

■プラン名：
【cluster for Education】「メタバース制作指導」による実践的DX人材育成

■企業名：クラスター株式会社



■このプランは、事業計画書の以下の項目に対応しています

1. 情報Ⅱ等の教科・科目の開設等

2. デジタル環境の整備と教育内容の充実

4. 情報・理数系学科コースの充実

6. 特別支援学校の学びの充実

【cluster for Education】「メタバース制作指導」による実践的DX人材育成

情報Ⅰ (1) 情報社会の問題解決 (2) コミュニケーションと情報デザイン (3) コンピュータとプログラミング

情報Ⅱ (1) 情報社会の進展と情報技術 (2) コミュニケーションとコンテンツ (5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究

総合的な探究の時間 / 部活動 / その他

■ キャッチコピー

トップクリエイターが直接指導する
実践的メタバース制作プログラム

入門から本格開発まで、生徒の創造性を最大限に引き出す

■ 対象

情報Ⅰ や探究学習、課題研究でのメタバース学習の導入として

情報Ⅱ での高度なコンテンツ制作実習として

総合的な探究の時間での「地域活性化・課題解決プロジェクト」として

パソコン部やeスポーツ部等での専門的な技術習得活動として

● 概要

企業案件を手がけるトップクリエイターが生徒を直接指導します。入門用の「World Craft」から高度な「Unity/Blender」まで、習熟度に合わせて2段階のプログラムを提供します。※どちらかだけでも対応可能です。

累計100校以上のワークショップ実績に基づく実践的なDX人材育成カリキュラムです。2025年度は1,000時間以上実施しております。

■ 期待される効果

課題解決力の実践: メタバース空間を活用した具体的な社会課題解決体験

創造性と表現力の向上: アイデアを仮想空間として具現化するデザイン思考

キャリア意識の醸成: 第一線で活躍するクリエイターとの交流による刺激

プロ品質の制作技術習得: Unity/Blender等の業界標準ツールの操作スキル



World Craftを使った授業の様子



公式ページはロゴをクリック
してください

Unityとは、「ゲームエンジン」と呼ばれるゲームをつくるためのソフトウェアです。Unityは3DCGをリアルタイムで描画できるツールであり、ゲーム制作やアニメーション制作だけではなく、自動車や建築など、産業分野でも幅広く使われています。
cluster自体もUnityで作られています



公式ページはロゴをクリック
してください

Blenderとは、3DCGモデリングや映像・アニメーション制作など様々な機能がある
「オープンソース」の3DCGソフトウェアです

Blender

3Dモデルをつくる

Unity

つくった3Dモデルを組み
合わせて、演出やギミック
などをつける

cluster

ワールドとしてアップロードし、誰でも入れるように
する

ポイント1



トップクリエイターによる 実践指導

企業案件を手がける現役スタッフが直接指導。
豊富な実践事例に基づき、質の高い教育を提供します。

- ✓ 現場のプロから学ぶ
本格的な技術習得

ポイント2



2段階の 学習プログラム

入門用の「World Craft」機能から高度な「Unity/Blender」使用まで。
生徒のスキルレベルに合わせて柔軟に選択可能です。

- ✓ 入門者・初級者～
上級者まで対応

ポイント3



手厚い サポート体制

環境設定サポートからカリキュラム開発、教材提供、録画アーカイブまで完備。
基本はオンライン対応のため、全国どこでも実施可能です。

- ✓ 準備から実施後まで
包括的にバックアップ



企画プランナー / 制作ディレクターによる
出前授業



高校、大学への教育プログラム提供

●参考価格

(例)【条件】40名×1クラスの場合

項目	内訳	小計(税込)
World Craftパック	(標準)50分2回の指導 ・環境設定サポート ・教材提供 ・録画アーカイブ提供	110,000円
Unity/Blenderパック	(標準)50分10回の指導 ・トップクリエイターによる指導 ・環境設定サポート ・教材提供 ・録画アーカイブ提供	1,100,000円
カリキュラム開発・管理運営サポート	・貴校に合わせたカリキュラム開発 ・管理運営サポート	440,000円
システム導入費	・cluster導入費	0円
		合計1,650,000円

【留意事項】

- ・参考価格につき、詳しくはお問合せください。条件に合わせ、お見積りいたします。
- ・**World Craftパックのみ、Unity/Blenderパックのみといったご相談も承っております。**
- ・オンライン形式となります。対面形式の場合は、別途出張費が発生いたします。(対面形式の調整が難しい場合もございます。)
- ・操作環境や具体的な指導内容のご要望によって、金額が変更となる場合がございますので、別途お見積りいたします。
- ・指導にあたっては、操作環境の確認を事前に行わせていただきます。(環境によっては、実施が難しい場合がございますので予めご了承ください。)
- ・clusterはアプリケーションをダウンロードして操作するソフトウェアです。ブラウザ版環境をご希望の場合は、別途環境構築費が発生いたします。

ツールがなくてもつくれる「ワールドクラフト (World Craft)」と
自由度が高い「Cluster Creator Kit (Unity用のクラスター社SDK)」

※SDK = Software Development Kit / ソフトウェア開発キット



clusterでは専門知識や特別なツールが必要なくワールドをつくれる「ワールドクラフト」、より自由に制作することができる「Cluster Creator Kit」のふたつの制作方法が用意されています。これらを使用することで、メタバースでの創作をかんたんにはじめることができます。

Unity,Blenderの指導では、インストール方法から、操作の基礎・基本を学び、企業案件を手がけるスタッフによるメタバース空間制作やイベント運営方法なども学ぶことができます。
メタバース空間ならではの他者との成果物の共有、体験の共有を通じ、仮想空間を使った課題解決の手法を身に付けることができます。

The screenshot shows a Zoom meeting interface. On the left, a Google Slides presentation is displayed. The slide title is '授業の中で学ぶこと' (What to learn in class). It is divided into two main sections: 'Unity' and 'モデリング' (Modeling).

Unity

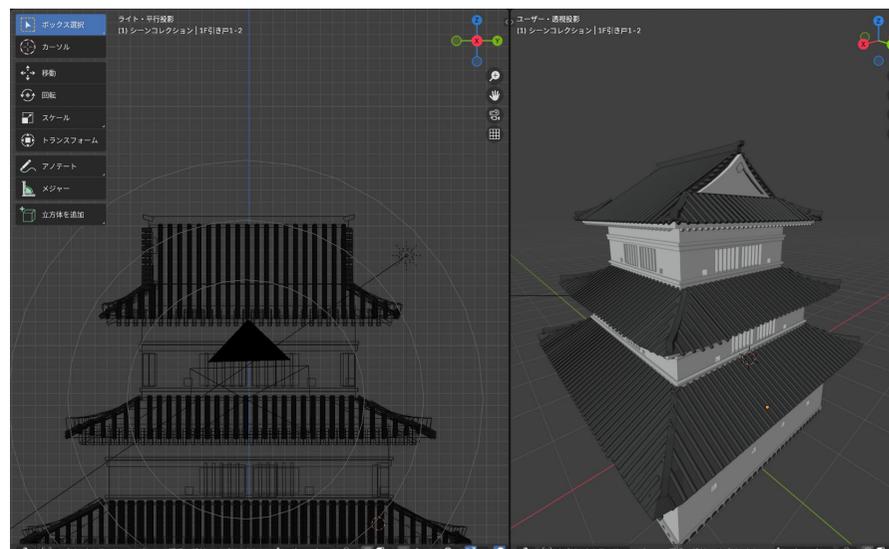
- 画面の解説・基本操作
- オブジェクトの配置・調整
- 地形の作り方
- ビジュアルにこだわる
 - マテリアル
 - ライティング
- 簡単な仕掛けをつくる
 - 基本的なギミック
 - テンプレートを改変する
- 演出をつける
 - パーティクル
 - アニメーション・タイムライン
 - ポストプロセス

モデリング

- Blenderの基礎知識
- Blenderの基本操作
- Blenderで簡単なモデルを作成する

On the right side of the Zoom window, there is a video feed of a classroom. Several participants are visible, some with smiley face emojis overlaid on their faces. In the foreground, there are two smaller video thumbnails: one showing a 3D avatar of a woman wearing a red hard hat, and another showing a man's face with the name 'Shunji Irie' below it.

2025年度の制作例です。
授業のゴール設計から伴走し、着実に生徒にデジタルスキルを身に着けるお手伝いをいたします。



●指導内容の例

Unity,Blender指導

(例)

- 導入
 - メタバースとは何か
- clusterツールの設定、Unityの基本操作
 - UnityからメタバースPF(cluster)へのアップロード
 - アップロードしたメタバース空間の相互訪問
- 事例紹介(clusterにアップロードされているメタバース空間)
- Unity基礎
 - 見た目の調整技術(写真・イラストの取り込み、マテリアルやライティング調整)
 - ギミック制作(コンポーネントによる物理演算設計、そのほか紹介)
 - オブジェクト・ワープの配置
- 作業予備日、質問受付

World Craft指導

(例)

- 導入
 - メタバースとは何か
 - clusterでできること
 - World Craftの概要説明
- World Craft体験
 - 基本的な操作方法のレクチャー
 - グループまたは個人でのワールド作成(例:テーマに沿った街づくり、理想の家づくりなど)
弊社プランナーによる制作サポート
- 作品発表・鑑賞会
 - 制作したワールドを発表し、互いの作品を鑑賞・共有
- 振り返り
 - 体験を通して学んだこと、感じたことの共有、質疑応答

Appendix

cluster会社概要

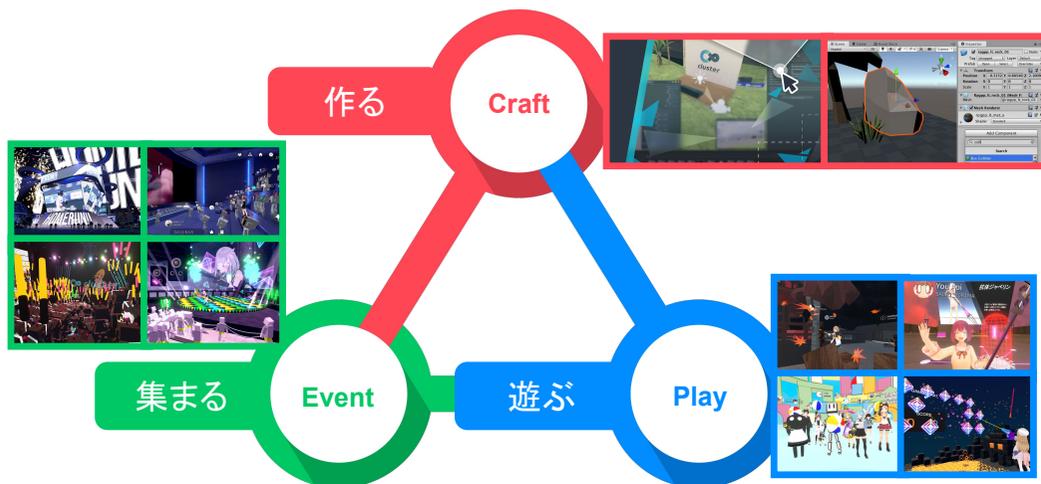
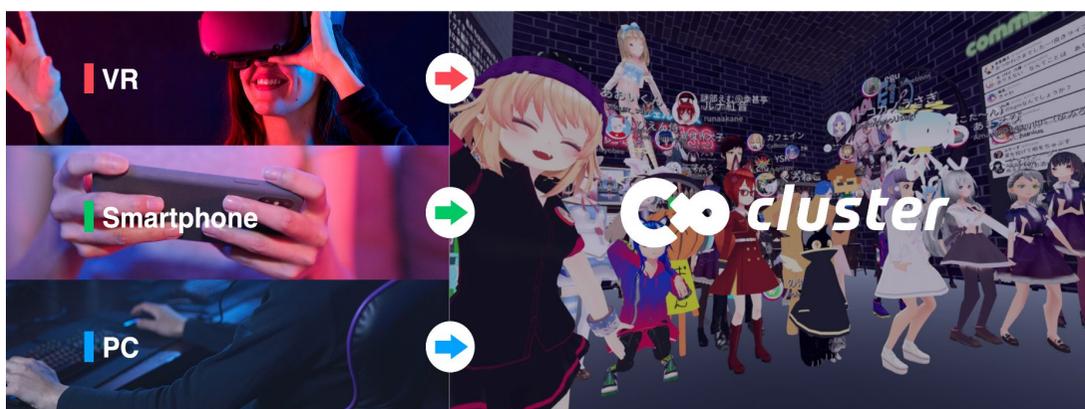


IS809024/ISO27001

情報セキュリティに関する認証
ISO 27001 / IS809024

社名	クラスタ株式会社
英文名	Cluster Inc.
所在地	東京都品川区西五反田 8-9-5 FORECAST五反田 WEST 2F
代表者	加藤 直人
創業	2015年7月
事業内容	メタバースプラットフォーム 「cluster」の開発・運営
資本金	1億円
調達額	67.3億円(累計)

clusterプラットフォーム概要



No.1 SHARE

日本最大級のメタバースプラットフォーム

累計動員数3,000万人超。多くの企業・自治体・教育機関に選ばれている信頼の実績があります。



マルチデバイス対応

PC(Win/Mac)、スマートフォン(iOS/Android)、Meta Quest 等のVR機器から、いつでもどこでもアクセス可能。



最大10万人同時接続のスケールビリティ

大規模な学校イベントやオープンキャンパスも安定稼働。独自のサーバー技術で、快適な体験を提供します。



「つくる」機能の充実

好きなバーチャルワールドを作って、集まり、遊べるプラットフォーム。専門知識がなくても、スマホひとつでワールド作成が可能。生徒自身の創造性を引き出す環境が整っています。

導入実績と信頼

年間利用企業数

250 社以上

多くの大企業がマーケティングや社内イベントで採用するなど高い信頼性と安定性。
国・地方自治体や病院でも活用。

ご利用教育機関数

800 校以上

小学校・中学校・高校・大学・専門学校など、全国の幅広い教育機関や教育委員会等で活用が進んでいます。

最大同時参加人数

100,000 人

大規模イベントにも耐えうる堅牢なインフラにより、全校集会や文化祭などの行事、合同イベントも安心して開催可能です。

導入実績と信頼

自治体



ゲーム



メーカー



IP



教育



自動車



Retail



Sports



不動産



通信・放送



銀行・保険



製造



導入実績と信頼

ICT教育向けプログラム「**Educator Guide**」
を全国の教育機関に配布。**800**以上の機関で利用。

clusterを使用した探究学習の研究成果が認められ、
学校推薦型選抜で筑波大学の合格者を輩出。

800以上の教育機関でのご利用実績



cluster
エデュケーション

教育機関向け公式サイト

ICT in Education
Virtual

日本のICT教育を加速する
バーチャル空間の可能性

「ゲーム」と「メタバース」の違い

① 性質が近いゲームと異なる点は、プレイヤーの創造力により変化を遂げる「自己構築性」

② STEM教育への影響が大きい空間認知能力を高めるのに役立つ

Unityの画面の見方

Unityを覗くとさまざまなウィンドウが並びます
ここからは各ウィンドウについて、ひとつひとつ説明していきます

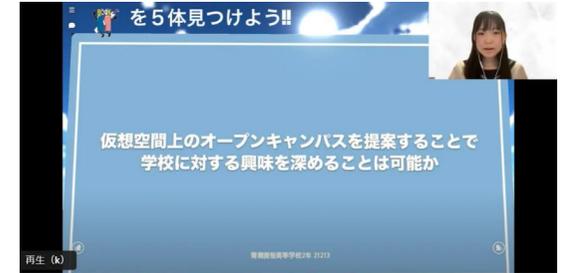
- Hierarchy (ヒエラルキー)**
Unity上のオブジェクトやシーン要素を管理するためのウィンドウ。
- Inspector (インスペクター)**
選択したオブジェクトの属性や設定を管理するためのウィンドウ。
- Console (コンソール)**
プログラムの実行ログやエラーメッセージを確認するためのウィンドウ。

イベント累計動員数3,500万人を超える、国内最大級のメタバースプラットフォーム「cluster」を運営するクラスター株式会社（東京都品川区、代表取締役CEO：加藤直人、以下「クラスター」）は、日本発のメタバースプラットフォームとして、2023年7月に教育分野へ貢献する方針を発表いたしました。昨年度より「授業や部活における教育機関での「cluster」利用の無償化」に取り組み、これまでに多くの小・中学校、高等学校、専門学校での授業やワークショップ、部活動で私たちのプラットフォームをご活用いただいています。その中の一例として先日、高校生のユーザー様より筑波大学の一発公募制推薦入試で「cluster」を用いた「探求」授業における研究成果が認められ、合格されたことご連絡をいただきました。この結果を社員一同大変喜んでおります。今後もクラスターはICT教育の促進や、デジタル人材の育成など、未来の日本の「創造力を加速」していくことを目指してまいります。



学生からのメッセージ

clusterを用いてワールドを作成することで、自分の想像していた世界を創る楽しさや達成感を得ることができたのはもちろんのこと、clusterを通じて課題と向き合い、ワールドという一つの作品を作り上げたことが自分だけのアピールポイントにもなり、自信にもつながりました。自分の作ったワールドを実際に多くの人に体験してもらい、具体的な改善案やフィードバックをいただくことで、探究学習においても大きな成果を得ることができました。これらの経験を活かし自信は、進路選択や受験の際にも役立つ。将来の目標に向かってさらに前進するための大きな力となりました。

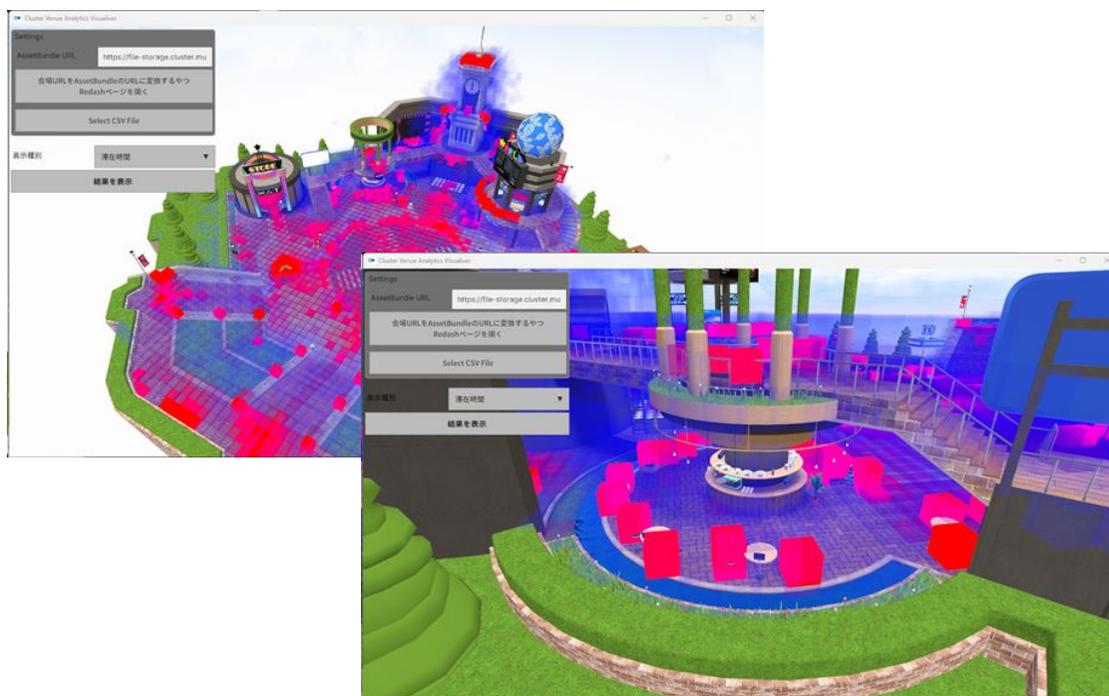


🕒 データ分析

空間内行動をヒートマップ化、回遊履歴表示も

バーチャル空間内の生徒の視線データや移動履歴を計測、可視化

視線や滞在時間をヒートマップ化



回遊履歴を可視化



🏆 コンテスト開催

ワールドクラフトコンテストを開催し、生徒の創造力発信の場を提供

