

AR・VRが実現する社会

株式会社x garden 代表取締役CEO 松谷 遼



実学習時間

4h

難易度

★★

受講料

¥11,000

税込

学習目標と狙い

AR/VR における市場動向やビジネスモデル、技術的に可能な範囲・できることなどを学ぶ。

新入社員 **すべての階層で共通するコンピテンシー** (イノベーション) 経営職



受講期間	講義	理解度テスト	演習	チャメール	修了証	修了アンケート	制作年
6ヶ月	4回(平均60分)	なし	なし	あり	あり	なし	2021

学習プログラム

PDU

4

第1回 AR・VRが変える 社会構造と未来予測

第2回 AR B2C 最前線

ゲスト：森本 俊亨氏 (Graffity株式会社 代表取締役CEO)

第3回 VR最前線

ゲスト：山本 彰洋氏 (イマクリエイト株式会社 代表取締役CEO)

第4回 B2B AR/MR最前線

ゲスト：中村 薫氏 (株式会社ホロラボ Co-Founder,CEO)

【概要】

世界のAR（拡張現実）とVR（仮想現実）の関連市場は、2023年に1606.5億ドル（約17兆3000億円）に達すると予測されています。ビジネス分野で最大の支出ユースケースと予測されているのは、トレーニング（84.7億ドル）、産業メンテナンス（43.1億ドル）、および小売/展示（38.7億ドル）です。（IDC Japan予測）ARやVRというエンターテインメント系の用途をイメージしがちですが、業務利用にも非常に有益な技術であり、目に見えない情報を現実空間に追加することで作業効率を大幅に上げること、新たな価値を創出することが可能になります。本講座ではAR/VRにおける市場動向やビジネスモデル、技術的に可能な範囲・できることなどをお伝えしたうえで、B2C、B2BにおけるAR/VRの事例をゲストを招いて解説いたします。



10913