

研究課題 (テーマ)	学生対抗 VR 作品コンテストへの参加支援による技術者マインドの醸成		
研究者	所属学科等	職	氏名
代表者	情報システム工学科	講師	井上康之
研究結果の概要			
<p>IVRC (Interverse Virtual Reality Challenge, 学生対抗バーチャルリアリティチャレンジ) は、学生の独創的アイデアで作られたインタラクティブ作品の企画力や技術力を競い合う全国規模の著名なコンテスト大会です。1993年から続く歴史ある IVRC は企業やメディアからの注目度も高く、そこでの活躍は若手技術者として名を上げる登竜門の一つと見なされています。IVRC のような限られた予算や期間内での競争プログラムを通じた学生の技術者マインドの醸成やプレゼンスの向上を図ることを目的として、IVRC 参加申込やコンテンツ企画・制作の支援、並びに学内で開催する競争的な VR 企画イベントを通じた教育活動プログラムを実施しました。</p> <p>プログラム概要として、はじめに情報システム工学科の学部生を対象に IVRC への参加を呼びかけるキックオフイベントを実施しました。募集に応じた 10 名の学生たちが最初に考案したお互いの企画案を持ち寄って評価・統合を行う企画コンペ大会を開催することで優れた企画案の選定とチーム体制作りを支援しました。これにより 2 つの学生チームが発足し、彼らの活動の場を DX 教育研究センター内に設けて継続的な支援を行うことで各チームが独自 VR コンテンツ企画を完成させて IVRC2025 への参加応募を行いました。IVRC 書類審査は採択率 2 割の狭き門であり、前年は本学から 1 チーム (きときとホタルイカ) が本選出場を果たしていたものの、今年は書類審査で不採択となる残念な結果となりました。</p> <p>次に、来年 9 月に本学で開催される日本 VR 学会第 31 回大会の実行委員会との協力のもと、大会開催に向けた企画の立案や広告デザインなどの協力を学生に呼び掛ける学生参加イベントを実施しました。ひとつは大会の視覚コンセプトデザインを決めるデザインコンペです。富山の自然や風土を伝える図案を学生から募集したところ 9 件の応募作が集まり、学内選考委員の評定で選ばれた最優秀作 (朝焼けの雨晴海岸) が実際の第 31 回大会メインデザインに選ばれました。もうひとつは大会で実施する企画の内容を学生が議論するアイデアソンです。学外実行委員の立ち合いの下 18 名の参加学生が 4 チームに分かれてアイデアを練り合うことで富山の魅力を発信する多くの企画が提案・評価されました。この場で提案された優秀なアイデアの一部は実際に大会で実施する特別企画として採用され、その実現に向けたコンテンツ制作や招待講演の準備が進んでいます。</p>			
今後の展開			
<p>本プログラムは学生対抗コンテストへの参加支援を通じた学生のキャリア形成支援を試みしました。今年は IVRC 本選出場を果たせなかったものの、競争プログラムへの参加を通じて本学学生が活躍するための教育支援活動を継続的に取り組んでいくことが求められます。</p>			