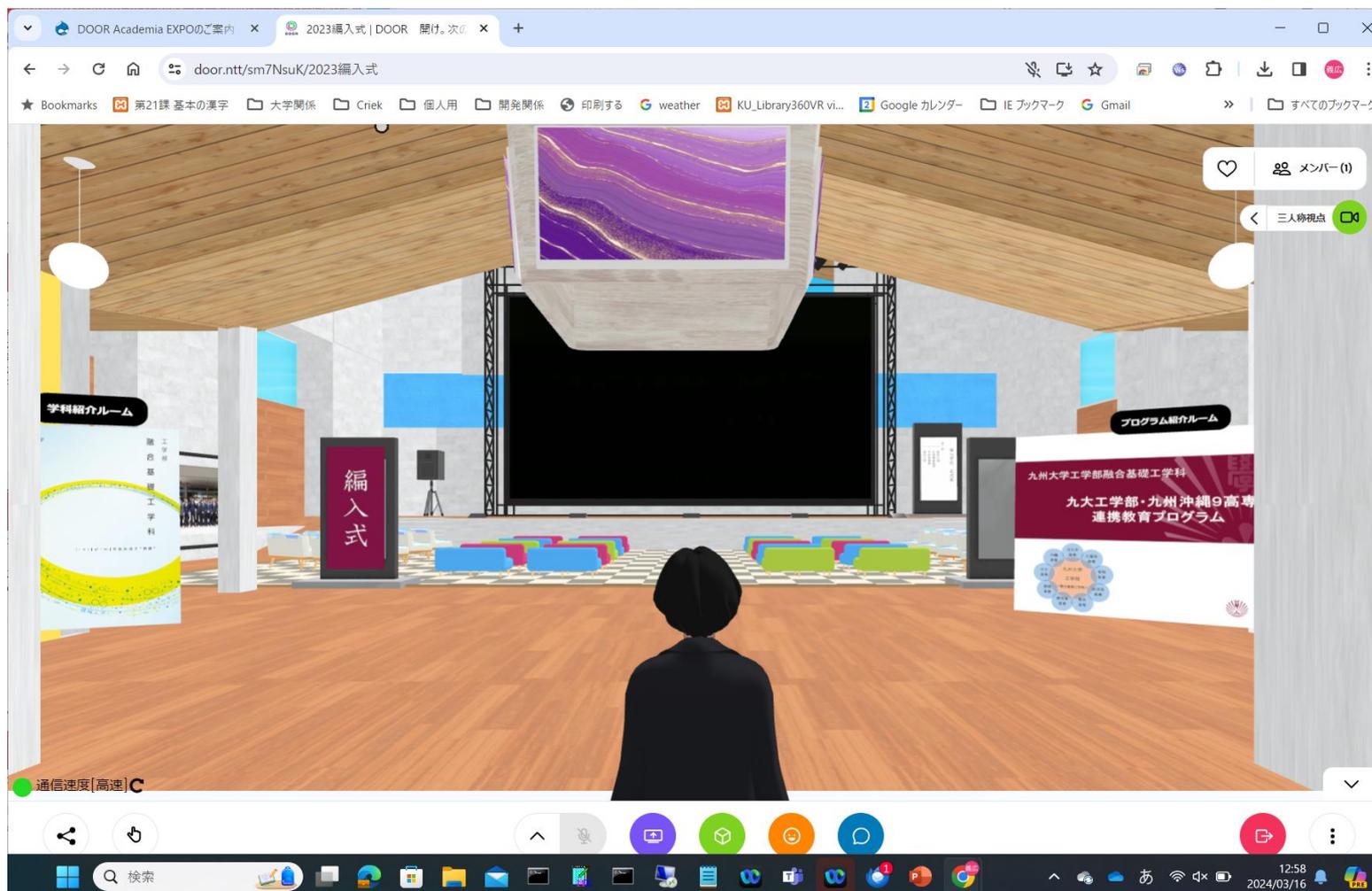
[3] DOOR上のコンテンツ例

2. DOOR Academia EXPO

- | エントランス <https://door.ntt/6jqqXy6/九州大学-エントランス> ※360度動画設置可能
- | 学生作品展示室 <https://door.ntt/jf9vyca/九州大学-作品展示室> ※360度動画設置可能
- | 発表会・入学式 <https://door.ntt/fV9bvfb/九州大学-発表会>

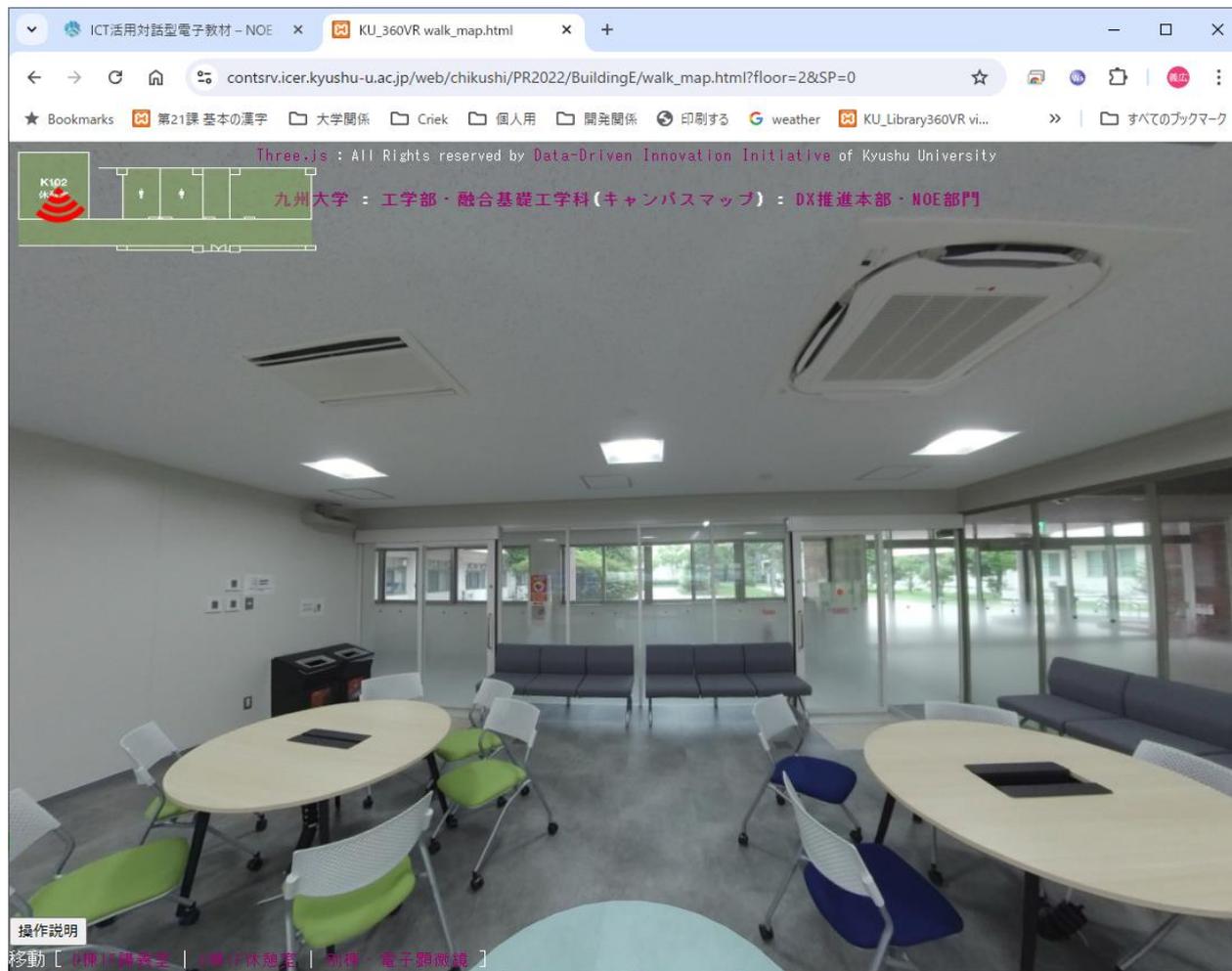
[3] DOOR上のコンテンツツ例

3. 九大工学部・九州沖縄9高専教育プログラム



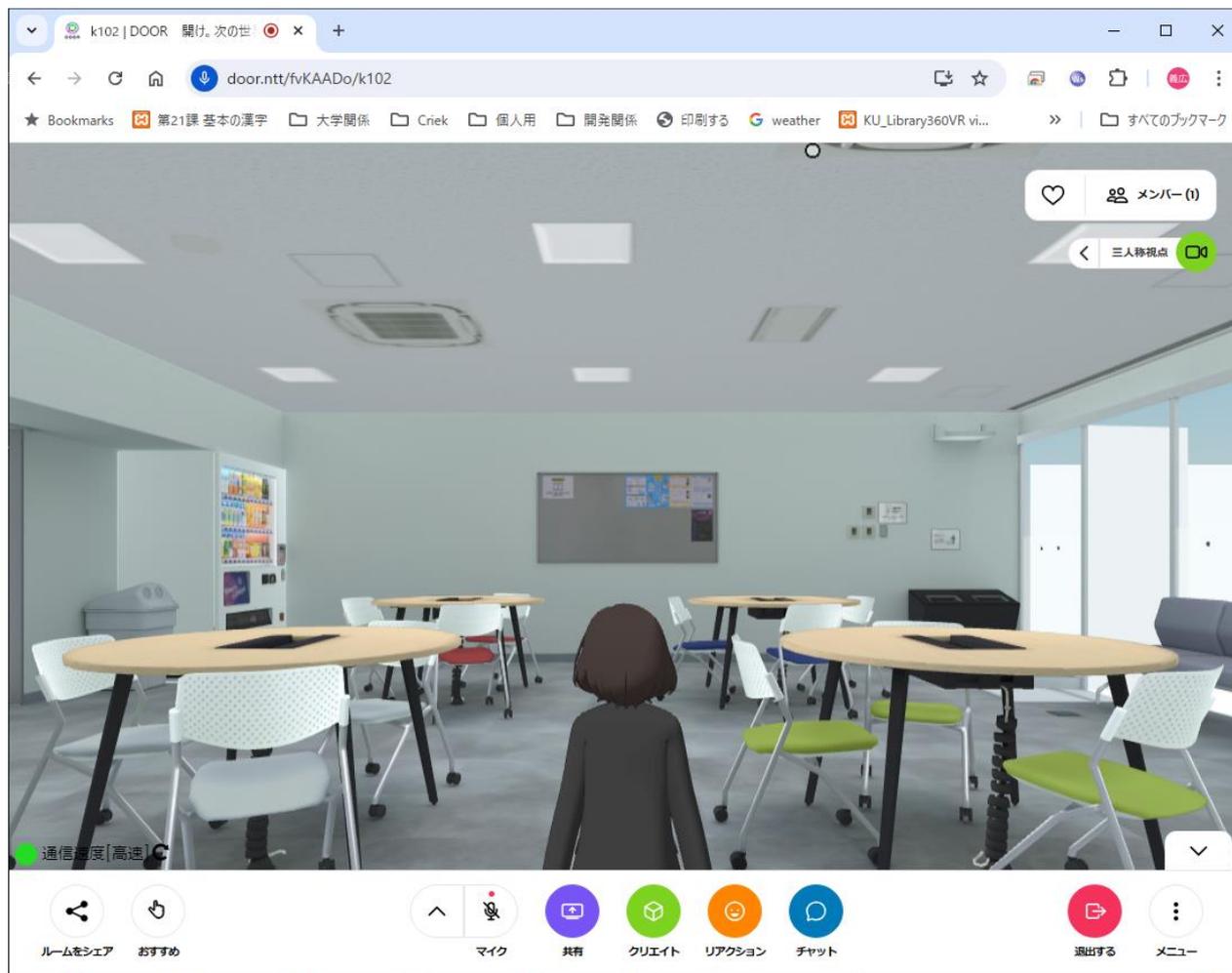
[3] DOOR上のコンテンツツ例

3. 九大工学部・九州沖縄9高専教育プログラム



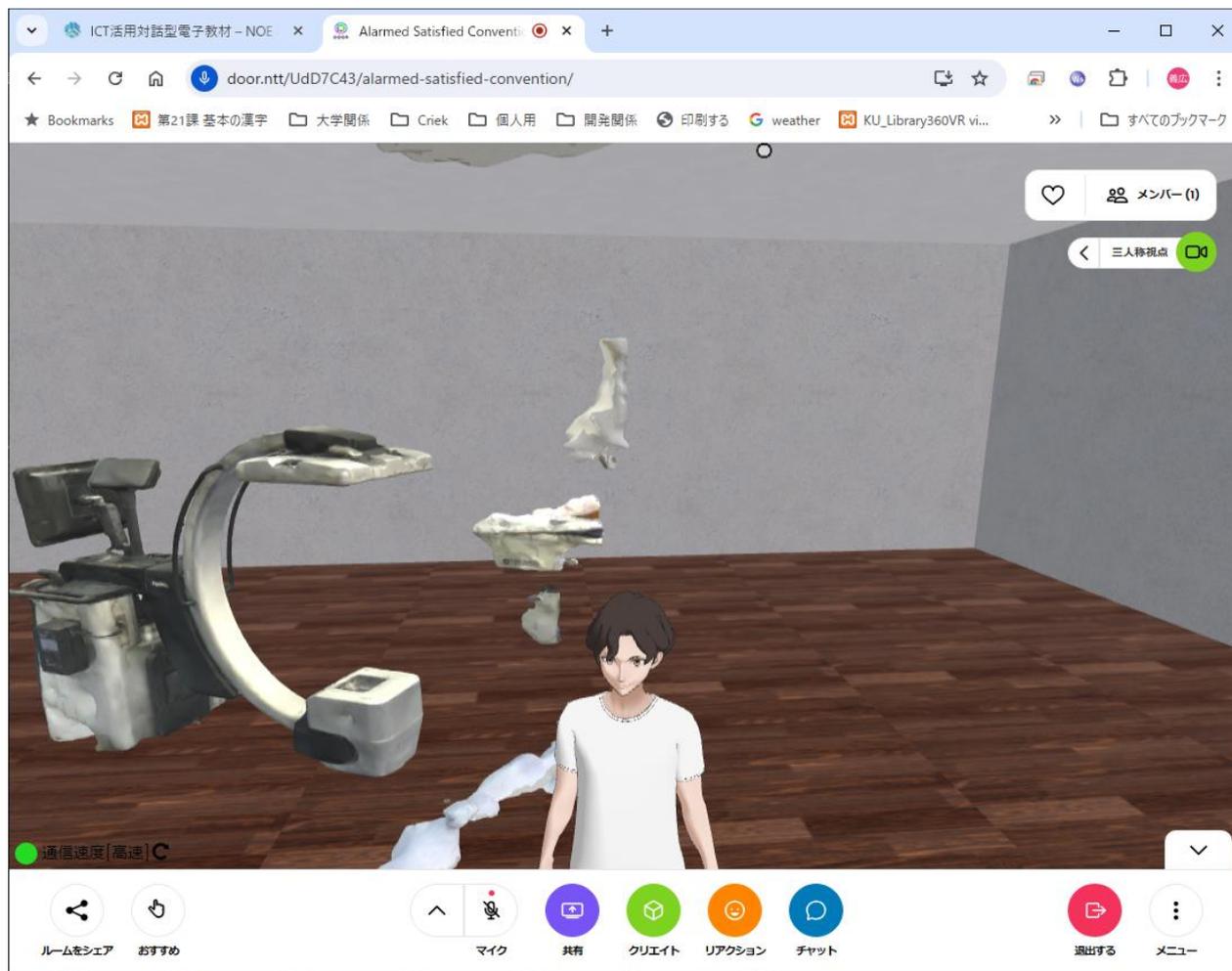
[3] DOOR上のコンテンツツ例

3. 九大工学部・九州沖縄9高専教育プログラム



[3] DOOR上のコンテンツツ例

4. 講義等での活用



[3] DOOR上のコンテンツ例

4. 講義等での活用

ルームレイアウト機能

・トリガー機能を使用したルーム制作

VR 協力型教室の作成による高校化学分子学習支援プロジェクト
山積 エドワード成一 氏作成



[3] DOOR上のコンテンツ例

4. 講義等での活用

VR 協力型教室の作成による高校化学分子学習支援プロジェクト
山積 エドワード成一 氏作成



[4] DOOR上のコンテンツ作成実習

NTTグループメタバース・DOOR



DOOR by NTTXR

ルームで遊ぶ

ルームを作る

法人の方はこちら

資料ダウンロード

各種申請

お問い合わせ



ログイン



お知らせ 2024/8/26 空間入室時の不具合について

すべて

アート/エンタメ

観光/自治体

ビジネス/教育

その他



STARDUST LAND



文部科学省の高等学校情報科…



人狼ゲーム体験デモルーム



トリガー機能体験ルーム

ルーム名で検索



最新順



STARDUST LAND

♡ 128 🗨️ 407608

花のデジタル万華鏡 エキビジョ
ンホール②

🗨️ 236

花のデジタル万華鏡 エキビジョ
ンホール①

🗨️ 324

インク・アンド・ペーパー
35thメタバース

🗨️ 482

[4] DOOR上のコンテンツ作成実習

NTTグループメタバース・DOOR



[テンプレートからルームを作る](#)
[オリジナルのルームを作る](#)
[機能一覧](#)
[チュートリアル](#)
[クリエイター向けTips](#)

ルーム制作方法

3パターンの制作方法と便利なオプションをご用意。
目的に合わせて作り方を選ぼう！



テンプレートからルームを作る

初心者さん、制作時間がない方におすすめ

15種類以上のテンプレートからルームを作る

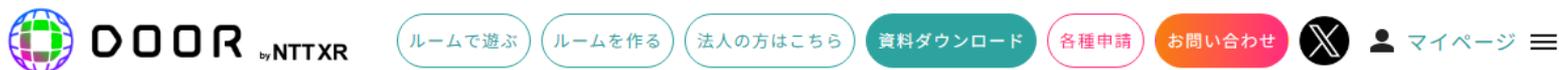
- ・すでに用意されているテンプレートを選んで簡単にマイルームが作成可能
- ・カスタマイズも可能
- ・便利な有料オプションで大規模イベントの開催やデータ分析等も可能

[テンプレートからルームを作る](#)

[有料オプション詳細](#)

[4] DOOR上のコンテンツ作成実習

NTTグループメタバース・DOOR



[テンプレートからルームを作る](#)
[オリジナルのルームを作る](#)
[機能一覧](#)
[チュートリアル](#)
[クリエイター向けTips](#)

オリジナルのルームを作る

オリジナリティあるルームを目指す方におすすめ

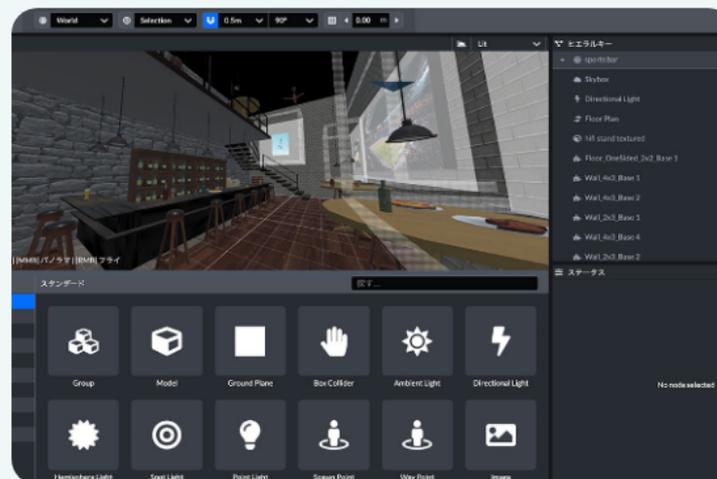
ルームレイアウト機能を使ってオリジナルのルームを作る

- ・自分だけのオリジナルルームを作成可能
- ・3Dモデルをアップロードしシーンに配置
- ・操作は簡単でパーツを組み合わせるだけ

オリジナルのルームを作る

ルームの作り方をみる

有料オプション詳細



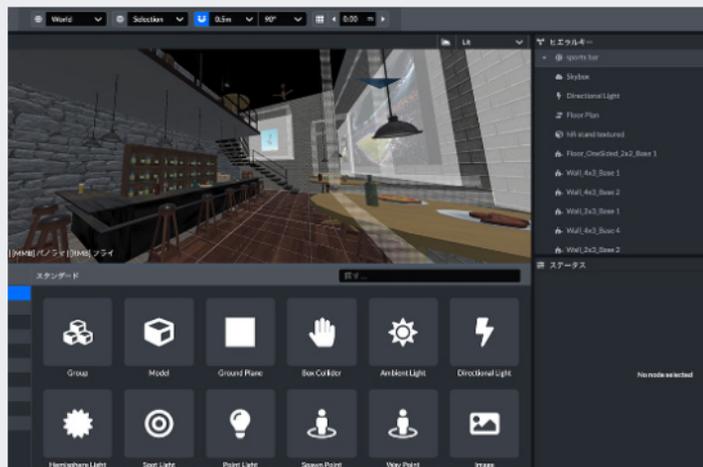
[4] DOOR上のコンテンツ作成実習



TOP > ルームを制作する > ルームレイアウトチュートリアル

オリジナルのルームを作る

ルームレイアウト機能を使うと、シーン（部屋）をオリジナルで作成できます。



- ① ログインする
- ② 新しくシーンを作る
- ③ パネルの説明
- ④ 移動の仕方
- ⑤ モデル設置
- ⑥ オブジェクトを選択
- ⑦ オブジェクトの編集
- ⑧ お気に入りの追加
- ⑨ プロジェクトの保存
- ⑩ プロジェクトの公開
- ⑪ パフォーマンスチェック
- ⑫ 公開完了
- ⑬ 自分で作ったシーンを使ってルームを作る

[4] DOOR上のコンテンツ作成実習



TOP > DOORの使い方 > トリガー機能を使用したルーム制作

トリガー機能を使用したルーム制作



トリガー機能とは、ルームレイアウト機能で設定することにより、新たな演出や仕掛け（イベント）を発生させる機能です。

トリガー機能とイベントを組み合わせることにより様々なユーザー体験やゲーム性のあるルーム作成が可能となりました。

トリガー機能/イベント体験用サンプルルーム

2種類のトリガー機能について

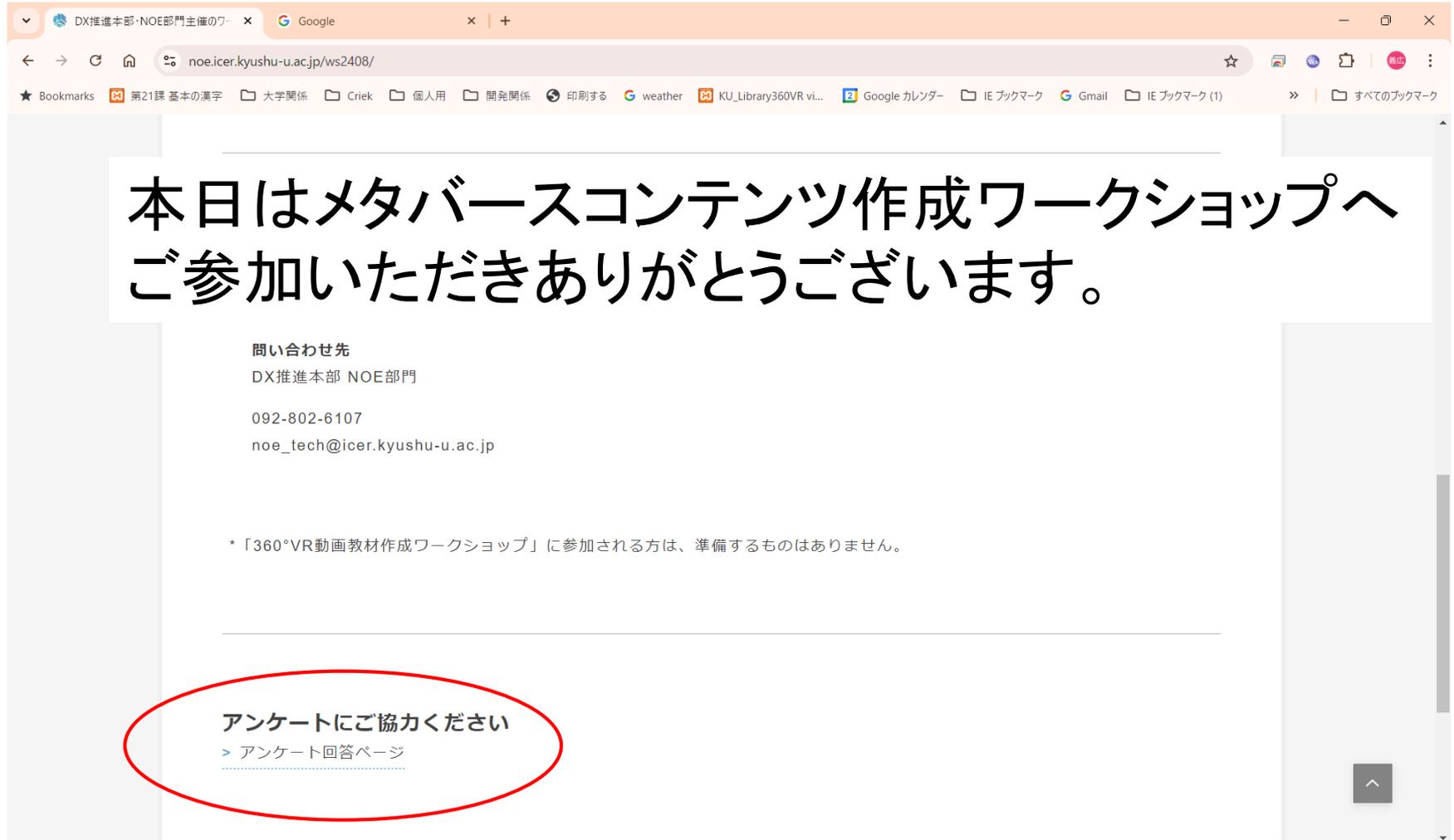
トリガー機能は、エリアを指定する「Collision Trigger」と、3Dモデルを指定する「Interact Trigger」の2種類あります。それぞれの機能の特徴から、任意のイベントを組み合わせせて空間を演出してみましょう。

内容

DDI2・NOEについて

- [1] メタバースサービス
- [2] NTTグループメタバース・DOOR
- [3] DOOR上のコンテンツ例
- [4] **DOOR上のコンテンツ作成実習**

おわりに



DX推進本部・NOE部門主催のワ... x Google x +

noe.icer.kyushu-u.ac.jp/ws2408/

★ Bookmarks 第21課 基本の漢字 大学関係 Crik 個人用 開発関係 印刷する weather KU_Library360VR vi... Google カレンダー IE ブックマーク Gmail IE ブックマーク (1) >> すべてのブックマーク

本日はメタバースコンテンツ作成ワークショップへご参加いただきありがとうございます。

問い合わせ先
DX推進本部 NOE部門
092-802-6107
noe_tech@icer.kyushu-u.ac.jp

*「360°VR動画教材作成ワークショップ」に参加される方は、準備するものではありません。

アンケートにご協力ください
[> アンケート回答ページ](#)

↑

