



# XR Kaigi 2020

## スポンサード検討用資料

---

株式会社 Mogura

Ver 1.1 (20200728)

**2020.12.8-10@オンライン開催**

Copyright Mogura Inc.

本資料は企画の案を記したものであり、今後変更となる可能性があります。

## XR Kaigiとは

国内最大のXR (VR/AR/MR) 開発者・クリエイター向けイベント

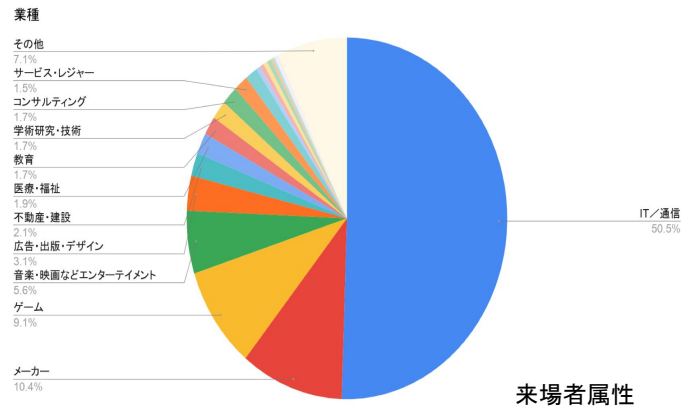
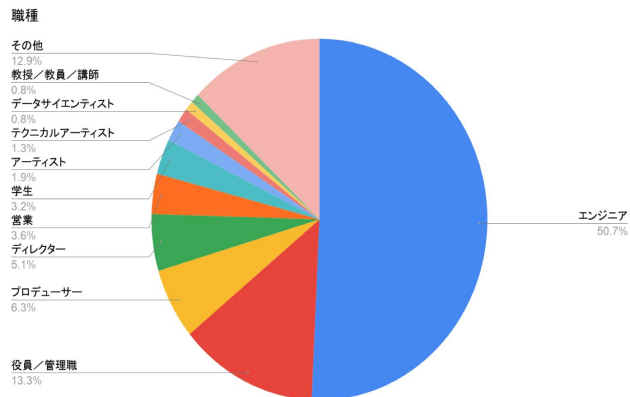
目的: つながり、共有し、高め合う

- ・国内随一のXR業界横断のイベント。拡大するXR業界のさらなる活性化を目指す。
- ・日本ならではの内容及び国外からも著名人を招待することで、世界的にもプレゼンスのあるイベントを目指している。



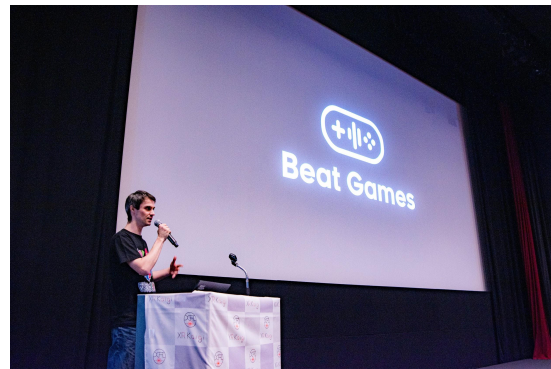
## XR Kaigi 2019 実施状況(1)

- ・2019年12月3-4日@ベルサール秋葉原、秋葉原UDX
- ・総動員数 700名近く。チケットは事前に売り切れ、スポンサーは17社と盛況。エンジニアを中心としつつ、経営・企画層まで幅広く来場
- ・来場者アンケートでは「とても満足した」、「満足した」が全体の95%超



## XR Kaigi 2019 実施状況(2)

- ・4gamer (<https://www.4gamer.net/games/999/G9999905/20191204048/>)、ITmedia (<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/1912/04/news106.html>) に記事掲載
- ・#xrkaigiはTwitterのトレンドで当日最大1位に浮上。
- ・ビジョナリートーク(Niantic 川島 優志氏、エクシヴィ近藤"GOROman"義仁氏、Enhance 水口 哲也氏)
- ・日本語講演×25本、海外ゲスト講演×7本、コミュニティーオーガナイズドセッション×9本
- ・展示×13ブース(11社)
- ・人気VRゲーム「Beat Saber」開発スタジオCEO Vladimir Hrincar氏ら、  
日本初講演のスピーカーも招待。



## XR Kaigi 2019 実施状況(3)

### スポンサー企業一覧

Platinum Sponsor



Silver Sponsor



Gold Sponsor



Bronze Sponsor



Hakuhodo DY holdings



## XR Kaigi 2020 開催概要

日時:2020年12月 8日(火)13:00~20:30

9日(水) 13:00~19:00

10日(木)13:00~19:00

場所:オンライン開催

チケット購入者のみがログインできるWebサイトにて開催  
一部、バーチャル空間を使用予定

ターゲット:XR開発者・クリエイター

想定参加者数:1,000名(B2B、B2Cで半数程度を想定)

入場料:7,000円(早割5,000円、学生チケットあり)(仮置)

内容:講演 50本以上、展示 15社以上

主催:株式会社Mogura



## XR Kaigi、オンライン開催の趣旨

- ・「XR Kaigi 2020」は、新型コロナウイルスの影響を勘案し、**オンライン移行**。
- ・交流要素などオフラインでこそ実現していた要素をバーチャル空間等で補完。スポンサー企業とも一緒になってイベントを作っていきたい。

### バーチャル空間により実現可能なこと

- 1つの場に集まっているという感覚
  - 立ち話などの円滑なコミュニケーション
- 
- ・リアルなイベントでしか実現できない「**HMDなどのハードウェアを通してのVR/AR/MRの体験**」に関しては、状況に鑑みて、追加的に各都市での体験会(完全申込制)開催などを検討したい

## XR Kaigi 2020 企画紹介＜講演＞

**基調講演（一般公開、生配信？）：初日 13:00～13:50 裏番組なし**

**特別セッション（一般公開）：初日 14:00～14:50 裏番組なし**

スポンサー向け講演枠。自社のスピーチ、新製品発表を想定。

**ピッチコンテスト（非公開）：初日 16:00～16:45 裏番組なし**

スタートアップ、クリエイターによるピッチ。ゲスト審査員名が審査。

**アワード（一般公開、生配信）：初日 19:30～20:30 裏番組なし**

ユーザ投票式のXRコンテンツアワードの授賞式

**セッション（非公開、同意済みのものは後日一般公開）：45分×約50本、4レーンで並行**

録画配信＋ライブQ&Aを予定

※一部、一般公募を実施予定。昨年好評だったコミュニティオーガナイズドセッション（15分講演×3本）も4枠設置

※海外の講演者は最低でも5組以上を招待。日本語字幕対応。

※VR/AR/VTuber、B2B/B2C、Unity/UE4、CG/実写などテーマに偏りがでないよう分散化を図る。



## XR Kaigi 2020 企画紹介＜展示＞

### 企業個別ページ:常設

企業の情報、製品紹介等を見せることができるスペース。担当者との名刺交換も可能。

### バーチャルブース:常設、スタッフの対応はイベント開催時間に準拠

「Hubs Cloud」を使用したブラウザベースのバーチャル空間。空間とアバターを使うことで、出展社様のイメージをより伝えやすく、また担当者と立ち話的に話しやすい雰囲気作りを目指す。

### ロビー:常設

バーチャルブース同様「Hubs Cloud」を使用したブラウザベースのバーチャル空間です。ロビーは参加者同士の交流のために設置VRの最新情報や各種デバイスの3Dモデルなど、“何か”を設置予定

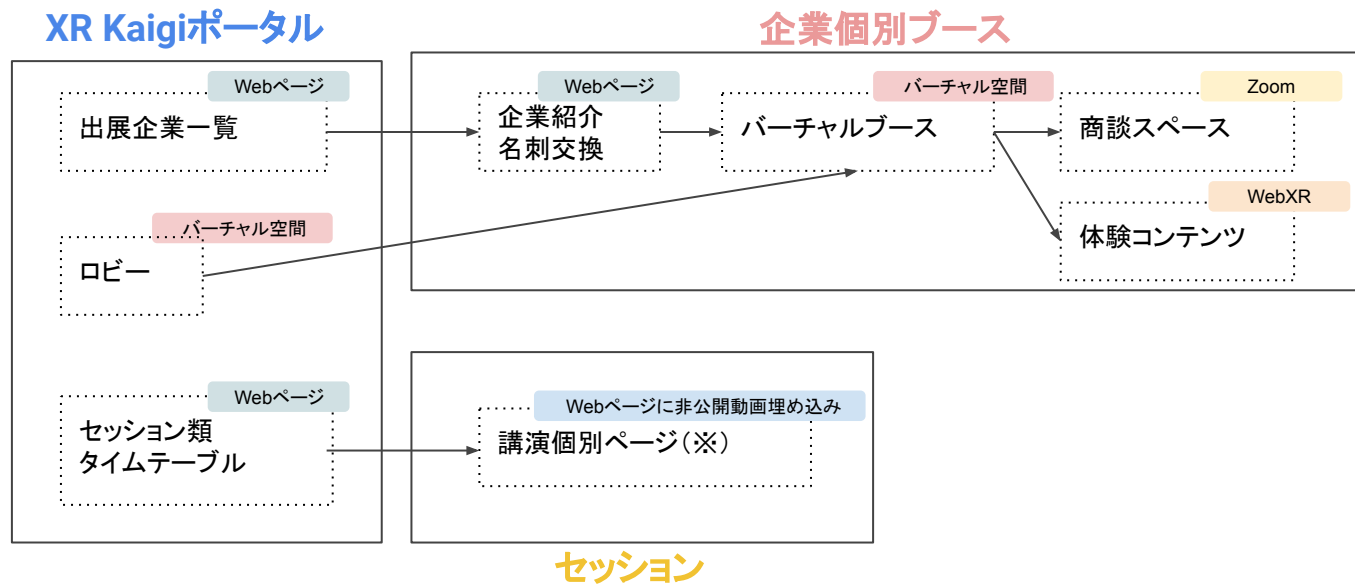


### 企業個別ページのイメージ



### バーチャルブースのイメージ

## イベント構成(現状想定案)



# タイムテーブル

## 1日目(13:00~20:30)

13:00~13:50 基調講演

14:00~14:50 特別セッション

16:00~16:45 ピッチコンテスト

17:00~19:00 セッション+Q&A ×8枠(2枠×4レーン)

19:30~20:30 アワード

## 2,3日目(13:00~19:00)

13:00~16:00 セッション+Q&A ×12枠(3枠×4レーン)

16:00~17:00 休憩

17:00~19:00 セッション+Q&A ×8枠(2枠×4レーン)

※赤字はスポンサードイベント

※2,3日目のセッションのうち、4枠程度は15分講演×3本のコミュニティーオーガナイズドセッションを予定

## スポンサードメニュー

	価格	枠	講演	展示ブース	ロビー	事前取材	メール宣 伝	ロゴ掲示	ゲストパ ス	来場者属性デー タ提供
ダイヤモンド	300万円	1	1	○	○	○	○	○	30	○
プラチナ	120万円	無制限	1	○	×	○	○	○	15	○
ゴールド	60万円	無制限	1	○	×	×	○	○	10	○
シルバー	30万円	無制限	×	○	×	×	○	○	5	○
ブロンズ	15万円	無制限	×	×	×	×	×	○	3	×

追加スポンサーメニュー	価格
アワードスポンサー	100万円
ピッチスポンサー	100万円
特別セッションスポンサー	50万円
テーマスポンサー	50万円
セッション追加	30万円

※スポンサーメニューは一例であり、各社様のご要望に応じてメニュー変更を行います。

## スポンサードメニュー詳細(1)

### ●講演(ダイヤモンド・プラチナ・ゴールド)

- ・45分間のセッションを指定の枠数持つことができます。開発者に向けた製品紹介、ノウハウ共有、ツール解説などを通じ、訴求が可能です。
- ・スポンサー講演は、後日Mogura VR Newsで記事化を行います。
- ・講演は、録画配信とライブでのQ&Aで構成されます。動画を事務局に提出ください。海外登壇者の日本語字幕作業を事務局にて行うことをご希望の場合、1講演あたり30万円の追加費用が発生します。

### ●展示(ダイヤモンド・プラチナ・ゴールド・シルバー)

- ・バーチャル空間上の展示エリアに展示ブースを設けることが可能です。1ブースあたりの最大同時アクセス人数は25人です。同時アクセス数を増やしたい企業様向けには内容が同じ複数のブースをご提供します。(スタッフの方はブースの数だけ必要となります)
  - ・ブースの設計は各社様でお願いすることになります。事務局よりテンプレートをお渡しすることは可能。
- また、制作を承ることも可能です。(要見積)

## スポンサードメニュー詳細(2)

### ●ロビー(ダイヤモンド)

- ・ロビー名に御社名を冠したり、広告を配置することができます。

### ●事前取材(ダイヤモンド・プラチナ)

- ・イベント本番までにMogura VR News/MoguLive!にスポンサードポストを1本、掲載可能です。

### ●メール(ダイヤモンド・プラチナ・ゴールド・シルバー)

- ・開催前に、参加者及びメディアに複数回送付するメールの中で、スポンサー様のセッションやブースの宣伝を入れさせていただきます。

### ●ロゴ掲示(ダイヤモンド・プラチナ・ゴールド・シルバー・ブロンズ)

- ・プレスリリース、公式サイトにロゴを掲載します。

## スポンサードメニュー詳細(3)

- パス配布(ダイヤモンド・プラチナ・ゴールド・シルバー・ブロンズ)

- ・本イベントのゲスト用パスをお渡しします。
- ・スタッフの方のパス数は含みません。

- 来場者属性データ提供(ダイヤモンド・プラチナ・ゴールド・シルバー)

- ・来場者の属性や所属企業、関心性向、ブースのアクセス人数、セッションの視聴者数などのデータをお渡しします。
- ※名前、役職、連絡先等の個人情報はお渡しできません

## スポンサードメニュー詳細(4)

### ●アワードスポンサー

・人気コンテンツを選出するアワードにて、「Presented by 」で御社名を冠するほか、イベントサイト、スライドなどに御社名とロゴを掲載します。

### ●ピッチスポンサー

・ピッチイベントにて、イベントサイト、スライドなどに御社名とロゴを掲載します。また、御社から1名の方に審査員を務めていただきます。



## スポンサードメニュー詳細(5)

### ●特別セッションスポンサー

- ・イベント初日に行う特別セッションを利用できます。

### ●テーマスポンサー

- ・特定テーマで複数の1連のセッション(3～7セッション)を「Presented by 」で御社名を冠することができます。

- ・現在事務局で検討しているテーマは以下の通りです。

VRゲーム

XR for business(産業活用)

XR for Art(アートでの利用)

XR for Entertainment(エンターテインメント分野での利用)

ARクラウド、ARフィルター

アバター、3Dグラフィックス、Unity、Unireal Engine

## 今後のスケジュール

8月3日	開催告知、スポンサー公募開始
8月31日	スポンサー申込 一次締切
7月~9月	講演者調整、出展調整
9月下旬	基調講演&講演ラインナップ 告知 チケット販売開始
12月8~10日	本番

## お申し込み方法

申込書をXR Kaigi 2020事務局（以下のメールアドレス）までご提出ください。

[xrkaigi@moguravr.com](mailto:xrkaigi@moguravr.com)

また、ご不明点、スポンサードメニューの調整につきましても上記の連絡先までご相談いただければ幸いです。