

タキソノミーテーブル（教育目標の分類体系：タキソノミー）

科目名 メタバース基礎

（ 2024年 3月 27日作成）

氏名 横山 隆光

No.1

内容 （〇〇する 力がある） 事実、概念、 手続き、メタ認知	想起する	理解する	応用する	分析する	評価する	創造する
	（再認、再生）	解釈、例示、分 類、推論、比較、 説明	実行、遂行	比較、組織 結果と原因	チェック、判断	生み出す、計画 できる、汎化
1.メタバースとは	メタバースの概要につ いて説明できる。	メタバース関連の 技術について整理 できる。	メタバースの中 で、資料を閲覧 し、提示できる。			
2.XR と VR	メタバースを実現する 技術 XR について説明 できる。	メタバースを実現 する技術 XR である VR,MR,AR の違い について説明でき る。	VR,MR,AR を利用 したコンテンツを 積極的に体験でき る。	メタバース制作の 技術 VR の利用が 適切である対象を 選定できる。	VR,MR,AR の特色 を生かしたコンテ ンツ制作を計画 し、理由を説明で きる。	
3.VR の活用(医療、広告)	ビジネスの分野で広く 利用が始まっている医 療、広告の分野での VR の活用事例について説 明できる。	医療分野での活用 方法と VR の特性の 関係について説明 できる。	医療、広告分野で の VR の活用事例 を積極的に体験で きる。	医療、広告分野で の VR の活用と VR 技術の組み合 わせが適切である ことを説明でき る。		
4.VR の活用(エンターテ イメント、スポーツ、不動 産)	ビジネスの分野で広く 利用が始まっているエ ンターテイメントやス ポーツ、不動産で	VR の特性とエンタ ーテイメント、ス ポーツ、不動産で	エンターテイメン ト、スポーツ、不 動産分野での VR	エンターテイメン ト、スポーツ、不 動産分野での VR		

タキソノミーテーブル（教育目標の分類体系：タキソノミー）

	スポーツ、および、不動産 の分野でのVRの活用事 例について説明できる。	の活用の関連につ いて説明できる。	の活用事例を積極 的に体験できる。	の活用とVR技術 の組み合わせが適 切であることを説 明できる。		
5.VRの活用(建築・土木、 自動車)	ビジネスの分野で広く 利用が始まっている建 築・土木、および、自動 車の分野でのVRの活用 事例について説明でき る。	VRの特性と建築・ 土木、自動車での 活用の関連につい て説明できる。	建築・土木、自動 車分野でのVRの 活用事例を積極的 に体験できる。	建築・土木、自動 車分野でのVRの 活用とVR技術の 組み合わせが適切 であることを説明 できる。		
6.VRの活用(観光・ホテ ル)	ビジネスの分野で広く 利用が始まっており、岐 阜女子大学メタバース プロジェクトで取り組 んでいる観光・ホテルの 分野でのVRの活用事例 について説明できる。	VRの特性と観光・ ホテルでの活用の 関連について説明 できる。	観光・ホテル分野 でのVRの活用事 例を積極的に体験 できる。	観光・ホテル分野 でのVRの活用と VR技術の組み合 わせが適切である ことを説明でき る。		
7.VRの活用(教育・研修)	教育DXにともない、授 業や家庭学習でのメタ バースの活用事例、遠隔 協働学習での活用事例、 及び、ビジネスシーンで の研修の事例について	VRの特性と教育・ 研修での活用の関 連について説明で きる。	教育・研修分野で のVRの活用事例 を積極的に体験で きる。	教育・研修分野で のVRの活用と VR技術の組み合 わせが適切である ことを説明でき る。		

タキソノミーテーブル（教育目標の分類体系：タキソノミー）

	説明できる.					
8.メタバースと経済活動	仮想通貨、DeFi、NFT、DAO を使ったメタバースでの経済活動、および、トークンについて説明できる.	DeFi、NFT、DAO とブロックチェーンの関係について説明できる.			メタバースと経済活動に関心を持ち、適切に判断・評価できる。	
9.メタバースと法律	発展途上にあるメタバースとメタバースに関連する基礎技術によってもたらされる事態に対処するための法律が未整備であり、今後、新たな法律が適用されることやトラブルへの対処について説明できる.	発展途上にあるメタバースとメタバースに関連する基礎技術によってもたらされる事態とこれらに対応する法律やトラブルの関係について説明できる.			メタバースに関する最新の動向や法令等の整備に関心を持ち、適切に判断・評価できる。	
10.3DCG	メタバースを制作する技術の3DCG、および、3DCG の制作工程について説明できる.	3DCG の制作とアニメーション化の関係を説明できる.			3DCG の種類に応じたゲームなどの内容について判断・評価できる。	
11. メタバースプラットフォーム	メタバースを制作するためのメタバースプラットフォーム制作ソフト、および、メタバース	メタバースプラットフォームの種類・特性と適した			メタバースプラットフォームの種類に応じたゲームなどの内容について	

タキソノミーテーブル（教育目標の分類体系：タキソノミー）

	制作工程について説明できる.	対象の関係について説明できる.			判断・評価できる.	
12.3Dモデリング	3Dモデリングの種類と制作方法、および、3Dモデリングの表現方法について説明できる.	3Dモデリングの種類と適した対象の関係について説明できる.				3Dモデリングを利用して教材化、または、商業化する計画を立てることかできる。
13.ゲームエンジン	ゲームエンジン、および、レンダリングソフトについて説明できる.	ゲームエンジンとメタバースとデジタルツインの技術の関係について説明できる.				ゲームエンジンを利用して製作する動画の計画を立てることが出来る。
14.モーションキャプチャー	モーションキャプチャーに基礎、および、モーションキャプチャーの種類について説明できる.	モーションキャプチャーの種類と適応する対象との関係について説明できる.				モーションキャプチャーの技術を利用して身近な課題を解決する計画を立てることができる。
15.メタバース開発	Web上での3Dコンテンツ作成、及び、レンダリングソフトについて説明できる.	メタバース開発の手順と具体的な事例を比較して説明できる.				身近な課題解決へのメタバースの利用の計画を立てることができる。