



17:00～17:40 IVRC 2020 説明会

(新実行委員長・稲見昌彦／南澤／野田／ふあるこ／中野)

17:45～18:30 相談会・チームビルディング

What's IVRC?

学生を中心としたチームで インタラクティブ作品を企画・制作するチャレンジ

1993年から開催。インタラクティブ技術に関わる次世代を育て
SIGGRAPH / Laval Virtual など世界最先端の場に送り出しています

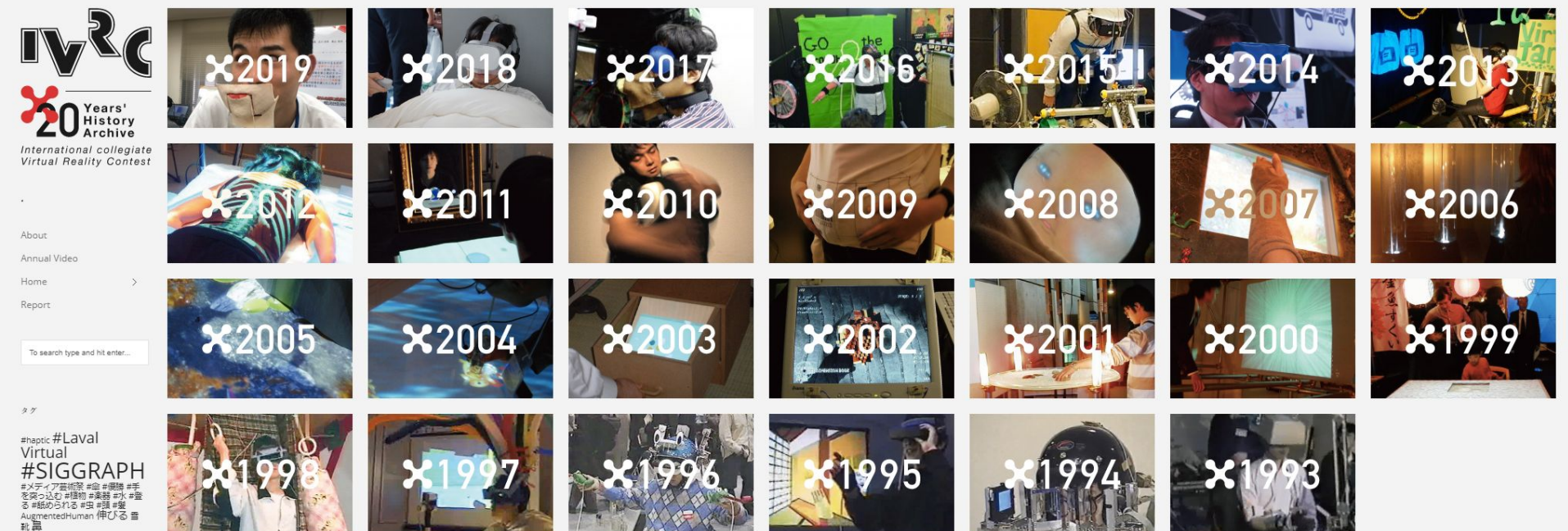
日本バーチャルリアリティ学会が主催
書類審査通過作品は学会発表の一環としてPublicationされます



IVRC History

<http://ivrc.net/archive/>

過去27年に亘る数々のVR／インタラクティブ作品



IVRC基本3原則

IVRCは「登竜門」です

IVRCは登竜門(a gateway to success)です。IVRCは、まだ名前のついていない何かに挑戦するあなたが、その具現化によってあなたしか想像ができない何かを実現し、人々に届けることを応援します。

IVRCは「コミュニティ」です

誕生から27年目を迎え、過去に出場した方々が現在様々な業界・分野で活躍し、IVRCのOB/OGとして職場を超えて交流しています。IVRCは魅力的なVRコミュニティを提供します。

IVRCは「IVRC」です

『学生対抗(Intercollegiate)手作りバーチャルリアリティコンテスト』からはじまり、『国際(International)学生VRコンテスト』など、IVRCのIが意味することは使い分けられてきました。今後は国や組織だけでなく、複数の空間をつなげるInterverseであり、学生を育てるIncubationともなります。そしてVRも拡張現実感(AR)、縮減現実感(DR)、複合現実感(MR)などxRといわれる広い意味でのVRを対象とします。

VRの固定観念を打破し、未来のVRを希求する、それこそがIVRCの変わらぬ伝統です。



IVRC2019

International collegiate
Virtual Reality Contest



Interverse Virtual Reality Challenge

IVRC2020

Interverse
Virtual Reality
Challenge

InternationalからInterverseへ

物理世界(universe)や情報世界(metaverse)の対比を超えて、あらゆる世界が融合(interverse)する時代のVRを募集します

ContestからChallengeへ

一つの視点で優劣を競うのではなく、様々な視点からのチャレンジを讃えます

IVRCは新たな世界を創造するコミュニティへ

IVRCに集う様々な人々が、あなたの創造・具現化を後押しします

IVRC2020の流れ

企画書類応募

- **6月19日（金）締切**
- 企画書（A4, 9p）
- 学会予稿（A4, 2～4p）
- Webフォームから投稿
- 書類審査で最大30程度の企画を選出



SEED STAGE

- **9月上旬～中旬**
- **オンライン審査**
 - 1分のPV
 - 事前に審査員1名に作品を送付し体験
 - 審査の様子はオンラインで公開配信
- 部門賞・審査委員賞など、様々な視点の表彰
- VR学会での口頭発表



LEAP STAGE

- **11月中旬**
- サイエンスアゴラ2020で展示（開催方法は未定）
- **Grand Prix、Laval Virtual Award**等が決定

IVRC2020の流れ（参加者視点）

チームビルド

- オンライン交流会
- IVRC Slack
(チームビルディング
→ チーム毎の Private Channel)

アイデア出し 企画書作成

- オンラインコラボレーション
- DIY作品制作のノウハウ
・ Tipsの共有

応募



書類
審査



採択

作品制作

- Stay Homeでの作品制作
- ネットを介した共同制作

(社会状況を踏まえて
3密を避けて
制作を進めよう)

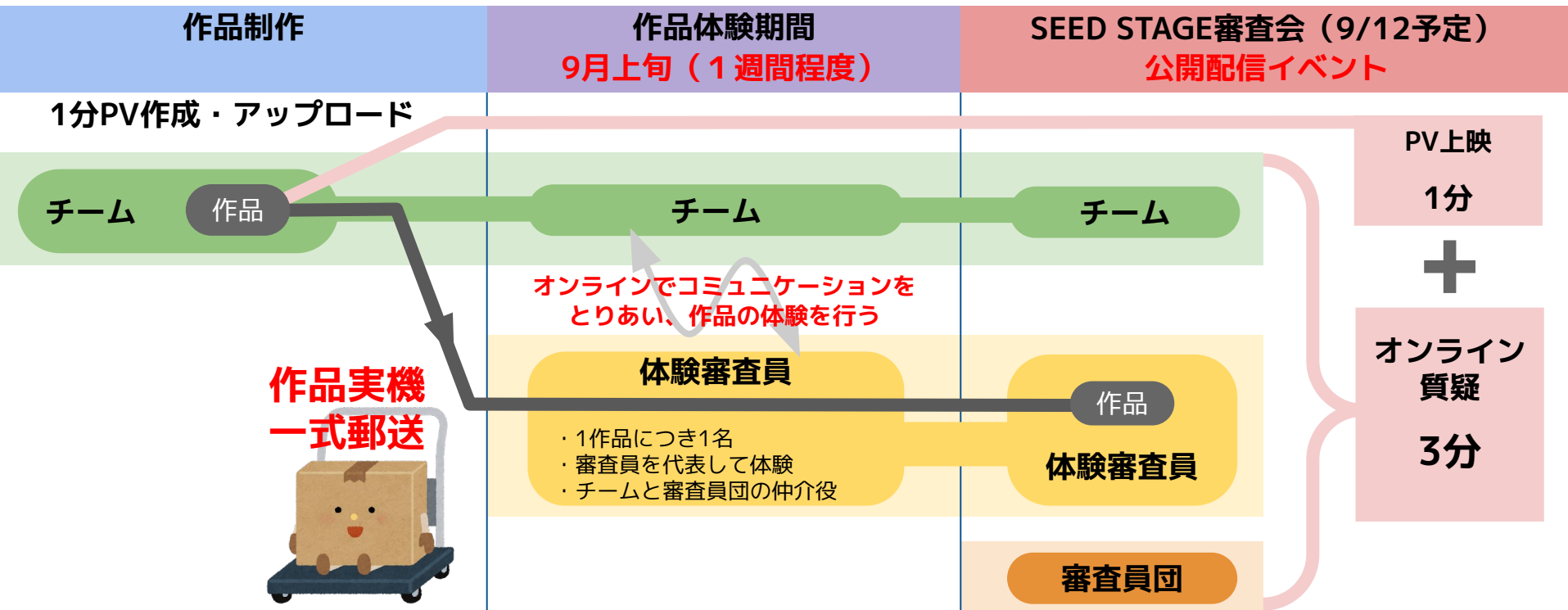
- IVRC提供のオンライン相談会・交流会
- 協賛企業提供のWebinar

**SEED
STAGE
(online)**

**LEAP
STAGE**

SEED STAGE

Physical Distanceを保ちつつ、体験しなければわからない作品の本質を審査



SEED STAGE 特別審査員と表彰

クリエイティビティAward

久保田雅人 審査員



生コメント
音声(電話)



ほかにも

未来ビジョン Award

テクノロジー Award

ソーシャルデザイン Award

オンラインコミュニケーション Award

VRアカデミア Award

等々，多様な視点の審査員・賞を準備中

決まり次第WEBで公開します。

おたのしみに！！

LEAP STAGE

世界に向けて飛躍するステージ

- 11月 サイエンスアゴラ2020内で発表
(オンライン only OR オンライン&物理開催の併用)
- 表彰: **Grand Prix**、**Laval Virtual Award**、**VR学会賞**、**観客賞**、etc.



LEAP to the World!

ACM SIGGRAPH

世界最大、かつ最も歴史のある
Computer Graphics
& Interactive技術の祭典



Laval Virtual

中世の雰囲気漂うVRイノベーション都市ラ
ヴァルで開催される
世界最大規模のVRフェスティバル

2020は完全VRで開催



LEAP to the Interverse!

IVRC作品の発表・活躍の場は様々です

- SIGGRAPH
- Laval Virtual
- 文化庁メディア芸術祭
- 学生CGコンテスト
- ニコニコ超会議
- テレビ放送、Webニュースなど各種メディア出演
- etc.



IVRC 2020 募集要項 の 詳細

募集要項

● 応募資格

- 過半数が学生（中高校生、高専生、大学生、大学院生）で構成されるチームあるいは個人
 - 社会人が含まれていても構わない
 - ただし教員がチームメンバーとして参加することは認めない
 - ユース部門などの区別はなくなります。

● 作品の条件

- インタラクティブな作品
- 未発表で実現可能なもの
- ※ 特に今年はSEED STAGEでオンライン体験審査が可能な作品であること

企画応募と書類審査

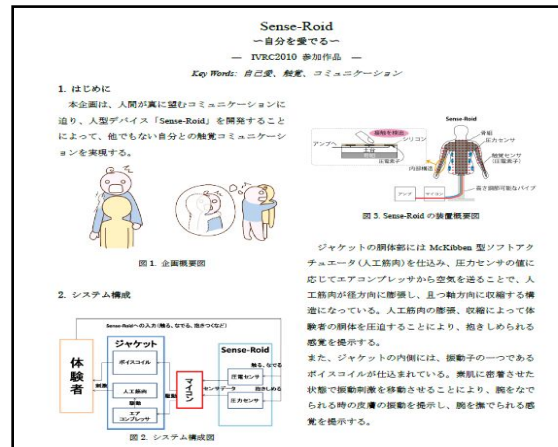
企画応募

- 企画書 PDF A4 9ページまで
- VR学会予稿 PDF A4 2～4ページ(VR学会より出版)
- 応募方法専用のWebフォームに投稿
- **応募締切6月19日（金）17:00 締切厳守！**

書類審査

- 審査委員・実行委員によるWeb審査
- 審査のポイント：**新規性・チャレンジ性・体験のインパクト**を総合的に評価
- 最大30件程度の企画を選出 → 作品制作へ

詳細はWebサイト <http://ivrc.net/> へ



SEED STAGE 体験審査の概略

**チームと体験審査員がどちらも自宅にしながら、
指定期間内に体験審査員が作品を体験できるようにすること**

- 原則として、体験に必要な機材は一式すべて送付（SEED STAGE終了後に返却します）
- 送付は160サイズの段ボール2箱程度まで
 - 送料は委員会が負担します。
 - 宅配便で送付できないもの（危険物、巨大なバッテリーなど）は使用しないでください。
- 送付～開封～体験までの常識的な扱いで壊れないように作ること
- 開封から1時間程度で体験可能にできること。また、そのためのセットアップマニュアルを作成すること
- 必要に応じてチームと体験審査員がコミュニケーションを取り合って体験

例えば...

- **自作のデバイスを用いた作品**
 - 自作デバイス一式を送付。壊れないように！
- **市販のHMDや触覚デバイスを使う、ソフトウェア作品**
 - セットアップ済みのPCと体験用のデバイスを送付。
- **VRChat/Cluster等の共有VR空間内や、テレプレゼンス環境など、遠隔コミュニケーションで体験が成立する作品**
 - PC+HMDは送付。体験審査員と作者と一緒に体験するような作品も良いでしょう。
- **家庭で簡単に入手・加工できるものを使ったVR**
 - 新しい体験に必要なものは高度なハードとは限りません。ニコ技なども参考に。
- **etc.**

求めるのは 新しい Challenge です！

オンラインでの作品制作 Tips #1 (IVRC2001 OB 野田)

デメリット⇒緩和可能

- ・ 工作室・工具 ⇒ 買うor加工サービス
- ・ 一人作業 ⇒ 三脚や棚を活用
- ・ 時間がかかる ⇒ 加工段取り
- ・ デバイス開発 ⇒ JoyCon/スマホ/M5

環境面で悩んだら #IVRC で呟いて下さい。捕捉します。

メリット

- ・ 審査員の家にあるもの使う (要相談)
- ・ 多人数参加のネット作品
- ・ 家でしか出来ないVR



見えないロボを音で捕まえるゲーム

2018,2019の本選作品の3割は
市販装置+簡単な工作でできる

LA PLUME ET LA LANTERNE/おかえり
感覚/Table Top ARrietty/蹴球インパクト/打
ち上げ花火、下から見るか? 指から打つ
か?/ L'ALLUMEUR DE RÉVERBÈRES



ゆかり温泉 2015 あしやまひろこ

<http://yukarionsen.com/>



猫を思わせる。

オンラインでの作品制作 Tips #2 (IVRC2015 OB 亀岡)

バーチャル学会2019

VR空間 (cluster, VRChat) を使って完全オンライン学会を開催。準備期間もフルリモート。

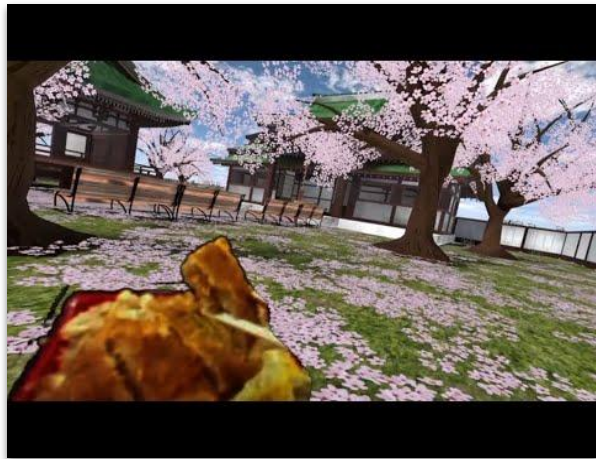


普段の会議や準備もVR空間で

- ・ Discordでやりとり
- ・ VR定例MTG
- ・ Google Drive, GitHubで情報管理
- ・ 参加者, 発表者もフルリモート

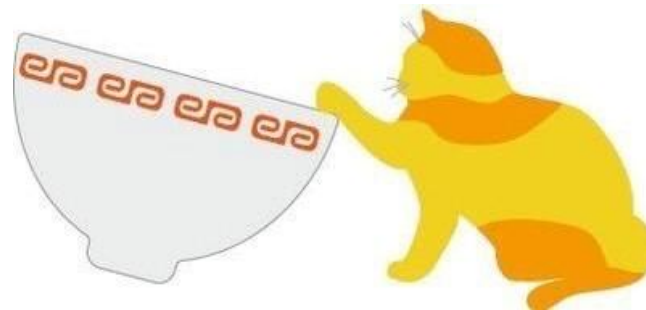


オンラインでの作品制作 Tips #3 (IPA未踏2019 OB 中野)



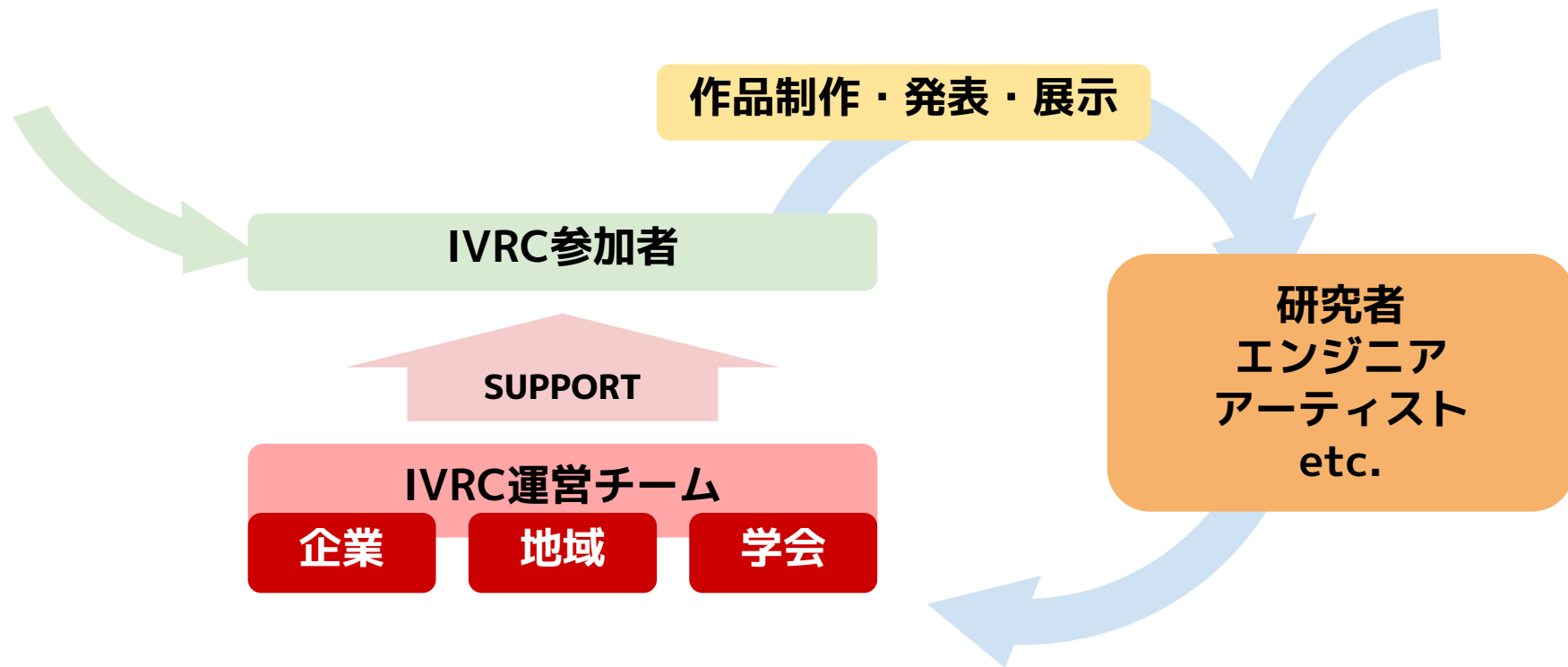
- Ukemochi(ウケモチ)：未踏2019
 - 現実の食事をVR空間に持ち込む
 - VR空間で新しい食体験を構築する
 - コロナ禍でも一緒に食事ができる！

1. 世界観を共有しよう
2. 作品の全体像を共有しよう
3. 個人の長所を活かそう



IVRCというコミュニティ

かつての参加者や、IVRCを取り巻く多くの人々が、
様々な形で次世代の挑戦を支えています



詳しくは Web / twitter へ

Webサイト <http://ivrc.net/>

twitter @IVRC

随時告知しますのでチェックを！

*** オンライン交流会 このあとすぐ ***