



未来を創り出すチカラをつける！

ロボティクス工学科

2024年4月  
新規開設



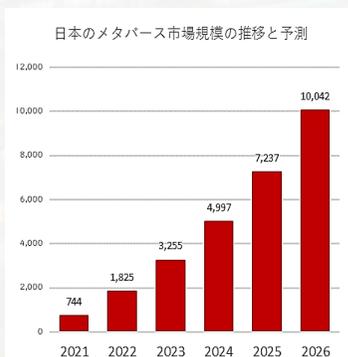
# メタバース工学科は、最新テクノロジーを学び、未来を創り出すチカラを身につけられる学科です

メタバースとは一言でいうと、インターネット上の仮想空間のこと。

2022年はメタバース元年と言われ、多くの企業・自治体・学校がメタバースで何ができるか試していました。そんなメタバースがこれからの時代の重要な要素になります。現時点でメタバースの国内認知度はまだまだですが、2030年には全世界で10億人以上の人がメタバース利用者になると言われています。

## 総務省が発刊している令和5年版

「情報通信白書」によると新型コロナ禍の継続によって法人向けの仮想空間を利用したバーチャル展示会や社内イベント、ネット通販での接客やショッピング体験などの用途でのメタバース利用が拡大しており、日本のメタバース市場は成長しています。2026年度には1兆42億円規模の市場に拡大するとも予想されています。また、世界のメタバース市場は2030年には、123兆9,738億円まで拡大するとも予想されています。



## 80万人！！

この数字は何の数字だと思いますか？ 経済産業省の試算によると2030年にはメタバース関連を含むIT系エンジニアが日本国内で40万人～80万人不足すると言われています。つまり、80万人という数字は、今後不足するIT系エンジニアの最大人数なのです。これからの時代は、

メタバースを創り出すIT系エンジニア＝メタバースクリエイターが活躍する時代です。

本学科では、最新ITテクノロジーとその土台となるヒューマンスキルを学ぶことで、メタバース空間を創り出すチカラとIT系エンジニアとして未来社会を創り出すチカラを身につけることができます。

## 学習の流れ

本科では最新ITテクノロジーを専門教科として学ぶことができます。また、FORTNITE、Cluster、Spatial、VRChat、Vket Cloudなど国内外のメタバースプラットフォームを活用してさまざまな技術習得を行います。

### 1年次

- IT基礎知識
- メタバースプラットフォームでの空間制作
- UI/UX概論
- デザイン理論/色彩理論
- Blenderを利用した3Dモデリング/アバター制作
- 生成AIの利活用 他

### 2年次

- Web3/DAO
- ブロックチェーン/NFT
- Unity/Unreal Engineを用いたプログラミング
- VR/ARプログラミング
- ゲーミフィケーション
- 行動経済学/行動心理学
- 建築や生物の仕組み
- 歴史学/地政学 他

### 3年次

総合制作として、バラリアルジャパンプロジェクトを実施。地元をメタバース空間に再現するための空間制作を企画・設計・実装まで一気通貫で行います。



## 将来目指せる道

### 進学

- 大学 情報学部/工学部
- 専門学校 情報系学科/ゲーム系学科 CG系学科 など

### 将来目指せる職業

- メタバースクリエイター
- ゲーム/CGクリエイター
- ITエンジニア
- 起業家 など

## 取得できる資格

在学中に次の資格を目指すことができます。

- ITパスポート
- 基本情報技術者
- Unity Certified Associate:Programmer
- CGクリエイター検定
- 色彩検定

## お問合せ

0120-590-313 対応時間 8:30~17:30 [土日祝除く]  
jaa-tokyo@jaaw.ac.jp