

文部科学省委託事業「専修学校における先端技術利活用実証研究」において、三幸学園が受託した2事業にデータミックスが参画

- 令和2～3年度専修学校における先端技術利活用実証研究『スポーツ及び保育人材育成における先端技術を利用した学習成果検証事業』

[成果報告書](#)（令和3年度）

＜実証フィールド＞

スポーツ：フィットネスクラブ
（インストラクターの視線）
保育：保育園（保育士の視線）

- 令和2～3年度専修学校における先端技術利活用実証研究『VRを用いた美容・観光分野における職業教育実践事業』

[成果報告書](#)（令和3年度）

＜実証フィールド＞

美容師、ウェディングプランナーなど

→データミックスは三菱総合研究所が受託した文部科学省委託事業「令和元年度「専修学校リカレント教育総合推進プロジェクト」リカレント教育プログラム運営モデルの検証※」における実証・分析の実績もあり、委員として参加し、VR・集中度などのログデータの測定および分析業務を担当 ※詳細は[報告書](#)を参照

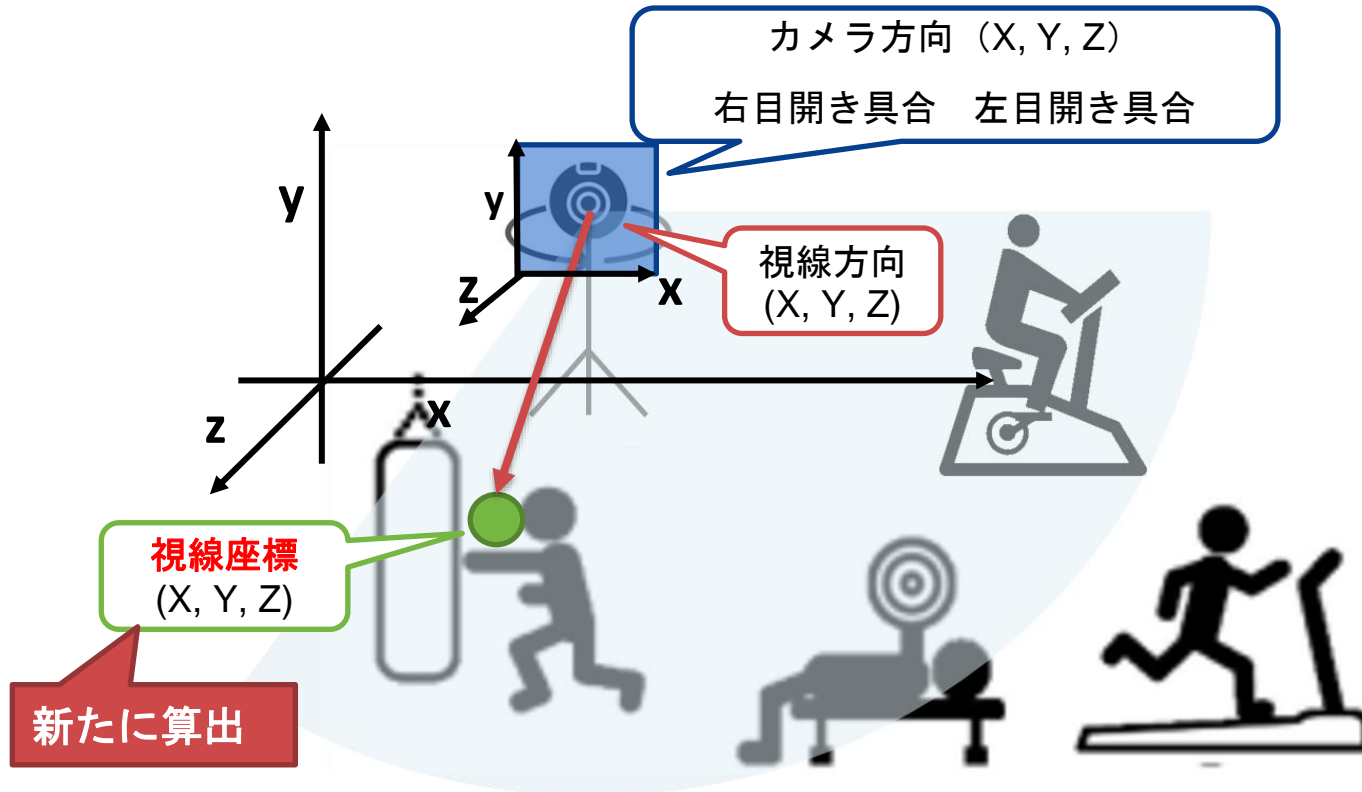
動画撮影イメージとHTC Vive Pro eyeデータ項目

<360°動画撮影イメージ（三幸学園様資料より）>



※視線座標を含む視線ログデータの算出は株式会社プロシードスが担当
想定される仮説（例：フィットネスクラブ（スポーツ分野））

：声がけが必要な利用者を見ているか？



<HTC Vive Pro eye>



<https://www.vive.com/jp/product/vive-pro-eye/overview/>

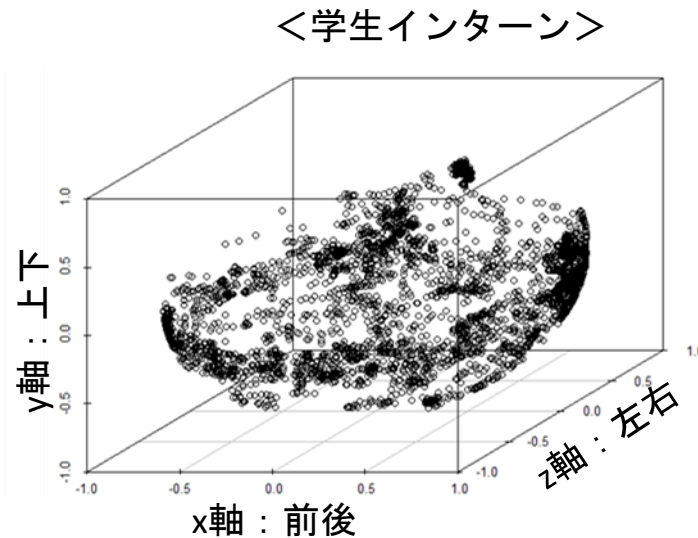
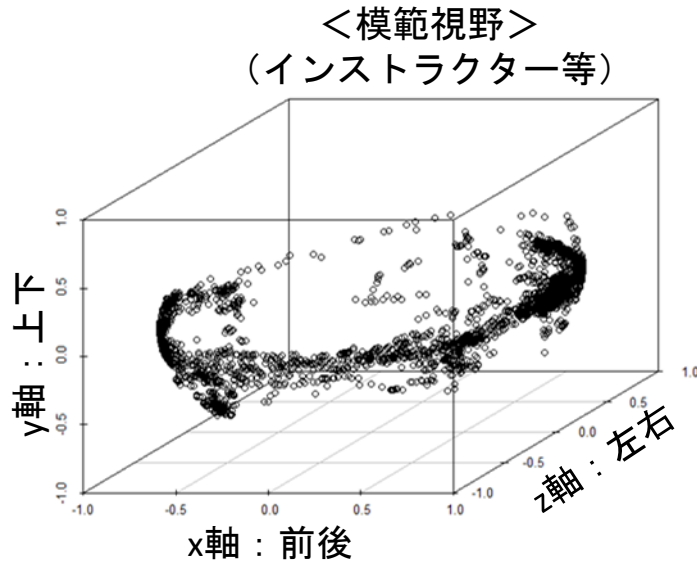
「令和2～3年度専修学校における先端技術活用
実証研究『スポーツ及び保育人材育成における先端
技術を利用した学習成果検証事業』より

分析結果（視線座標）

模範視野と学生インターンとの視線座標の比較

○VR動画視聴時における視線座標を3次元プロットで表示

→模範視野（プロの目線）と学生インターンとの視線座標の違いを確認



模範視野（インストラクター）はフィットネスクラブ全体をよく見渡しているが、360°動画の中央付近を見ていることが多く、上下移動が少ない。

→視線を変えず**間接視野で観察**していることが推察される

- ・ 幅：x軸、高さ：y軸、奥行き：z軸
（全て-1~1の範囲）
- ・ $(x, y, z) = (0, 0, 0)$ から視聴しているイメージ
- ・ 正面は $(x, y, z) = (1, 0, 0)$

「令和2~3年度専修学校における先端技術利活用実証研究『スポーツ及び保育人材育成における先端技術を利用した学習成果検証事業』」より

分析結果（矢印による視線誘導の有効性）

1秒あたりの模範視野との乖離距離

- 視線誘導のための矢印を表示させているコンテンツについて以下を検証
 - ・矢印に沿って目線が動いているかどうか

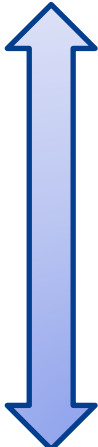
令和2~3年度専修学校における先端技術利活用実証研究『VRを用いた美容・観光分野における職業教育実践事業』より

<検証方法：模範視野との乖離距離>

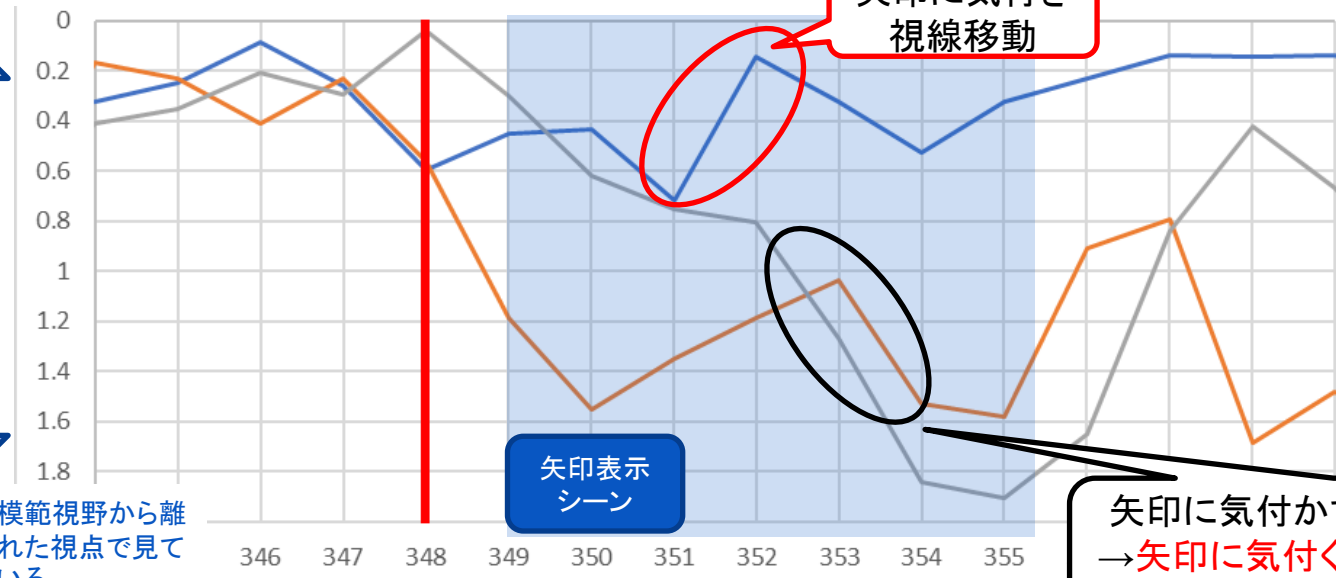
- ・模範的な視点（模範視野）との視線の距離を測った数値
- ・短いほど模範視野の視線と近く
「（プロに近い）良い視点で動画を見ている」といえる



模範視野に近い
（=良い）
視点で見ている



模範視野から離れた視点で見ている



矢印に気づかず逆方向へ視線移動
→矢印に気づくような誘導（事前の案内、矢印の大きさなど）が必要

※今年度はメタバースを用いた移動分析を予定