と田 傑(SHIBATA, Takeshi)

所属(Domain) 数理・応用科学領域 (Domain of Mathematical and Applied Sciences)

●研究テーマ(Research theme)

① VR技術を活用した民俗芸能の記録・保存, 伝承支援技術 (Archiving and learning support system for folk performing arts)

アクティブラーニングにおけるVR教材開発
 (Development of VR-based educational tools for active learning)

人間の活動を強化するために、測定とモデリングによって実世界の本質を提供することがバーチャルリアリティ(VR)の目的です.VR技術を活用した身体技能の学習支援システムの開発に取り組んでいます.身体動作の計測・保存手法、解析手法、効果的なフィードバック方法について検討します.開発したシステムは、貴重なのなかかかた。





無形文化財である民俗芸能の伝承支援に活用できます.

Virtual reality (VR) can be employed for enhancing human activities because it provides an essence of the real world through measurements and modeling. Hence, the objective of our study is to develop a learning support system for improving human skills by incorporating VR. We aim to study and determine the method for measuring, archiving, analyzing, and reporting the essence of human skills and thereby incorporate such a method for archiving and passing the knowledge of Japanese folk performing arts to the next generation.

 2 教科書や講義を通して知識を受け取るだけでなく、学習者自身が 考え、実践しながら学ぶアクティブラーニング(AL)が期待されてい
 る. VR技術を活用したインタラクティブなコンテンツによって、効果的 にALが進められるような教材開発に取り組んでいます。

Active learning is an educational method that emphasizes on learning through thinking and working, as well as receiving knowledge from books and lessons. Active learning is an important and necessary aspect of education. Hence, we aim to develop interactive VR-based educational tools for promoting effective active learning.

キーワード (Keyword)

專門分野(Specialized Field)
共同研究可能技術(Possible Technology of Cooperative research)
関連論文・特許情報 website (Related articles・patent information)
研究設備(Research Facility)
研究室URL(Lab. URL)
E-mail 人工現実感(Virtual Reality), 拡張現実感(Augmented Reality), 身体技能(Human skill) 知能情報学(Intelligent Informatics) ユーザーインタフェース(User interface), 動作計測(Motion measurement)

https://info.ibaraki.ac.jp/Profiles/107/0010700/profile.html

モーションキャプチャ (Motion capturing system)

takeshi.shibiata.vrs@vc.ibaraki.ac.jp