



令和6年2月7日

九州地方整備局

インフラ分野におけるメタバースの活用に関するセミナーを開催します！

- 九州地方整備局（九州技術事務所、インフラDX推進室）では、土木研究所（茨城県つくば市）と連携して、ゲームエンジンを用いたインフラ整備の新たな設計手法（デジタルツイン・メタバース）の開発に取り組み、河川分野において全国初となる社会実装（令和3年12月：山国川）を行ったところです。その後、道路事業やダム事業においても社会実装されるなど、インフラ分野におけるメタバースが幅広く活用されています。
- 河川分野においては全国初となるセミナーを令和4年5月12日に開催し、約1,000名に参加を頂きました。今回は河川分野だけではなく、道路分野やダム分野にも活用可能なセミナーを開催いたします。
- セミナーでは、本分野の第一人者の方々に、インフラ分野でのデジタルツイン・メタバースの活用について講演いただくとともに、実際のデータを元にメタバースの作成実習を行います。

- ・日時：令和6年2月14日（水） 9:45～15:30
- ・場所、方法：九州技術事務所 DX サテライト（研修所1F）にて、対面及びWEB併用
- ・定員：対面 20名 WEB 3,000名を予定
- ・参加費：無料
- ・主催：九州地方整備局
- ・プログラム：別添参照

【取材に関して】

- 取材につきましては、当日13:00～15:00に於いて、別室で具体的な取り組み内容についての説明、対面でのメタバース作成の講義状況等（九州技術事務所 DX サテライトにて）を取材する時間を設けます。

●その他

取材を希望される報道関係者におかれましては、中止等の連絡のため、前日2月13日（火）12時までに取材登録書（別添-1）をFAX（092-476-3465）にて送付願います。

*登録いただかなくても、取材いただいても差し支えありません。

【問い合わせ先】

九州地方整備局 企画部 インフラDX推進室
建設専門官 房前和朋（ふさまえ かずとも）（内線3317）
電話（代表） 092-471-6331

インフラ分野におけるメタバースの活用に関するセミナー
取材登録書

【開催日】 令和6年2月14日（水） 9:45～15:30

- 取材を希望される報道機関におかれましては、中止時の連絡等のため下表にて事前のご登録をお願いします。こちらの用紙に記載して頂きFAX（092-476-3465）にて返信をお願いします。

*事前登録無しでも、取材していただいて差し支えありません。

報道機関名	
ご氏名	
連絡先 (電話番号)	

【FAX 送信期限】 令和6年2月13日（火） 12時まで

参加
無料

開催日

2/14(水)
9:45~15:30

開催方法

ウェビナー形式

定員

3000名

申込方法

PC、スマートフォンなどから下記サイトまたはQRコードにアクセスしてお申し込みください。

https://zoom.us/webinar/register/WN_gzHsICXLQRqm5y7pscdsdQ



※電話及びFAXでの参加申込は受け付けておりません。

申込期間

1/29(月)~2/12(月)

主催

九州地方整備局

CPD申請

本セミナーのJCAA(建設コンサルタンツ協会)CPDプログラム認定は、現在申請手続き中です。
CPDプログラム認定は、セミナー終了後のWebによるアンケート回答が必須条件となります。
このため、Web上の入力フォームに基づき、入力漏れなどにご注意して入力頂いた後、当方にてアンケート内容を確認して事前登録されたメールアドレスへ証明書(PDF)をメールいたします。

プログラム

■開会挨拶

9:45~

山下 尚 氏 九州技術事務所長

■講演

1

9:50~10:30

九州地方整備局におけるメタバースの活用

房前 和朋 氏 九州地方整備局 企画部 インフラDX推進室 建設専門官

2

10:35~11:15

ゲームエンジンのノンゲーム分野での活用事例と最新機能について

杉山 明 氏 Epic Games Japan Senior Business Development Lead

3

11:20~12:00

河川事業の合意形成に活用するメタバース

林田 寿文 氏 国立研究開発法人 土木研究所 自然共生研究センター 主任研究員

■ハンズオン研修

13:00~15:30

メタバース(仮想世界)を用いたインフラ整備セミナー

佐藤 隆洋 氏 日本工営株式会社 中央研究所 技術開発センター 副センター長

事前
準備

ハンズオン研修を受講される場合には事前にソフトウェアのインストールとデータのダウンロードが必要です。
詳細はお申込み頂いた方に別途ご連絡します。

第2回

メタバースの活用 インフラ分野における

メタバース(仮想世界)を用いた新たなインフラ整備の
セミナーを開催します。

メタバースを用いた川づくり技術を広く活用してもらうことを目的に、令和4年2月1日よりゲームエンジンを用いたインフラ整備の設計手法のマニュアル(案)を公開しています。
(https://www.qsr.mlit.go.jp/infradx/page_game.html)
令和4年5月12日に公開したマニュアル(案)に関するセミナーを開催し約1,000名の方にご参加いただき好評であったことから第2回のセミナーを以下の日時にて開催します。

講師プロフィール

九州地方整備局 企画部 インフラ DX 推進室 建設専門官

房前 和朋 氏

略歴

1992年建設省(現国土交通省)に入省。
2018年より九州技術事務所にてVR研究室を設置して土木分野におけるVRやAI等の先進技術開発に着手。現在は災害査定でのDX化や三次元管内図の開発等を推進。



Epic Games Japan Senior Business Development Lead

杉山 明 氏

略歴

CGプロダクション、ソフトウェアメーカーなどを経て、2018年5月にEpic Games Japanに入社。エンタープライズ分野(ノンゲーム分野)のセールスとして活動中。

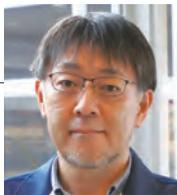


国立研究開発法人土木研究所 自然共生研究センター 主任研究員

林田 寿文 氏

略歴

専門は河川環境。河道設計時における治水と環境の同時評価を可能にする「3次元の多自然川づくり支援ツール」やドローンを活用した魚道評価方法の開発に取り組む。国土交通省北海道開発局、寒地土木研究所などを経て2018年4月より現職。



日本工営株式会社 中央研究所 技術開発センター 副センター長

佐藤 隆洋 氏

略歴

1998年4月日本工営入社。2018年よりUnrealEngineを地形データとの連携やマルチユーザービューアに活用する取り組みを開始し、現在までゲームエンジンの土木分野への活用を広げている。



仮想世界の作り方を覚えると…

整備後の車の流れを可視化



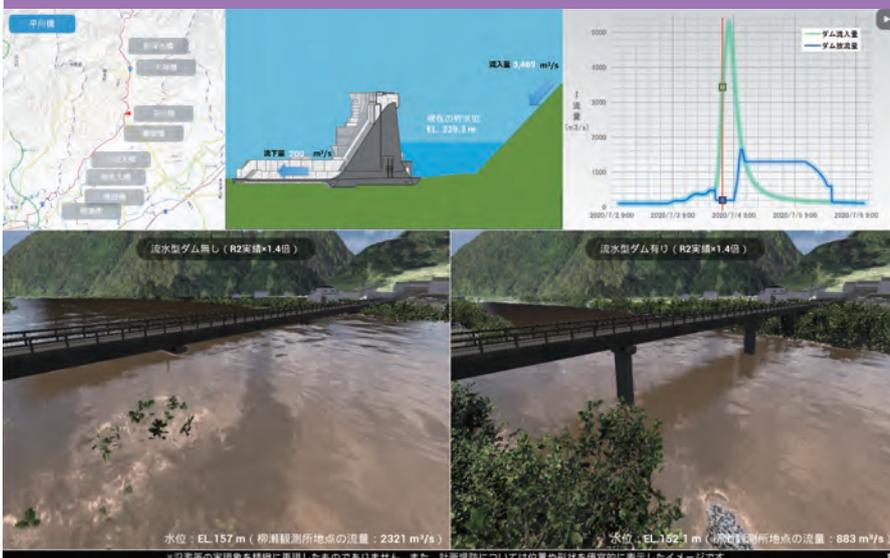
多人数で仮想空間のレビュー



仮想世界で景観を評価



ダムの効果を実世界で対比



VRによりものができる前に体験

