

司会進行

株式会社 STLY
浜中 誠 様

13:00 - 14:30 (90分)



ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社
シニア・アドボケイト

築瀬 洋平 様

ゲームエンジンはゲーム開発に必要となる様々な機能を備えた統合開発環境です。近年、ゲームエンジンはゲーム開発という枠を超え、VRやデジタルツインなど多くの分野で使われるようになりました。本セッションではゲームとゲームエンジンの発展、身近なデジタルツインの活用などについてお話しします。

14:40 - 15:40 (60分)



株式会社ホロラボ
Co-founder, 取締役 COO
建築情報学会 理事 (代議員)

伊藤 武仙 様

ホロラボは2017年創業以来フィジカルとデジタルをつなぐ技術をテーマに様々な取り組みをしてきましたが、その中からいくつかデジタルツインとUnityを活用した取り組みについてお話をしたいと思います。

15:50 - 16:30 (40分)

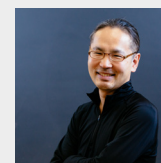
パネルセッション
「ゲームエンジンのデジタルツイン活用の
現在と将来、教育について」



株式会社 SYMMETRY
エバンジェリスト
沼倉 正吾 様



ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社
シニア・アドボケイト
築瀬 洋平 様



株式会社ホロラボ
Co-founder, 取締役 COO
伊藤 武仙 様

業界のトップランナーたちが集い、デジタルツイン、ゲームエンジンについて語り合います。

Google フォームURL <https://tinyurl.com/yfsn49mp>
お問い合わせ ikuno@stf.teu.ac.jp (東京工科大学 生野)

第3回

Digital Twin Seminar

～Unityで広がる
デジタルツインの世界～

2024.
11.23 (sat)

開催方法
場所 現地 & Zoomのハイブリッド開催
東京工科大学 八王子キャンパス
本部棟1F Digital Twin Center
定員 現地35名 オンライン150名
お申し込み Google フォーム (QRコード) から事前登録必須

