

応答の概要 アクティブ

応答

112



平均スコア

0



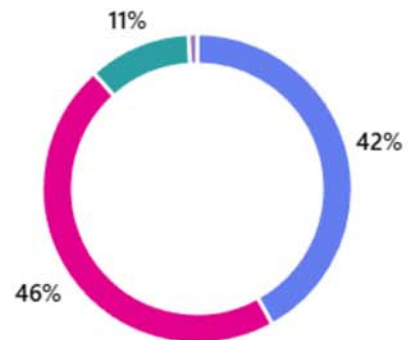
平均時間

05:41



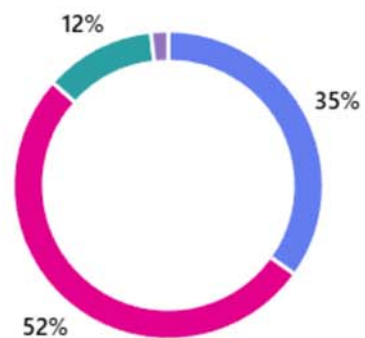
1. 講演はおもしろかったですか？ (0 点数)

● すごくおもしろかった	47
● おもしろかった	52
● まあまあ	12
● あんまり	1
● おもしろくなかった	0

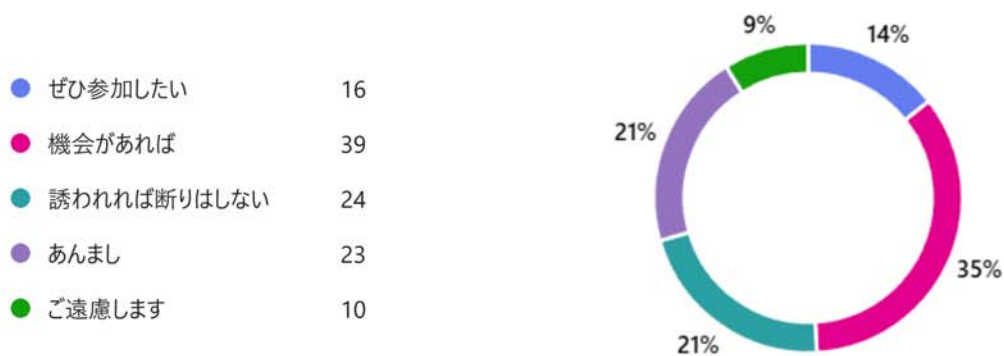


2. ばーちやるまつもとに将来性を感じましたか (0 点数)

● すごく感じた	39
● 期待したい	58
● まあまあかな	13
● あんまり	2
● ぜんぜん	0



3. あなた自身で、ばーちゃるまつもとの空間作りに携わってみたいですか？ (0 点数)



4. VRの新しい、もしくは楽しい使い方を提案してください (0 点数)

112
応答

最新の回答

"VRを使った空間での研修やシミュレーション といった教育上に新しい..."
 "簡易的に社内見学やオープンキャンパス等に参加出来れば遠くに..."
 "もう既に取り入れてあったけど、ミニゲームは楽しいと思いました。そこ..."

...

19回答者 (17%) この質問に 空間回答しました。

イベント
アバター
楽しめる
バーチャル
観光 再現
買い物
空間
VRの世界
ゲーム
松本 交流 大学
授業 映画 遊び
旅行 使い方
スポーツ
VR空間

5. 授業の感想、希望、苦情など自由にどうぞ (0 点数)

111
応答

最新の回答

"今回はバーチャルマツモトについて初めて知ることができたのでよかつ... "

"15回ありがとうございました。テスト頑張ります"

"すごく面白い授業でした。名前も性別も年齢も非公開だからこそ、... "

...

9回答者 (8%) この質問に 世界回答しました。

🔄 更新

バーチャル松本は 身 飲食店 可能性 若者 難易度 これ 話 取り組み テスト 関わ 将来 地域 機会 制作 ものづくりを楽しむ空間 世界 ばーちやるまつも