

AR/VR専門家育成フルプログラム 募集要項

期間・費用

期 間	2021年4月12日(月)～ 2021年10月1日(金)
授業時間	平日(月～金) 10:00～17:00 ※土日祝日は講義なし
学 費	110万円(税込) *資格・スキルによる特待制度あり 1/31(日)までの早割価格 935,000円(165,000円割引)
会 場	オンライン受講または 現地(VRIA京都)で受講

応募資格

- ・高等学校卒業以上の方
- ・高等学校卒業程度認定試験(旧大検)に合格した方
- ・高等学校と同等と認定された教育施設の課程を修了した方
- ・本学において個別の入学資格審査により認めた18歳以上の方

必須要件

以下いずれか複数に当てはまる方

- ・コンピュータ操作の経験(特にWindows PC)
- ・基本的なコンピュータ操作におけるグラフィックスパイプラインの理解
- ・2D/3Dグラフィックシステム(DCCまたはCAD)の経験
- ・論理的推論およびプログラミング技術または言語経験
- ・DTPまたはWebグラフィックフォーマットやITサービスの使用経験
- ・マルチメディアの制作および開発の経験
- ・ITを含むなんらかのデザイン/設計コースの経験
- ・プロジェクト組織での経験
- ・ITインフラストラクチャの日常業務経験

お申し込みの流れ

① WEB申込	まずはインターネットお申し込みフォームより、必要事項および履歴書PDFをご送付ください。
② 書類選考	VRイノベーションアカデミー京都にて書類選考を行います。
③ 結果通知	メールにて書類選考の結果を通知いたします。
④ 面 接	直接もしくはオンラインにて面接を実施する場合がございます。 ※日程は随時調整
⑤ 合格通知	メールにて合否の結果を通知いたします。 ※学費のお支払い、入学手続き等の詳細もお知らせいたします。

教室以外で受講時のPCスペック要件

構成	最小要件	推奨
OS	Windows10 (MacOSはサポート外)	
CPU	インテル Core i5	インテル Core i7～
メモリ	8GB	32GB
HD	空き容量300 GB, HDDまたはSSD	1TB, HDDまたはSSD推奨
ビデオカード	NVIDIA GTX 670(with 2GB RAM)～GTX 970	NVIDIA GeForce RTX 2070
モニター	解像度:1920×1080	解像度:1920×1080 デュアルディスプレイ
周辺機器	マイク・ウェブカメラ	マイク・ウェブカメラ (HD推奨)

受講お申込み
WEBフォームはこちら

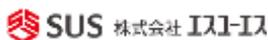


※カリキュラム詳細は裏面をご参照ください

アカデミー所在地・お問い合わせ先



京都市右京区太秦西蜂岡町9番地
東映京都撮影所内 VRIA京都
Email: xr@sus-g.co.jp / TEL: 075-862-1806
VRIA京都 / (株)クロスリアリティ
https://academy.crossreality.co.jp/



講義形式：EON Reality社の講師が海外からリモートで講義を行ない、受講生は**ご自宅など、ご自身のPCからオンライン参加**もしくは**東映京都撮影所内のVRIA京都に通学**し受講します。

1学期：知識移転における基礎学習（3ヶ月）

1学期 トレーニング開始

ステージ1：トレーニング モジュール

審査

EON認定ディベロッパー LEVEL 1

カリキュラムでの評価および内部試験プロセスを経て、修了した受講生には、EON Reality認定が授与されます。



- ・VRとARの序章
- ・プロジェクト管理
- ・2D/3Dアセット作成 - モデリング
- ・リギングとアニメーション
- ・インタラクティブコンテンツ開発の基礎
- ・高度インタラクティブコンテンツの開発
- ・スクリプト化とプログラミング技術
- ・立体的没入型システムの設置
- ・モバイルアプリケーション開発
- ・モバイルプラットフォーム向けAR/VRアプリケーション開発
- ・CADやDCCを含む幾何学的変換と最適化メソッド等

2学期：プロジェクトベースの学習（3ヶ月）

2学期 トレーニング開始

ステージ2：プロジェクトベース・ラーニング

プロジェクト内の役割の評価と開発計画

次の3つの分野のいずれかを役割として指定されます。

【ジェネラリスト】 【2D / 3Dアーティスト】

【ディベロッパー】

プレゼンテーション / 審査

EON認定ディベロッパー LEVEL 2

カリキュラムでの評価および内部試験プロセスを経て、修了した受講生には、EON Reality認定が授与されます。



- ・教育プロジェクト-専門家と共に、特定の教育科目のためのインタラクティブ3D、VR、AR、没入型アプリケーションを開発
- ・没入型ハードウェアを利用した内部デモとコンテンツ開発
- ・プロ向け開発スタジオや商業プロジェクトとの連携への参加
- ・ポートフォリオ構築と自己プロモーションワークショップ
- ・アジャイルプロジェクト管理
- ・ビジネスプロセスとSCRUM手法の実践的遂行等

ジェネラリスト

2D / 3Dアーティスト

ディベロッパー

※認定証に差異はありません。