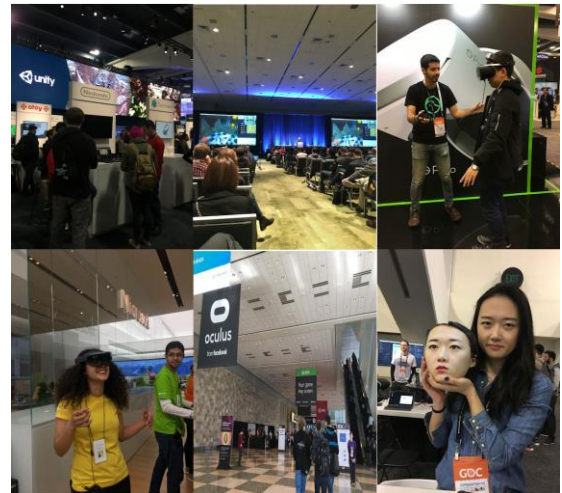


報道関係各位

株式会社角川アスキー総合研究所

VR/ARビジネスと開発技法の最新状況が一日で分かる！ VR/ARコンテンツ開発に関する集中講義を開催 ～米国・韓国・深センのVR/AR事情からOculus Rift・HoloLensでの制作まで～

株式会社角川アスキー総合研究所(本社:東京都文京区、代表取締役社長:角川 歴彦)は、2017年4月15日(土)に、VRコンテンツ開発およびVRの普及において業界をリードしてきた、近藤義仁氏を講師に迎え、VR/ARの最新状況が1日で分かる集中講義を開催します。



主要なデバイスが出揃ったことによって、日本国内で「VR元年」と呼ばれたのは2016年のこと。しかし米国を中心に、海外におけるVR/ARビジネスはすでに次なる段階へと進んでいます。それを象徴するかのごとく、今年に入ってから海外では、VR/ARの専門カンファレンスやそれを含むイベントで注目すべき動きが多数あります。

2017年2月27日～3月3日には、米国サンフランシスコで「GDC」(Game Developers Conference)、3月9日～11日に韓国ソウルで「VR EXPO」、3月29日～31日には「SVVR」(Silicon Valley Virtual Reality)がそれぞれ開催されました。講師の近藤氏はそのうち「VR EXPO」と「SVVR」でゲストスピーカーを務められており、現地の盛り上がりやビジネス事情に精通されています。今回の講義はVR/ARビジネスを基礎から学べる機会であると共に、2017年現在のVR/ARビジネスに関する最新トレンドを知ることでもでき、更にはVR/ARコンテンツ開発に必須のノウハウまでを、業界の牽引役から直接聞くことが可能な内容となっております。

自社サービスの差別化、新しいコンテンツの開発、本格的なVR/ARゲームの制作、B2B・業務分野での活用などを考えている経営者・スタートアップ、エンジニアの方は、ぜひ参加をご検討ください。

本セミナーに関する報道関係からのお問い合わせ
株式会社角川アスキー総合研究所 担当:渡部(わたべ) 1/3 mail: seminar@lab-kadokawa.com TEL:03-5840-7800

講義内容

1. VR/AR基礎知識

これからはじめたい方のためにVR/ARの歴史から、最新のVRデバイスから Microsoft HoloLensまで実機デモンストレーションを交えながらわかりやすく解説します。

2. 世界のVR/ARビジネス最前線

日本のVR事情だけでなく、米国GDC 2017やSVVR(シリコンバレーVR)、韓国VR EXPO、深センなど実際に視察してきた講師が現地のVR/ARの盛り上がりやビジネス事情をお伝えします。

3. 実践VR/ARコンテンツ開発

ゲームエンジンであるUnityを用いて実際にOculus Rift (Touch)によるVRコンテンツを開発する手法を学びます。また、HoloLensについてもUnityによる開発方法をお伝えします。

4. VR/ARコンテンツ開発 落とし穴とその対策

VRで一番の問題とされる「VR酔い」の対策方法や、VRアニメにおける技法など実際に講師が4年間開発を行ってきた知見をシェアいたします。

5. VR/ARの未来

この先、VR/ARは一般化するのか？普及のポイントやサービスなど、2020年をターゲットにゲストを招いてのVR/ARの未来像のトークを行う予定です。

※講義内容は変更になる場合があります

開催概要

- 講義名： VR/ARビジネスと開発技法の最前線2017
～米国・韓国・深センのVR/AR事情からOculus Rift・HoloLens開発技法まで～
- 日時： 2017年4月15(土) 13時00分～18時30分
受付開始/開場は、12時30分から
- 会場： 角川第3本社ビル 3F(東京都千代田区富士見1-8-19)
<http://asciimw.jp/info/corp/map.html>
- 参加費： 18,900円(税込)
- 募集人数： 50名
- 対象： コンテンツ・ゲーム・B2B・業務分野で、VRを活用、または活用したいと考えている
経営者、部門責任者、VR系スタートアップの関係者、エンジニア

詳細・お申込みページはこちら：

<http://lab-kadokawa21.peatix.com/>

講師:

近藤 “GOROman” 義仁(こんどうよしひと)氏
株式会社エクシヴィ 代表取締役社長

ゲームプログラマーとして大学を中退し上京。PlayStation/2/Xbox等のコンシューマタイトル制作に関わり、描画エンジン・アニメーションエンジン等を開発。2012年Oculus Rift DK1に出会い、自らVRコンテンツの開発を行いVR普及活動をはじめ。

2010年株式会社エクシヴィを立ち上げ代表取締役社長となる。並行して2014年からOculus Japan Teamを立ち上げ、Oculus VR社の親会社であるFacebook Japan株式会社に所属。国内パートナー向けに技術サポート、数多くの講演を行う。現在はエクシヴィにてVRコンテンツ開発を行っている。個人でも”GOROman”として、VRコンテンツの開発、VRの普及活動を広く行っている。

代表作はMikulus, Miku Miku Akushu,「初音ミク VR Special LIVE -ALIVE-」ロート デジアイ,DMM GAMES VR × 刀剣乱舞ONLINE 三日月宗近Ver.など多数。

<https://twitter.com/GOROman>

<http://xvi.co.jp/>



詳細・お申込みページはこちら:

<http://lab-kadokawa21.peatix.com/>
