

人の関心をより引きつける話し方が身に付く バーチャル・リアリティ技術の事業化検証

課題番号：STSC20002
研究代表者：九州大学
助教 冬野美晴

背景

- ・ グローバリゼーション
- ・ 日本の教育内容の変化
 - ・ ICTの活用：EdTech市場の増大
 - ・ 遠隔教育（特にCOVID-19以後）
 - ・ 文科省：新学習指導要領で「発信力」を重視・大学入試改革



「説得コミュニケーション」：話す力の向上
が社会的課題となっている

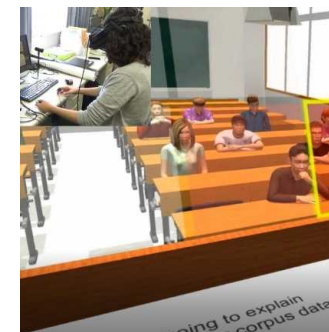
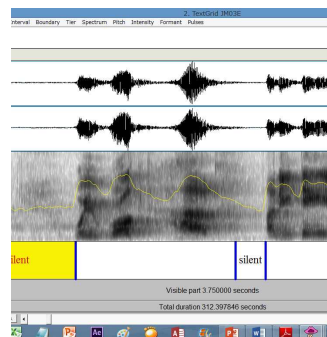
BUT

科学的エビデンスに基づく教材や
教育機会の不足

ソリューション：本シーズ

革新的なVR教材システム

- ・ 研究による科学的エビデンスに基づく自動評価プログラム
- ・ 学習者が1人でも「体感的に」「緊張感をもって」練習できるVR環境
- ・ ログを記録しパフォーマンス向上が実感できる



想定顧客

- ・ 教育機関
- ・ 法人研修提供企業
- ・ 医療機関
- ・ サービス業関連企業

私たちの技術シーズによって、
日本人が

「自信をもって他者へ説得コミュニケーションをとれる」
ことを当たり前

し、教育現場・医療介護現場・ビジネス現場を活性化する