

P&P 医学教材開発チーム

(病院地区における3D教材の開発および開発・提供体制の構築)

医学、ICT技術、デザインの3つの分野の学生たちによるコラボレーション・プロジェクトとして、シリアスゲームを活用した「医学を学習する意欲を高める教材」を開発中です。医学部の学生からは医学教材のニーズについて、システム情報科学府と理学部の学生からはプログラミングの技術的な面について、たくさんの意見が上がり、ディスカッションを重ねて構想を練りました。また、芸術工学部の学生の力も加わり、より学生の興味を引く教材になるようデザイン性を高めています。以下、P&P 医学教材開発チームのメンバー7名を活動の感想と共に紹介します。



杉村 涼 (システム情報科学府修士1年)

参加の動機

岡田先生が誘ってくださったのがきっかけですね。僕はゲーム関連の職に就きたいと考えているので、勉強しながらできるこのプロジェクトはいい機会だなと思って参加しました。

良かった事

他学部の人と触れ合える機会はなかなかないので、いろいろな意見が聞けて参考になることも多々ありました。特にシリアスゲームというジャンルに求められることを深く追求できたことは今後の糧となると思います。

大変だった事

ゲーム自体を作る方のリーダーは僕だったので、イラストの制作を芸工の方にやってもらうにあたっていろいろと連絡を取り合ったり、作業を分担しそれを他の人に割り当てたり、そのスケジュール調整とかをするのは大変でした。



玉利 宏樹 (理学部情報理学コース4年)

参加の動機

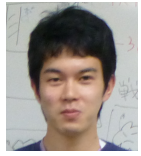
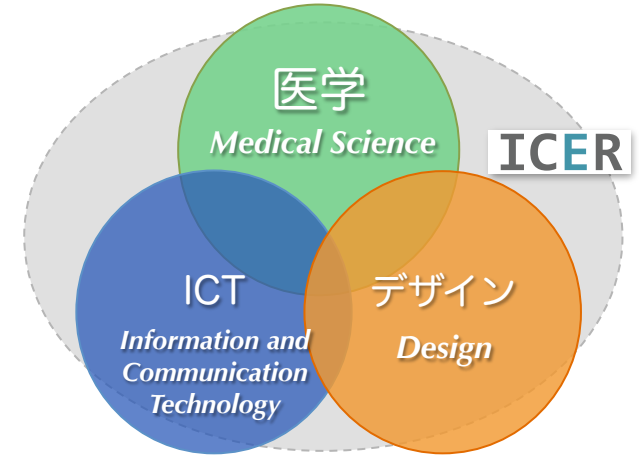
研究室で岡田先生からお誘いをいただいたことが、このプロジェクト参加へのきっかけでした。他の学科の方との交流等ほとんどしたことが無かったので、どういう風にプロジェクトが進んでいくのかとても楽しみに思いながら参加を決めました。

良かった事

良かった点は、やはり他学科の方との交流ができたことです。医学部生向けの開発になるので、どういう点が使用者にとって都合がいいのか等、使用者の視点をしっかり意見として聞くことができたのはとても参考になりました。

大変だった事

僕自身がアプリ開発に慣れていなかったので、開発の時にはかなり苦労をしました。このプロジェクトを通して開発における知識を多く得ることができたので、とてもよい機会になったと思います。



河津 宗太郎 (医学部医学科4年)

参加の動機

ソフトウェア開発に興味があり、他の学部の専門の方と共同で作業することはとてもいい経験になると思ったので。

良かった事

実際のソフトウェア開発にごく一部ではあるが、自分が参加でき、その開発の一部を担えたこと。他の専門の方と作業することで、自身の専門性について見つめなおすきっかけになったこと。

大変だった事

医学分野のデータ整理やゲーム開発の作業が不慣れで大変だったこと。特に医学分野の知識面についてマンパワーの不足が感じられたこと。



小熊 俊輝 (医学部医学科2年)

参加の動機

普段考えたこともないような目新しい企画だったので興味を持ったことが理由です。

良かった事

どのような形態のものが、学習そのものやその継続に適しているのかという、参加しなければ考えもしないことなどに対する視点が得られたことです。

大変だった事

技術、時間的な問題と中身の折り合いをどのようにつけるのか、また継続のためのゲーム性と学習のためのリアル性との折り合いをどのようにつけるのかといった問題を考えるのが大変だったかもしれません。



渡邊 航大 (医学部医学科2年)

参加の動機

シリアスゲームで学習するという、教科書を読むだけの従来の勉強とは違ったコンセプトに興味を持ちました。また、ゲームがどのように開発されるのかという点においても以前から関心があり、少しでもゲーム開発の過程を知ることができるのではないかと考え、参加を決意しました。

良かった事

私の関心のある事柄の1つのゲーム開発に、アイデアを出すことを中心に携わることができたこと自体が良かったです。そのアイデアを練る段階で、学生にとってどのようなものが学びやすいのか、必要なものはどんな情報なのかということを変えて考えることができました。その点も良かったかと思います。

大変だった事

ミーティングを何度も重ね、その度に各人が練ってきた考えを発表しました。自分の考えをうまく伝えることの難しさや、他のメンバーの意見、特にIT系の方のご意見には専門的な事項が含まれていたりして大変さを感じました。

医学教材開発チームの7名です。ただいま絶賛開発中。完成をお楽しみに！



西村 洋平 (医学部生命科学科2年)

参加の動機

大学の職員の方にこのプロジェクトについて教えていただきました。一年生のころにデジタル機器を利用したネット教材を使って授業をしていたこともあり、自分たちで教材を開発することに非常に興味がありましたので参加することを決めました。

良かった事

こういった教材であれば、学生の学習意欲を高めていくことができるのか、自由に意見を出し合いながらできたことは良かったですね。

大変だった事

単なるクイズ教材、知識をまとめた教材になるのではなく、この教材をきっかけにもっと深く学習したいとおもえるようなアイデアを考えるのが大変でした。



渡邊 克志朗 (芸術工学部工業設計学科3年)

参加の動機

このプロジェクトの募集は、自分が所属するサークルを通して知りました。自分が得意とするキャラクターデザインのスキルアップのために参加しました。

良かった事

細菌について知識が増え、関心を持つようになったことです。キャラクターデザインもさらに得意になりました。そしてこのプロジェクトをやっていて楽しいと思えたことが何より良かったです。

大変だった事

授業などのない夏季の参加だったものの、他のサークルやイベントなどやることは多く、作業時間が確保できずに苦労しました。