

データサイエンス  
教育学研究室

Data Science Education  
Laboratory

教授 山本 憲  
Professor

Akira Yamamoto

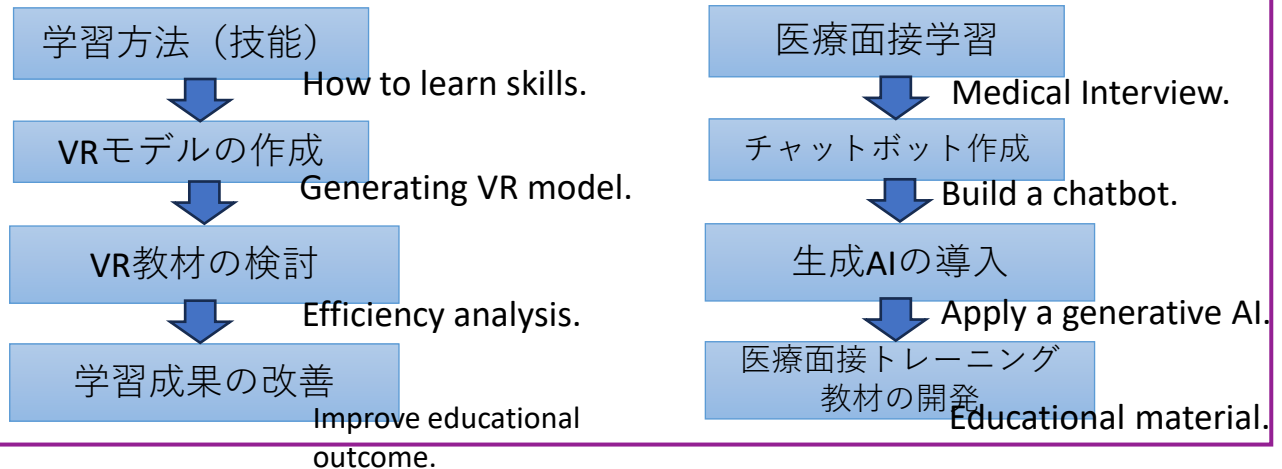


## 研究概要 / Research overview

バーチャルリアリティ技術や生成系AIを使って教材を開発し、教育方法の改善を目的に研究を行っている。また、教育データをコンピュータで解析し、教育効果と得られる成果の研究を行っている。

We develop teaching materials using virtual reality technology and generative AI, and conduct research with the aim of improving educational strategy. We also analyze educational data and conduct research on educational effects and outcomes.

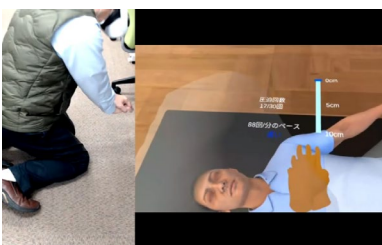
## 研究の流れ / Research flow



## 研究成果 / Research outputs

バーチャルリアリティ教材を開発し、医学部学生の学習経験を分析した結果、視聴覚に加えて触覚の情報も学習には重要な要素であることがわかった。

After developing virtual reality teaching materials and analyzing the learning experiences of medical students, we found that in addition to audiovisual information, tactile information is also an important element for learning.



開発したVR教材の画面と学習中の様子

医療面接チャットボットでは、生成AIを導入するまでは患者役の回答内容にかなり制約があった。生成AI導入後は回答内容の制約がなくなり、非常に柔軟で臨床場面に近いトレーニングを行えるようになった。

After introducing generative AI, there were no restrictions on the content of answers, making it possible to conduct training that is extremely flexible and close to real situation.

生成AIを活用した医療面接チャットボットの画面

