

第4講 VRの活用(エンターテインメント、スポーツ、不動産)

【学習到達目標】

- エンターテインメントでのVR活用について理解することができる。
- スポーツでのVR活用について理解することができる。
- 不動産でのVR活用について理解することができる。

1. エンターテイメントでのVR活用

VR配信コンサート



1. エンターテイメントでのVR活用

没入感の感じられるゲーム



1. エンターテイメントでのVR活用

テーマパーク



2. スポーツでのVR活用

野球



2. スポーツでのVR活用

カーリング



2. スポーツでのVR活用

トレーニング



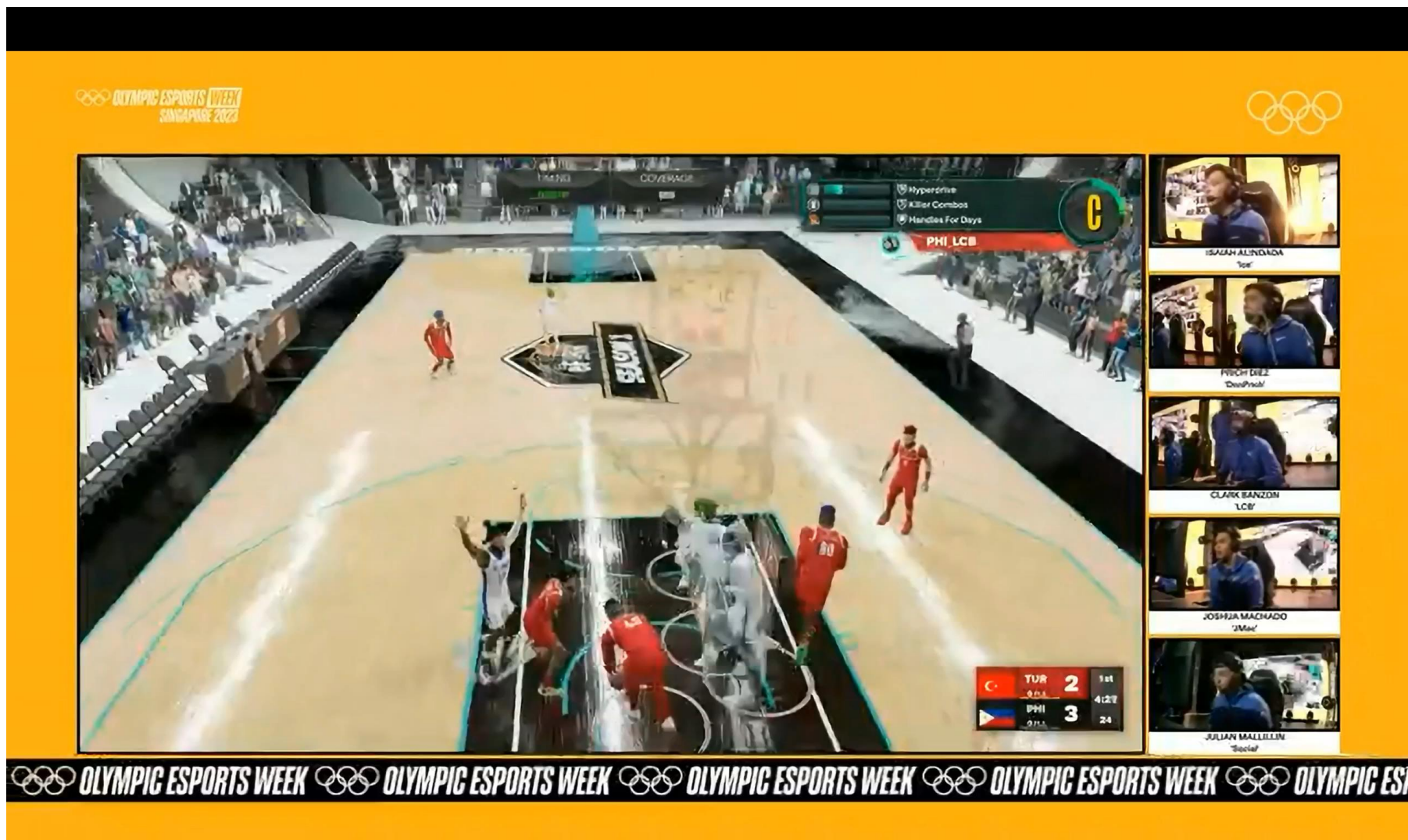
2. スポーツでのVR活用

eスポーツ



2. スポーツでのVR活用

eスポーツ



3. 不動産でのVR活用

住宅展示場



3. 不動産でのVR活用

VR内見



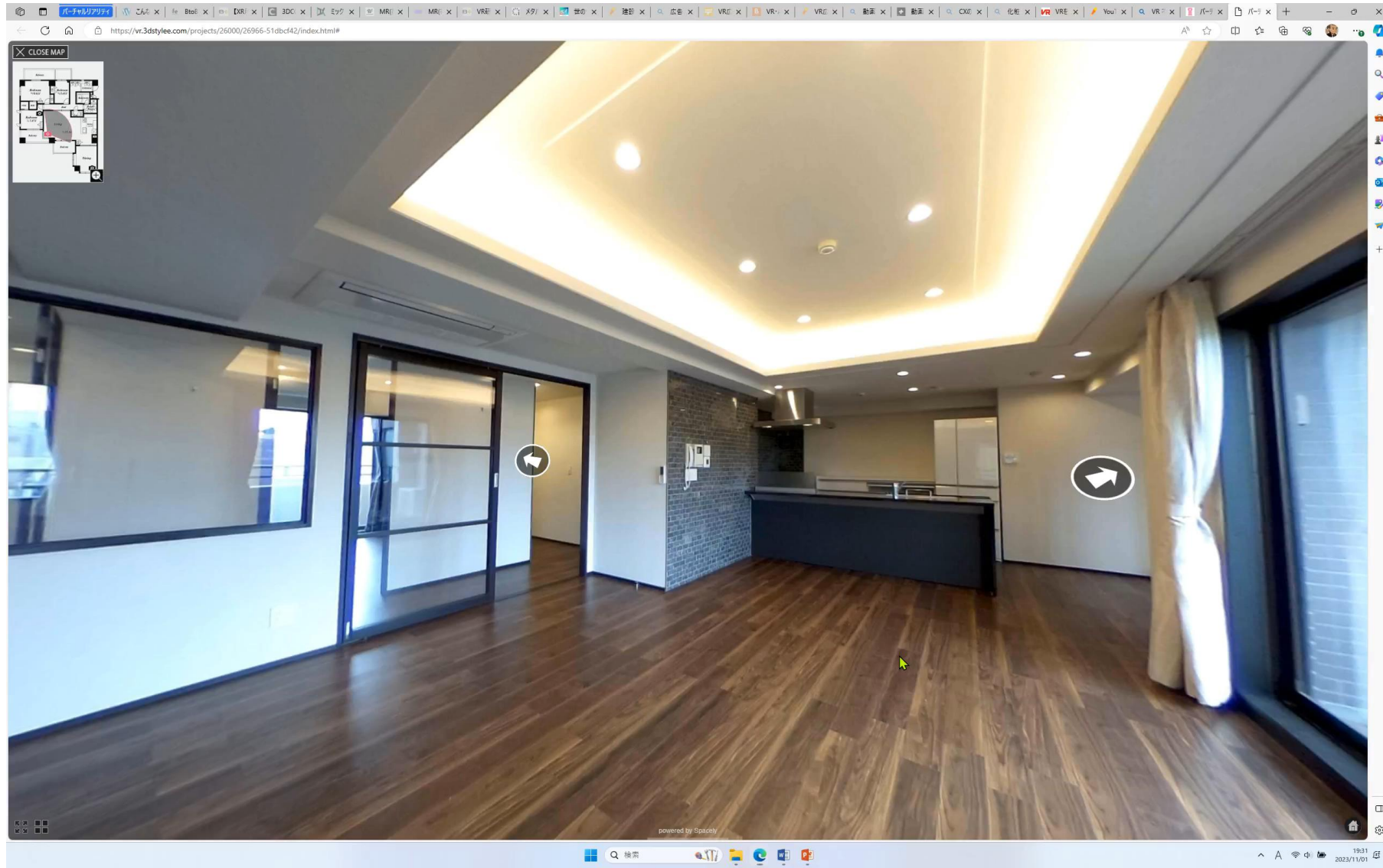
3. 不動産でのVR活用

家具の配置



3. 不動産でのVR活用

内見ができない場合



第4講 VRの活用(エンターテインメント、スポーツ、不動産)

課題

1. エンターテインメントでのVR活用について整理しなさい。
2. スポーツでのVR活用について整理しなさい。
3. 不動産でのVR活用について整理しなさい。